



REGOLAMENTO CALCIO A 5 MISTO

REQUISITI

La gara è giocata da due squadre: ogni squadra è formata da un minimo di 5 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. Ogni squadra potrà avere una rosa composta massimo da 10 giocatori.

La durata di ogni partita sarà di 30 minuti (15 per due tempi di gioco).

L'intervallo tra i due tempi durerà 5 minuti.

È consentito un numero illimitato di sostituzioni durante la gara.

Le sostituzioni dovranno avere luogo presso la Zona di Sostituzione. Il giocatore che deve essere sostituito deve essere uscito del tutto dal campo di gioco prima dell'entrata del sostituto. Non è necessario informare l'arbitro.

Chi vince il sorteggio sceglie contro quale porta attaccare.

Si può fare gol dal calcio d'inizio. La palla è in gioco dal momento in cui viene toccata e si muove in avanti. Quando la palla supera la linea di rimessa laterale il gioco deve ricominciare. La palla deve essere ferma a terra sulla linea e può essere rimessa in gioco con un calcio in qualsiasi direzione.

Il portiere può allontanarsi dall'area di rigore, ma non può toccare il pallone con le mani al di fuori di detta area

Rimessa dal fondo: si effettua quando la palla passa oltre la linea di porta essendo stata giocata l'ultima volta da un giocatore della squadra avversaria.

Il pallone deve essere lanciato o rilasciato dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore, il pallone è in gioco quando è stato lanciato o rilasciato e si muove chiaramente.

La rimessa dal fondo deve essere eseguita entro quattro secondi.

Durante i calci di punizione, le rimesse, i calci d'angolo, tutti gli avversari devono essere a 5 metri dalla palla e la palla deve essere rimessa in gioco entro quattro secondi da quando se ne è preso possesso.

FALLI CUMULATIVI

- a) Sono quelli sanzionati da un tiro libero diretto
- b) I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati sul referto di gara.
- c) I calciatori della squadra avversaria possono formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione;

Centro Universitario Sportivo Camerino

Associazione sportiva dilettantistica - Personalità giuridica n. 203 del 21-1-2004 Regione Marche

Sede: Via Madonna delle carceri, 15 - 62032 Camerino

Tel. 0737 402109 - E-mail: segreteria.cus@unicam.it

Impianti Sportivi: Località Le Calvie - Centro Sportivo "Sergio Sabbieti"

Tel. 0737 630047 - E-mail: cuscamerino@unicam.it

- d) Dal sesto fallo cumulativo i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione;
- e) sarà possibile calciare il tiro libero dal punto dove è avvenuto il fallo in caso avvenisse tra il tiro libero ed il limite dell'area di rigore, altrimenti sarà calciato dal bollino del tiro libero;
- f) Il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad altri calciatori;
- h) Il portiere deve rimanere nella propria area di rigore ad almeno 5m dal pallone;
- i) Tutti gli altri calciatori non devono oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea di porta, fuori dall'area di rigore. Debbono trovarsi a 5 m. dal pallone e non possono ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero.
- l) Se vengono disputati i tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo periodo di gioco regolamentare rimangono validi ai fini del conteggio.

FORMULA TORNEO

Il numero e la formazione dei gironi viene stabilito dall'ente organizzatore sulla base delle squadre iscritte e del numero degli impianti a disposizione.

L'ordine di classificazione sarà per punti: 3 punti per la vittoria, 1 in caso di parità e 0 in caso di sconfitta.

In caso di pareggio verranno seguiti i seguenti criteri:

1. Risultati conseguiti negli incontri diretti.
2. Differenza reti.
3. Maggior numero di reti realizzate.

In caso di parità nelle fasi finali, si andrà direttamente ai calci di rigore, ogni squadra batterà tre calci di rigore in caso di parità si procederà a oltranza.

I giocatori non potranno ripetere il calcio di rigore fino a quando tutti i membri della rosa non avranno tirato.

Le squadre devono presentarsi sul campo di gioco 10 minuti prima dell'inizio della partita, eventuali ritardi oltre i 5 minuti dall'inizio previsto verranno valutati dal Comitato Organizzatore e le squadre che non saranno risultate presenti potrebbero perdere a tavolino per 0-3.

Quando un giocatore viene allontanato dall'arbitro, la squadra giocherà senza un giocatore per due minuti o fino al gol degli avversari. Il giocatore allontanato non potrà più giocare nel corso della stessa partita, ma potrà giocare nella partita successiva, a meno che non vengano presi provvedimenti più pesanti da parte del Comitato Organizzatore.

I giocatori o le squadre responsabili di gravi atti di violenza ai danni di altri giocatori o arbitri potrebbero venire espulsi immediatamente dal torneo.

È vietato giocare con scarpe con tacchetti di ferro.

Per quanto non espressamente contemplato e per qualsiasi questione tecnica vigono le norme del Centro Universitario Sportivo Italiano e della F.I.G.C.

Centro Universitario Sportivo Camerino

Associazione sportiva dilettantistica - Personalità giuridica n. 203 del 21-1-2004 Regione Marche

Sede: Via Madonna delle carceri, 15 - 62032 Camerino

Tel. 0737 402109 - E-mail: segreteria.cus@unicam.it

Impianti Sportivi: Località Le Calvie - Centro Sportivo "Sergio Sabbieti"

Tel. 0737 630047 - E-mail: cuscamerino@unicam.it