



REGOLAMENTO DI CALCIO A 5

Premessa

Opes significa Organizzazione Per l'Educazione allo Sport

L'obiettivo di Opes Bologna è quello di far divertire atleti, arbitri, dirigenti, spettatori e garantire il rispetto reciproco tra i protagonisti che sul campo vivono le emozioni che questa disciplina sportiva offre, accomunandoci ad ognuno di noi. Impegnati a preservare e tutelare sempre lo sport più bello del mondo e i suoi sportivi!!!

NB: IL PRESENTE È UN ESTRATTO DEL REGOLAMENTO PER CUI OPES RITIENE FARE IMPORTANTI PRECISAZIONI E/O EVENTUALI VARIAZIONI. Per quanto non espressamente riportato all'interno dello stesso si fa riferimento al Regolamento FIGC vigente per la stagione in corso.

Il Capitano

La figura del *Capitano* assolve alcune funzioni estremamente importanti nel corso della gara. La funzione principale è quella di coadiuvare il direttore di gara nel garantire il normale svolgimento della gara. È responsabile del comportamento dei membri della propria squadra. **A nessun atleta o dirigente è concesso PROTESTARE o rivolgersi a qualsiasi tesserato e non in maniera irrispettosa o offensiva.** È consentito altresì alla figura del Capitano (e solo ad egli, per ragioni di ordine), richiedere in modi cordiali e rispettosi, ed unicamente a gioco fermo, al direttore di gara eventuali delucidazioni o spiegazioni relative a fatti di giuoco. Il *Capitano* dovrà indossare una fascia al braccio distintiva. Dovranno inoltre essere indicati sulla distinta contenente la lista dei tesserati presenti sul campo, il *Capitano* ed il *Vice Capitano*. I *Capitani* delle squadre partecipano al sorteggio con il direttore di gara. La vincita del sorteggio iniziale determinerà la scelta del campo.

L'Arbitro

1) L'autorità dell'Arbitro

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un *Primo Arbitro*. La sua autorità e l'esercizio dei poteri, che gli sono conferiti dalle Regole del Giuoco, iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di giuoco e cessano quando se ne sia allontanato definitivamente. Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al giuoco sono inappellabili.

2) Poteri e compiti

L'*Arbitro* deve:

- applicare le Regole del Giuoco Calcio a 5;
- permettere che il giuoco continui quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione, ne risulterebbe avvantaggiata e punire l'infrazione se il previsto vantaggio non si dovesse verificare;
- prendere nota dei fatti relativi alla gara e fornire alle autorità competenti un referto di gara che comprende le informazioni su qualsiasi provvedimento disciplinare preso nei confronti dei calciatori e/o dei dirigenti di squadra e su qualsiasi fatto e incidente occorso prima, durante o dopo la gara;
- svolgere le funzioni di cronometrista;
- prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione;
- assicurarsi che non entrino nel rettangolo di giuoco persone non autorizzate;
- interrompere il giuoco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di giuoco;
- lasciare proseguire il giuoco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco se, a suo avviso, un calciatore è lievemente infortunato;

- garantire che ogni pallone usato sia conforme alla disciplina sportiva praticata.
- interrompere, sospendere o decretare la fine della gara a causa di qualsiasi infrazione delle Regole o di qualsiasi tipo di interferenza esterna.

È nei poteri dell'*Arbitro* astenersi dalla prosecuzione della gara in seguito al verificarsi di fatti o situazioni che, a suo giudizio, ritenga pregiudizievoli alla incolumità propria, del *Secondo Arbitro (nelle gare dirette da doppio arbitro)*, del *Delegato*, dei calciatori, dei tesserati e dei sostenitori, o che non consentano a lui e/o al *Secondo Arbitro (nelle gare dirette da doppio arbitro)* di dirigere la gara in piena indipendenza di giudizio, nonché di proseguirla proforma, per fini cautelativi o di ordine pubblico. Prima di adottare tali eccezionali decisioni, egli deve, se le circostanze lo consentono, porre in essere tutte le misure disciplinari che sono in suo potere. Qualora le circostanze non lo consentano o i provvedimenti assunti non conseguano il ripristino delle condizioni di normalità, egli può, a suo insindacabile giudizio, sospendere definitivamente l'incontro o continuare la direzione pro-forma al fine di evitare il verificarsi di eventi di maggiore gravità. Tale decisione dovrà essere comunicata, nel momento e nei modi più opportuni, alla Dirigenza Opes e deve essere specificata nel referto precisando esaurientemente i motivi che l'hanno determinata, nonché il minuto esatto ed il risultato in cui la gara non è più ritenuta regolare. Nelle fattispecie la valutazione dei fatti ai fini del risultato della gara è demandata alla competenza del *Giudice Sportivo*. **Esclusivamente per le gare disputate negli impianti al coperto**, sarà consentito alle Società di far accedere i propri sostenitori all'interno del recinto di giuoco a condizione che si dispongano nella zona relativa la panchina della propria Società, senza costituire intralcio al regolare svolgimento della gara e mantenendo un Comportamento irreprensibile e consono alle finalità Sportive che l' Ente si prefigge. A discrezione del *Direttore di Gara* e del *Dirigente Opes* presenti sul campo, potrà, in qualunque momento della gara, essere REVOCATO TALE CONCESSIONE. Sarà responsabile la Società per il comportamento dei propri sostenitori con la possibilità di incorrere in sanzioni a proprio carico.

