



REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA “SFIDA DEI RIONI DI CASTELFIDARDO” - TORNEO DI CALCIO A 5 RIONALE

- La partecipazione alla “Sfida dei Rioni di Castelfidardo” è riservata ai Comitati dei rioni-quartieri, i quali possono iscrivere una o più squadre del proprio rione.
- Possono partecipare al Torneo tutti i giocatori con età compresa tra i 18 e i 30 anni, nati dal 23 Luglio 1986 al 22 Luglio 1999.
- Il Torneo si svolgerà il giorno 22 Luglio 2017, in occasione della Manifestazione “La Giornata dello Sport”, a partire dalle ore 09:30 fino alle ore 19 circa.
- Il numero minimo di squadre necessarie per lo svolgimento del Torneo è pari a 4, il numero massimo accettato è 8.
- Tutti i giocatori partecipanti saranno tesserati per motivi assicurativi con Tessera Giornaliera US Acli.
- Le squadre dovranno essere formate da un minimo di 5 a un massimo di 12 giocatori, tutti tassativamente provenienti dallo stesso Rione di appartenenza.
- Il Comitato Organizzativo fornirà palloni, casacche e qualsiasi altro materiale di gioco previsto per il regolare svolgimento della Competizione.
- Per iscriversi al Torneo, è obbligatorio presentare il modulo d’iscrizione opportunamente compilato (disponibile qui —> giornatadellosport.it) entro e non oltre Domenica 16 Luglio alle ore 23:59. Il modulo può essere inviato tramite mail all’indirizzo info@giornatadellosport.it o consegnato a mano al Responsabile.
- La quota di partecipazione al Torneo è di 50 Euro a Squadra. Verrà rilasciata apposita ricevuta.

REGOLAMENTO DI GIOCO

- 1) Prima dell'inizio di ogni gara il Capitano deve presentare all'arbitro la distinta di gioco con i giocatori partecipanti alla gara . Gli elenchi delle squadre dovranno necessariamente indicare un capitano ed un vice capitano.
- 2) La squadra che indossa delle divise di colore uguale o simile a quelle della squadra avversaria provvederà ad indossare le pettorine colorate fornite dal comitato organizzativo.
- 3) L'arbitro provvederà al controllo dei documenti ed al riconoscimento dei giocatori.
- 4) All'inizio della gara, ciascuna squadra deve essere composta da almeno cinque giocatori.
- 5) Una gara non può essere iniziata o proseguita se una squadra si trova con meno di 3 calciatori in campo.
- 6) Le sostituzioni "volanti" sono consentite in numero illimitato. Fa eccezione la sostituzione del portiere, che può essere effettuata soltanto durante una interruzione del gioco. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.
- 7) Per sostituzione "volante" si intende quella effettuata quando il pallone è in gioco, osservando le seguenti norme:
 - a) Il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale nel tratto definito "zona delle sostituzioni";
 - b) Il sostituto vi deve entrare dopo che il compagno sostituito ne sia uscito, oltrepassando anche egli la linea laterale nel tratto della "zona delle sostituzioni";
- 8) Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, a condizione che l'arbitro ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga durante un'interruzione del gioco.
- 9) La gara è suddivisa in due periodi uguali di 25 minuti ciascuno.
- 10) Le due squadre hanno la possibilità di richiedere all'arbitro in qualsiasi momento della gara, un minuto di "timeout"
 - a) un "time-out" sarà accordato dall'arbitro su richiesta del capitano della squadra solo quando la stessa abbia il possesso di palla. Il "time-out" dovrà essere accordato a gioco fermo;
 - b) l'arbitro svolgerà la funzione di cronometrista del "time-out";
 - c) I Time-Out potranno essere utilizzati da ogni squadra nella misura di uno per tempo.
 - d) Un Time-Out non usufruito nel corso del 1° tempo non potrà essere recuperato nel 2° tempo.
- 11) L'intervallo di metà gara varierà tra i 5 e i 10 minuti, a discrezione dell'arbitro.
- 12) Il termine di attesa in caso di ritardato inizio di una gara è pari a 20 minuti. Passato tale periodo la squadra ritardataria perde la partita 8-0 a tavolino.
- 13) Il calciatore espulso non può più prendere parte alla gara e non può sedere sulla panchina dei sostituti.
- 14) La sua sostituzione può essere effettuata dopo 2 minuti dall'espulsione, ma non dopo la segnatura di una rete.
In quest'ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:
 - a) se le squadre stanno giocando 5 giocatori contro 4 e la squadra in superiorità numerica segna una rete, la squadra con 4 giocatori potrà essere completata;

- b) se le squadre stanno giocando 4 giocatori contro 4 e una rete viene segnata, le due squadre non possono essere completate;
- c) Il giocatore che entra in campo per sostituire un giocatore espulso, dovrà farlo a gioco fermo e con il consenso dell'arbitro.

