



CAMPIONATO CALCIO A 5 REGOLAMENTO GARA

BOMBO CUP 2020

- La gara non può essere iniziata o proseguita se una squadra ha meno di 3 giocatori in campo. Le sostituzioni sono volanti (tranne il portiere da cambiare sempre a gioco fermo se si deve scambiare la maglia) ed in numero illimitato.
- **Le partite** sono composte da 2 tempi da 25 minuti NON effettivi ciascuno. Alla fine di entrambi l'arbitro potrà decidere di applicare il tempo di recupero che ritiene più adeguato, fino ad un massimo 5 minuti.
- **Calcio d'inizio:** il pallone è in gioco dal momento in cui viene toccato e deve essere calciato in avanti altrimenti si deve ripetere. Gli avversari devono stare a 3 metri. Su calcio d'inizio NON si può segnare direttamente una rete.
Sia nel 1° che 2° tempo gli atleti in panchina devono stare davanti alla propria difesa (a meno di accordo comune per non cambiare).

- **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 della palla con le mani o con i piedi NON può riceverla di ritorno da un compagno (sia che gliela passi di piede o di testa), prima che
 - (1) sia stato toccato da un avversario
 - (2) in caso di interruzioni di gioco (rimesse laterali, punizioni...)
 - (3) Il portiere può ricevere SEMPRE il pallone qualora si trovi nella metà campo avversaria.

Quindi in questi casi è sempre consentito il retropassaggio al portiere che può quindi toccare senza problemi la sfera con i piedi.

Come nel calcio a 11 la può prendere anche con le mani a patto che il passaggio non sia stato di piede e volontario (non verrà perciò punito il portiere se prende la palla con le mani a seguito di un contrasto o per un calcio maldestro del collega).

Il portiere ha 4 secondi per **rimettere la palla** in gioco altrimenti subirà una punizione indiretta dal limite dell'area e se ritarda la rimessa con l'intenzione di perdere tempo potrà anche essere ammonito. Il portiere può lanciare il pallone con le mani nella metà campo avversaria, ma non può segnare di mano.

- **Calci di punizione.** Qualora venga commesso un fallo punibile con un calcio di punizione DIRETTO, questo sarà conteggiato alla squadra come "cumulativo". Qualora una squadra abbia già commesso 5 falli cumulativi, dal sesto in poi sarà punita con un 'Tiro Libero'.

Su **tiro libero** il calciatore che effettua il tiro deve **CALCIARE CON L'INTENZIONE DI SEGNARE** una rete e non può passare il pallone ad altri giocatori.

Distanza regolamentare su punizioni. La distanza è di 5 metri. La punizione va battuta sempre entro 4 secondi altrimenti sarà comunque invertita anche se gli avversari sono più vicino di 5 metri; solo sulle punizioni è comunque possibile richiedere agli arbitri il rispetto della distanza, ma sempre entro i 4 secondi. Autorizzati a chiedere la distanza sono SOLO il giocatore sul pallone o quello più vicino all'arbitro. In tal caso si deve attendere l'assenso del direttore di gara per battere la punizione e da quel momento partiranno nuovi 4 secondi per calciare la palla.

Sui Tiri Liberi il portiere può portarsi fino ad una distanza di 5 metri da chi batte, mentre TUTTI gli altri giocatori devono stare dietro la linea del pallone e a 5 metri dallo stesso. Sui Tiri Liberi non c'è conteggio dei 4 secondi. Se un attaccante commette un'infrazione sul Tiro Libero, sarà assegnata una punizione per i difendenti.

- Il **vantaggio** viene concesso solamente in caso di evidente occasione da rete. In caso di vantaggio, il fallo concorre comunque per il raggiungimento dei sei falli cumulativi.
- Si ricorda che la **scivolata** è vietata in tutte le situazioni in cui un avversario risulti in evidente possesso di palla, è quindi ammessa solo nel caso in cui non vi siano giocatori che si contendono la palla (es. arrivare su un pallone che sta uscendo o intercettare un passaggio). Questa regola non si applica al portiere all'interno della sua area di rigore.
- Il **calcio d'angolo** va battuto entro 4 secondi (altrimenti si riprende con una rimessa dal fondo del portiere) ed è possibile segnare direttamente. Non si chiede la distanza ma ci si comporta come sulle laterali: in caso di inadempienza il difensore non a distanza che viene toccato dalla palla è passibile di ammonizione e il gioco si riprende con la ripetizione della stessa. Se la palla viene battuta in movimento o

spostata rispetto all'intersezione delle linee, a differenza delle laterali, si deve ripetere.

- La **rimessa laterale** va battuta con i piedi, entro 4 secondi, con palla ferma sulla linea. La squadra in difesa è obbligata a dare la distanza al giocatore in battuta, pena l'ammonizione; l'arbitro non è pertanto tenuto a fischiare la ripresa del gioco. Non è possibile segnare direttamente da rimessa laterale.
- Disturbi verbali e **imprecazioni blasfeme** verranno puniti con il cartellino giallo.
- Il **giocatore espulso** NON può rimanere sul campo (panchina compresa) e può essere sostituito da un compagno di squadra DOPO DUE MINUTI, e può entrare in campo solo dopo aver ricevuto il consenso dell'arbitro. Se la squadra rimasta in inferiorità numerica subisce gol prima dei 2 minuti può sostituire il giocatore espulso prima dei canonici 2 minuti.
I giocatori **espulsi** debbono comunque ritenersi squalificati per almeno **una giornata effettiva** di gara, fatte salve eventuali ulteriori sanzioni assunte dall'Organo giudicante.
- Ogni squadra, per ciascuno dei due tempi di gioco, può chiedere una **sospensione** della durata di **1 minuto** ciascuna. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, solo ed esclusivamente dal capitano della squadra.
- **N.B. PER QUANTO NON CONTEMPLATO VALGONO I REGOLAMENTI DELLA FIGC.**

L'organizzazione si riserva di escludere dal torneo chiunque si renda protagonista di comportamenti o azioni violente o comunque poco consoni allo spirito della manifestazione sia in campo che fuori dalle strutture di gioco.

Qualora nel corso del campionato l'Ufficio Tornei CUSB dovesse venire a conoscenza di violazioni del regolamento da parte di una squadra iscritta o di un suo giocatore, l'Organizzazione, nella persona del referente nominato, ha il potere discrezionale di adottare il provvedimento disciplinare che dovesse ritenere opportuno applicare, ivi inclusa la sanzione della squalifica del giocatore ovvero dell'intera squadra.