Dirigente (Delegato) Opes

Il *Dirigente Opes*, se presente, oltre a poter supportare l'arbitro nelle funzioni burocratiche prima dell'inizio della gara, coadiuva il direttore durante e fino al termine della gara stessa, segnalando a quest'ultimo **esclusivamente** eventuali episodi di violenza fisica o verbale. Ha il compito di far mantenere l'ordine nella zona delle panchine e all'interno del recinto di giuoco. Può sostituire il direttore di gara in caso di infortunio.

Equipaggiamento dei Calciatori

L'equipaggiamento o l'abbigliamento dei calciatori non deve in alcun caso risultare pericoloso per sé o per gli altri Tesserati presenti sul campo. SARÀ AUTORIZZATO ESCLUSIVAMENTE L'UTILIZZO DI SCARPE DA CALCETTO. Non saranno accettate scarpe da calcio di qualunque altro modello (*tacchetti da tredici, tacchetti lamellari, tacchetti bullonati, tacchetti multiuso, ecc.*). Gli atleti che non indossano scarpe da calcetto o a suola piatta in gomma, NON prenderanno parte alla gara fino a quando non indosseranno un paio di scarpe autorizzate.

È altamente consigliato, ma non obbligatorio nei nostri eventi, l'uso dei parastinchi.

Tempi

La gara si compone di due frazioni da 25 minuti ciascuna. **L'orario di inizio gara è tassativo**, salvo nei casi in cui non vi sia il numero legale minimo di atleti in campo. Il numero legale minimo di atleti in campo, necessario per poter dare inizio ad una gara, è di tre giocatori indistintamente dal ruolo in campo. Qualora una squadra non disponesse del sopra citato numero legale minimo di atleti in campo, potrà richiedere al direttore di gara, lo spostamento di massimo 10 minuti dell'orario di inizio gara. Trascorsi i 10 minuti di attesa, nelle circostanze in cui la gara non possa iniziare, la squadra ritardataria perderà la gara a tavolino, salvo diverso regolamento previsto dal torneo in corso. Il Riposo tra le due frazioni di gioco sarà al massimo 2 minuti.

Sorteggio

Chi vince il sorteggio può scegliere indifferentemente la battuta del calcio d'inizio o il campo.

Rimessa in Giuoco

Calcio di inizio e Ripresa del giuoco successiva ad una rete (NUOVE DISPOSIZIONI)

Una rete PUÒ essere segnata direttamente dal calcio di inizio, anche se la palla è toccata da un solo giocatore (tiro diretto). Gli avversari devono stare ad almeno 3 metri dal pallone.

Rimessa Laterale (NUOVE DISPOSIZIONI)

Il pallone dovrà essere fermo e posizionato sulla linea e potrà avere una proiezione interna oppure all'esterno della stessa (*non esiste più la proiezione esterna fino a 25 cm*). La palla deve essere rimessa in giuoco entro i 4 secondi da quando il giocatore è nella possibilità di effettuare la rimessa; se effettuata in modalità o posizione irregolare o se superati i 4 secondi la rimessa sarà invertita. Non può essere segnata una rete direttamente da rimessa laterale, a meno che il pallone non venga toccato da un altro giocatore. La distanza AUTOMATICA sulla rimessa laterale è di 5 metri. Si possono tenere i piedi in campo.

Calcio d'Angolo

La palla deve essere rimessa in giuoco entro i 4 secondi da quando il giocatore è nella possibilità di battere il calcio d'angolo. In caso di battuta irregolare il giuoco riprenderà con la rimessa da parte del portiere avversario. La distanza AUTOMATICA sulla Rimessa Laterale e Calcio d'Angolo è di 5 metri. Il giocatore che dovesse impedire antisportivamente la ripresa del giuoco incorrerà nella relativa sanzione (*cartellino giallo*).