15) Allo scopo di distinguere tra il calcio di punizione diretto e quello indiretto, l'arbitro, quando accorda un calcio di punizione indiretto, lo segnalerà alzando il braccio al di sopra della testa. Egli manterrà il braccio in tale posizione fino a quando il calcio di punizione non è stato battuto e finché il pallone sia stato toccato o giocato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in gioco.

16) I calciatori della squadra avversaria di quella che effettua la rimessa devono stare a non meno di metri 5 dal pallone. Il giocatore deve effettuare la rimessa entro 4 secondi dal momento in cui è nelle condizioni di effettuarla.

17) Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa laterale. Può essere segnata direttamente da calcio d'angolo.

18) Il portiere sulla rimessa dalla linea laterale, da parte di un compagno, può giocare il pallone esclusivamente con i piedi. Se lo tocca con le mani, all'interno dell'area di rigore, l'arbitro accorderà un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dalla linea dei 6 metri nel punto più vicino dove è avvenuta l'infrazione.

19) Il portiere deve effettuare la rimessa dal fondo con le mani e può farlo direttamente nella metà campo avversaria, senza che il pallone rimbalzi nella propria metà campo e senza che sia stato precedentemente toccato da alcun giocatore.

20) Se il portiere, dopo aver rimesso in gioco il pallone, lo riceve di ritorno da un compagno di squadra, lo tocca o lo controlla con le mani, sarà punito con un calcio di punizione indiretto dalla linea dei 6 metri, nel punto più vicino a quello nel quale è stata commessa l'infrazione. Per la battuta bisognerà attendere il fischio dell'arbitro.

21) Il portiere dopo una parata efficace può rilanciare il pallone con i piedi nella metà campo avversaria e può segnare direttamente una rete.

22) Il portiere dopo una parata efficace può rilanciare il pallone con le mani nella metà campo avversaria, una rete non può essere segnata se il pallone non viene toccato da alcun giocatore.

23) Se il portiere tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi nella propria metà campo per più di quattro secondi sarà punito con un calcio di punizione indiretto. Nella metà campo avversaria può giocare il pallone come gli altri giocatori.

24) Il direttore di gara comunicherà verbalmente alla squadra che ha commesso il 5° fallo diretto (cumulativo) l'avvenuta infrazione. A questo punto, in caso di successivi falli diretti, sarà facoltativo da parte della squadra che dovrà usufruire del tiro libero chiedere all'arbitro di procedere alla esecuzione del medesimo. Dopo esplicita richiesta da parte della squadra che ha diritto al tiro libero, si precisa che l'esecuzione del primo tiro dovrà essere effettuata obbligatoriamente dal dischetto dei 10 metri, indipendentemente dalla posizione in cui si è subito il fallo.

A partire dal 7° fallo in poi, l'esecuzione del tiro potrà essere effettuata facoltativamente anche nella posizione in cui si è subito il fallo.

Si comunica altresì che i falli che porteranno al diritto di un tiro libero saranno quelli diretti.

Nel caso di falli indiretti si procederà con una semplice punizione indiretta nel punto in cui si è verificata l'infrazione.

25) I calci di punizione assegnati per i primi cinque falli commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara potranno essere protetti da una barriera di giocatori.

Ad iniziare dal sesto fallo cumulativo nessuna barriera di giocatori potrà essere formata.

a) Ad eccezione del portiere della squadra difendente, debitamente identificato, tutti i giocatori

dovranno rimanere sul terreno di gioco ma al di là di una linea immaginaria che attraversa il pallone parallelamente alla linea di porta ed al di fuori dell'area di rigore.

b) Il portiere della squadra difendente dovrà rimanere ad almeno 5 m dal pallone.

c) Tutti i giocatori della squadra difendente dovranno rimanere ad almeno 5 m dal pallone e non potranno in alcun modo ostruire il calciatore che effettuerà il "tiro libero".

d) Il giocatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad un compagno di squadra.

26) Se il tiro libero viene concesso allo scadere di uno dei due tempi regolamentari deve prevedersi il prolungamento del periodo di gioco con le modalità previste per il calcio di rigore e quindi il tiro libero potrà essere calciato anche a tempo scaduto.

27) Non è consentito intervenire in scivolata frontalmente, da tergo o lateralmente (anche se l'intervento è sul pallone). L'intervento in scivolata è punito con un fallo diretto.

28) Il comitato organizzativo si riserva il diritto di modificare il presente regolamento entro l'inizio della competizione.

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

Ogni due ammonizioni il giocatore dovrà osservare un turno di squalifica.

Ogni espulsione il giocatore dovrà osservare almeno un turno di squalifica. Eventuali ulteriori giornate saranno stabilite dalla Commissione arbitrale.

La mancata presentazione della squadra (senza preavviso) sul campo di gioco comporterà la perdita a tavolino della gara per 8-0. Il ritardo massimo consentito è di 20 minuti.