

REGOLAMENTO UFFICIALE 2017/2018

"GAZZETTA FOOTBALL LEAGUE"

1) I CALCIATORI

- Il limite di tesserati per squadra è di 12 (6 titolari + 6 riserve) e sarà possibile usufruire di 3 cambi/scambi solo ed esclusivamente al termine del girone di andata del campionato.
- Non ci sono limitazioni per i calciatori tesserati nei campionati F.I.G.C.

2) LA GARA

- La gara non potrà iniziare se ogni squadra non ha in campo un numero minimo di 4 giocatori (incluso il portiere).
- La gara deve essere sospesa se una delle squadre ha meno di 4 calciatori sul rettangolo di gioco (pena lo 0-6 a tavolino).
- Ogni incontro avrà la durata totale di 60 minuti (2 tempi da 30').
- L'attesa per un eventuale ritardo di una delle due o entrambi le squadre, è di massimo 10 minuti in cui, la squadra ritardataria dovrà essere già in campo; trascorso tale termine, la gara sarà omologata con il risultato di 0-6 (per entrambe se coinvolge tutte e due le squadre).
- L'intervallo di metà gara non potrà superare i 5 minuti.
- In caso di parità in gare ad eliminazione diretta, si procede con due tempi supplementari da 5 minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità si procede con 5 calci di rigore per squadra.
- Se le due squadre hanno lo stesso colore delle divise, sarà il sorteggio a decretare la squadra che indosserà le pettorine.
- In caso di pioggia, le squadre sono obbligate a presentarsi al campo (salvo comunicazione contraria da parte degli organizzatori). Sarà l'arbitro con i due capitani a decidere se giocare o meno l'incontro.
- Una gara sospesa per meteo avverso, va rigiocata interamente.
- Una gara potrà essere "spostata" tramite accordo dei due capitani e conseguente comunicazione agli organizzatori entro 48 ore dall'orario/giorno previsto. Andrà comunicata inoltre la data del recupero, che dovrà essere scelta obbligatoriamente tra i giorni disponibili della settimana in questione. Sarà l'organizzazione a concedere o meno il rinvio in relazione alla disponibilità del campo e dei direttori di gara.
- La/le squadre che non scendono in campo senza avvisare gli organizzatori entro 48 ore, riceveranno una penale di 35€. Si riceve invece una penale di 20 € se si avvisa della propria assenza entro le 48 ore. Alla prima rinuncia non si ricevono punti di penalità, mentre alla seconda si ricevono -2 punti in classifica. Alla terza rinuncia scatta l'esclusione dal campionato.

3) CALCIO D'INIZIO

- Il pallone è in gioco dal momento in cui viene toccato e si muove sia in avanti che all'indietro.
- Su calcio d'inizio NON può essere segnata una rete direttamente.

4) IL PORTIERE

- dovrà sempre spossessarsi del pallone entro 4 secondi, sia che lo giochi con le mani (dentro la propria area) che con i piedi nella propria metà campo.
- dopo essersi spossessato, non può ricevere il pallone di ritorno da un compagno (sia che glielo passi di piede o di testa) prima che abbia superato la linea mediana o sia stato toccato da un avversario. Il portiere quindi nella propria metà campo non può tenere la palla per più di 4 secondi, mentre superata la metà campo può comportarsi come gli altri calciatori.
- Il portiere ha 4 secondi per rimettere la palla in gioco con le mani, altrimenti subirà una punizione indiretta dal limite dell'area di rigore.
- Il rinvio può superare la metà campo, ma non si può segnare una rete.

5) CALCI DI PUNIZIONE

- PUNIZIONE DIRETTA
- La distanza è di 5 metri. La punizione va battuta sempre entro 4 secondi, altrimenti sarà invertita la punizione, anche se gli avversari sono più vicini dei 5 metri previsti; è possibile richiedere agli arbitri il rispetto della distanza, ma sempre entro i 4 secondi a disposizione. Può richiedere la distanza solo il giocatore sul pallone o quello più vicino all'arbitro.
- Si considera "scivolata" quando tutto il corpo scorre sul terreno con il piede in avanti e sarà considerata azione falloso (anche se colpisce il pallone).
- Se si calcia il pallone mentre si è a terra, colpendo la palla, sarà sempre punizione indiretta per gioco pericoloso.
- Ogni 4 ammonizioni ricevute nel corso del campionato, scatta la squalifica per la gara successiva (da scontare nella prima partita utile).
- In caso di espulsione, la squadra gioca in inferiorità numerica per 2 minuti, dopodiché si può integrare il calciatore espulso anche durante il gioco, ma sempre dopo il consenso dell'arbitro. I calciatori espulsi, non possono sostare in campo. Se la squadra subisce una rete in inferiorità, può integrare subito il calciatore mancante.

6) RIMESSA LATERALE E CALCIO D'ANGOLO

- La rimessa laterale si effettua con i piedi ed il pallone va posto sulla linea o entro 25 cm esterni alla riga. I piedi possono toccare la riga ma non devono invadere il campo. Si effettua con il pallone fermo ed entro 4 secondi. La distanza è di 5 metri. Il conteggio inizia da quando il pallone è considerato dall'arbitro giocabile, anche se viene trattenuto in mano. Se la rimessa viene battuta in movimento, si commette un'infrazione e viene invertita la rimessa.
- Il calcio d'angolo va effettuato con i piedi entro 4 secondi, altrimenti si riprenderà con una rimessa dal fondo dal portiere. Se la palla viene calciata in movimento o spostata rispetto all'intersezione delle linee, a differenza dalle rimesse laterali, si deve ripetere.

7) SOSTITUZIONI

- Una sostituzione può essere effettuata anche col pallone in gioco, purchè si rispettano le seguenti condizioni:
 - a. Il calciatore deve entrare/uscire dalla propria zona delle sostituzioni;
 - b. Il sostituto deve entrare soltanto dopo l'uscita completa del compagno;
- I calciatori sostituiti, possono ulteriormente prendere parte alla gara.
- Il calciatore titolare che cambia il ruolo col portiere, deve farlo durante un'interruzione e deve informare gli arbitri.
- Se una sostituzione non è fatta regolarmente, gli arbitri interromperanno il gioco ed ammoniranno il calciatore che ha lasciato il campo. Sarà concesso inoltre un calcio di punizione indiretto agli avversari.

8) LE CLASSIFICHE

- In caso di arrivo a parità di punti tra due o più squadre, per stabilire la classifica finale, si prenderà in esame:
 - a. punti conquistati negli scontri diretti;
 - b. differenza reti negli scontri diretti;
 - c. gol fatti negli scontri diretti;
 - d. differenza reti totale;
 - e. gol fatti in classifica generale;
 - f. sorteggio.
- In ogni partita, l'arbitro provvederà a segnalare il miglior portiere ed il miglior giocatore dell'incontro, andando a formare così una graduatoria per il miglior portiere, una per il miglior giocatore ed una per il capocannoniere.

N.B. PER TUTTE LE ALTRE REGOLE, FA FEDE IL REGOLAMENTO UFFICIALE DEL CALCIO A 5 F.I.G.C.

LA DIREZIONE