Rimessa dal Fondo (NUOVE DISPOSIZIONI)

La palla deve essere rimessa in giuoco entro i 4 secondi da quando il portiere è nella possibilità di spossessarsene. Il pallone è ritenuto in giuoco nel momento in cui il portiere se ne spossessa, quindi non è necessario che esca dall'area di rigore. Gli avversari devono stare all'esterno dell'area fino a quando il portiere non si è spossessato del pallone.

Calcio di Rigore (NUOVE DISPOSIZIONI)

Si effettua durante la partita e comunque prima della fine dei tempi regolamentari.

Il pallone è ritenuto in giuoco quando si muove in avanti. Il Portiere, nel momento in cui viene calciato il pallone, deve avere almeno un piede sulla linea di porta.

Tiri di Rigore

Diversi dai Calci di Rigore, si effettuano a fine partita dopo la fine dei tempi regolamentari o supplementari, per decretarne un vincitore.

Il tiro risulta completato quando il pallone si ferma o esce dal rettangolo di giuoco.

Rimessa da parte dell'Arbitro

Nei casi che precedentemente prevedevano la "palla a due", l'arbitro lascerà cadere il pallone per un calciatore dell'ultima squadra che ha toccato il pallone.

Tocco dell'Arbitro

L'arbitro non è parte dell'azione. se il pallone tocca il direttore di gara e da questo tocco trae un vantaggio la squadra avversaria, l'arbitro interromperà il giuoco ed effettuerà una ripresa del giuoco con la palla in mano a favore della squadra che era in possesso del pallone.

Precisazioni sul Portiere

La rimessa dal fondo si effettua con le mani ed esclusivamente dal portiere. Sulla rimessa dal fondo, il pallone può superare la metà campo. Sulla rimessa laterale o su retropassaggio, il portiere non può toccare il pallone con le mani. Nella propria metà campo, quando il portiere si spossessa del pallone, lo stesso non gli può essere restituito prima che sia stato toccato da un avversario (*in caso di infrazione sarà accordata una punizione indiretta dal punto in cui ha toccato il pallone e se è avvenuto all'interno dell' area di rigore, sulla linea dell'area stessa nel punto più vicino*) o sia iniziata una nuova azione (*rimessa laterale, punizione, ecc.*). Il portiere è l'unico giocatore cui è consentita la scivolata all'interno della propria area, a condizione che colpisca il pallone o non intervenga in modo pericoloso. Il portiere può gestire il pallone nella propria metà campo per non oltre 4 secondi (*trascorsi gli stessi sarà accordata una punizione indiretta dal limite dell'area, oppure, se fuori dall'area di rigore, dal punto dove l'estremo difensore è ancora in possesso di palla al momento del fischio dell'arbitro che rileva l'infrazione*). Nella metà campo

avversaria il Portiere diventa un giocatore come gli altri. Sul tiro libero, il portiere potrà posizionarsi in qualsiasi punto, comunque ad una distanza minima di 5 metri dal pallone. Sul calcio di rigore il portiere dovrà posizionarsi sulla linea di porta finché il tiratore non avrà colpito il pallone. Il portiere non può segnare una rete direttamente con le mani.

Respinta Del Portiere

La respinta, volontaria o involontaria del portiere, non rappresenta possesso e controllo. Il successivo eventuale retropassaggio deve essere considerato il primo tocco, e quindi non punibile.

Falli - Calci di Punizione

I falli sono tutti *diretti (di prima)*, tranne:

- a) *Gioco pericoloso.*
- b) *Retro-passaggio al portiere.*
- c) *Gioco fermato per proteste.*

Il calcio di punizione *indiretto (di seconda)* sarà segnalato dal Direttore di Gara con un braccio alzato sopra la testa. Tutti i falli diretti (*saranno conteggiati anche i Vantaggi su falli diretti*) andranno nel computo dei falli cumulativi. Al raggiungimento del 6° fallo cumulativo, si ha diritto alla concessione di un tiro libero dalla distanza di 10 metri dalla linea di porta o dal punto in cui è avvenuta l'infrazione se questo punto si trova tra il punto del tiro libero e l'area di rigore (NUOVA DISPOSIZIONE). Durante il tiro libero ogni giocatore attaccante o difendente, ad esclusione del tiratore dovranno posizionarsi dietro la linea immaginaria del pallone ed a 5 metri dallo stesso. Il tiro libero deve essere eseguito con l'intenzione di TIRARE IN PORTA. I falli cumulativi saranno azzerati ad ogni frazione di gara. In caso di tempi supplementari, per i falli cumulativi si continuerà il conteggio iniziato nella seconda frazione di gara.

