

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO CALCIOA 5 CON VARIAZIONI OPES STAGIONE SPORTIVA 2025-2026

SQUADRA

- 1) Il numero legale per poter dare inizio ad una gara è di tre giocatori indistintamente dal ruolo in campo.
- 2) La vincita del sorteggio iniziale determina la scelta del campo.
- 3) Il comports del tempo (richiesta di spostamento di 5' rispetto all' orario di inizio gara) si può richiedere solo se non vi è il numero legale (3 giocatori).
- 4) Gli insulti prevedono sanzioni a chiunque siano diretti (arbitro, avversari, compagni,...).
- 5) Le ripetute bestemmie comportano automatica sanzione.

TEMPI

- 1) Tempo di gara, due frazioni da 25' ciascuna.
- 2) Orario di inizio gara è tassativo.
- 3) Riposo tra le due frazioni di gioco massimo 2'
- 4) Qualsiasi ripresa di gioco in 4"
- 5) Il portiere può gestire il pallone nella la propria metà campo per non oltre 4" (passati gli stessi sarà accordata una punizione indiretta dal limite dell' area,oppure se fuori dall'area di rigore da dove si trova lo stesso al momento del fischio dell'arbitro che rivela l' infrazione); nella metà campo avversaria diventa un giocatore come gli altri.
- 6) Ogni squadra ha diritto ad un time-out per tempo (non cumulativo), da chiedere a gioco fermo in possesso di palla.
- 7) Se il Direttore di Gara accorda la distanza i 4" partono dal fischio.

SEGNATURA

- 1) Una rete **N O N** può essere segnata direttamente dal calcio di inizio. ("tiro diretto").

RIMESSA LATERALE E CALCIO D' ANGOLO

- 1) Il pallone deve essere fermo e posizionato con la proiezione interna sulla linea laterale, o da un punto esterno alla linea laterale **FINO AD UN MASSIMO DI 25 CM CIRCA.**
- 2) La palla deve essere rimessa in gioco entro i 4" da quando il giocatore è nella possibilità di effettuare la rimessa
- 3) Nel caso del calcio d'angolo se durante l'esecuzione il pallone:
 - non è stato posizionato correttamente oppure
 - si muove,il gioco riprenderà con la rimessa dal fondo da parte del portiere avversario

Se il calcio d'angolo non è eseguito entro 4 secondi: dovrà essere accordata una rimessa dal fondo alla squadra difendente

PORTIERE

- 1) La rimessa dal fondo si effettua con le mani ed esclusivamente dal portiere.
- 2) Ha sempre a disposizione 4" per liberarsi del pallone (all' interno della propria metà campo sia gestendo il pallone con le mani che con i piedi)
- 3) Quando il portiere si spossa del pallone, **lo stesso non gli può essere restituito prima che sia stato toccato da un avversario** (nel caso di retro passaggio sarà accordata una punizione indiretta dal punto in cui ha toccato il pallone e se è avvenuto nell' area , sulla linea dell' area stessa nel punto più vicino).

FALLI-CALCI DI PUNIZIONE

- 1) I falli sono tutti diretti (di prima) , tranne : a) Gioco pericoloso. b) Il retro-passaggio al portiere c) Il superamento dei 4" secondi accordati dall'arbitro per la ripresa del gioco.

Il calcio di punizione indiretto (di seconda) sarà segnalato dal Direttore di Gara con un braccio alzato sopra la testa

Tutti i falli diretti (di prima) andranno nel computo dei falli cumulativi anche quando l'arbitro accorda il vantaggio

- 2) Al raggiungimento del 6° fallo cumulativo, si ha diritto alla concessione di un tiro libero dalla distanza di 10 mt o dal punto in cui è avvenuta l'infrazione se questo è più vicino alla linea della porta (per tutti i falli diretti dopo 5° fallo cumulativo).

- 3) **La scivolata con l'avversario vicino NON è AMMESSA (il portiere è l'unico giocatore cui è consentita la scivolata all' interno della propria area purchè la stessa sia sulla palla)**

AMMONIZIONE

- a) fallo intenzionale
- b) contestazioni
- c) linguaggio eccessivamente volgare (bestemmie...)
- d) fallo di mano.
- e) Mancato rispetto della distanza.

ESPULSIONE

- a) fallo intenzionale da dietro o particolarmente cruento
- b) ripetute offese
- c) fallo di mano su chiara occasione da rete

La squadra che subisce un'espulsione dovrà rimanere in inferiorità numerica per 2'.

Il giocatore espulso deve abbandonare il campo di giuoco (fuori dalla recinzione).

Al raggiungimento della 3a ammonizione il tesserato sarà squalificato per una giornata. Dopo la giornata di squalifica le successive squalifiche per somma di ammonizioni avverranno comunque alla 3a ammonizione.

NORMA DEL VANTAGGIO

- 1) Il vantaggio è ammesso
- 2) Il vantaggio è ammesso con chiara occasione da rete giudicata esclusivamente dal direttore di gara. Si concretizza con la segnatura Esempio: Se il giocatore a cui è stato commesso il fallo riesce comunque a calciare in perfetto equilibrio gli sarà accordato il vantaggio anche se non effettua la segnatura. Mentre se calcia in equilibrio precario ed effettua la segnatura gli verrà convalidata la rete al contrario se non effettuerà la segnatura gli verrà concesso un calcio di punizione.

DISTANZA

- 1) La distanza è automatica (5 metri) .
- 2) Il giocatore che impedisce totalmente la ripresa del gioco sarà sanzionato (si intende impedire totalmente una distanza inferiore a 2 metri)
- 3) la distanza regolamentare deve essere chiesta dalla squadra in possesso palla, i 4" di ripresa del gioco partiranno dal fischio dell' arbitro.

Per quanto non contemplato nel presente estratto si fa riferimento al regolamento di gioco FIGC attualmente in vigore.