Barriera sui calci di punizione (NUOVE DISPOSIZIONI)

Se la barriera è composta da almeno 2 giocatori, gli avversari devono rimanere ad almeno un metro di distanza dalla stessa fino a quando il pallone non è in gioco.

Intervento in scivolata

L'intervento in scivolata, come in FIGC, È AMMESSO purché sia frontale all'avversario e direttamente sul pallone, e non metta in pericolo l'avversario.

L'intervento in scivolata lontano dall'avversario (ad esempio per intercettare un tiro o un passaggio) sarà ritenuto regolare.

Fallo di mano

Il tocco del pallone con il braccio o con la mano è considerato falloso se le mani/braccia sono posizionate in modo da aumentare lo spazio occupato dal corpo o al di sopra dell'altezza delle spalle, anche se il pallone ha prima toccato un'altra parte del corpo.

Provvedimenti Disciplinari

I provvedimenti disciplinari che può intraprendere il direttore di gara sono i seguenti: AMMONIZIONE, ESPULSIONE, SOSPENSIONE TEMPORANEA O DEFINITIVA DELLA GARA.

Ammonizione

fallo intenzionale, contestazioni, fallo di mano che interrompe un'azione importante (esclusa chiara occasione da rete), mancato rispetto della distanza, proteste, comportamenti falloso reiterati, etc. Dopo tale provvedimento disciplinare il giuoco dovrà riprendere esclusivamente dopo il fischio del Direttore di gara.

Espulsione

- a) fallo intenzionale da dietro o particolarmente cruento
- b) ripetute offese
- c) linguaggio irrispettoso o bestemmie nei confronti del Direttore di gara

- d) fallo di mano su chiara occasione da rete
- e) fallo da ultimo uomo (*ultimo giocatore effettivo*).

La squadra che subisce l'espulsione di un atleta in campo dovrà rimanere in inferiorità numerica per 2 minuti, salvo che entro gli stessi la squadra avversaria non segni una rete. Tale regola non si applica nella circostanza in cui ad essere espulso fosse un atleta in panchina o un dirigente. **Qualsiasi atleta o dirigente espulso deve abbandonare il campo di gioco (fuori dalla recinzione).** Dopo tale provvedimento disciplinare il giuoco dovrà riprendere esclusivamente dopo il fischio del Direttore di gara.

Come in FIGC, i cartellini giallo e rosso, e le conseguenti sanzioni disciplinari, possono essere estratti anche nei confronti di allenatori, dirigenti e accompagnatori tesserati in panchina.

Bestemmie/Frasi Blasfeme – Regolamento Opes Bologna

Bestemmia verso sè stessi o compagni di squadra: prima – richiamo, seconda – ammonizione, terza – seconda ammonizione e conseguente espulsione.

Bestemmia nei confronti di avversari, pubblico, Direttore di gara o altre terze persone: **espulsione diretta**

Sospensione Temporanea o Definitiva della Gara

Nella circostanza nella quale, a discrezione del Direttore di Gara, vengano meno LE CONDIZIONI NECESSARIE al proseguimento della gara. L'Arbitro in questo caso emetterà un DUPLICE FISCHIO.

Norma del Vantaggio

Il vantaggio è ammesso. Ogni vantaggio concesso su fallo diretto, dal direttore di gara, comporta comunque il conteggio di un fallo in più, nel computo dei falli cumulativi.

Distanza

La distanza di gioco è automatica (*5 metri*). Il giocatore che impedisce totalmente la ripresa del gioco sarà sanzionato. La distanza regolamentare (*5 metri*) richiesta dalla squadra in possesso palla nelle rimesse in gioco dopo fallo va accordata dall'Arbitro che successivamente riprende il gioco con un fischio; i 4 secondi partiranno dal fischio dell'Arbitro.

Sostituzioni

La sostituzione di un calciatore con uno di riserva può avvenire a GIOCO IN CORSO come segue: il subentrante potrà entrare nel terreno di giuoco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito, il subentrante ed il sostituito devono entrare ed uscire del terreno di giuoco in corrispondenza della linea mediana o della zona della propria panchina. L'ingresso o l'uscita dal terreno di giuoco da posizione irregolare prevede il provvedimento dell'AMMONIZIONE. L'ingresso sul terreno di giuoco in anticipo rispetto all'uscita del compagno sostituito prevede il provvedimento dell'AMMONIZIONE. Sarà autorizzata l'uscita di un Atleta da una zona del campo differente ESCLUSIVAMENTE IN CASO DI INFORTUNIO dopo aver richiesto l'autorizzazione al Direttore di Gara che dovrà autorizzare l'ingresso sul terreno di giuoco del subentrante atleta.

Il Comitato Provinciale Opes Bologna