REGOLAMENTO TECNICO Stagione Sportiva 2013-14 (**Rev. 0 del 02/09/2013**)

Art. 1 - Regolamento tecnico di gioco

1. Le norme tecniche per il calcio a cinque della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.
2. Fino alla pubblicazione dell'edizione propria del CSI del Regolamento Tecnico, si applicano i Regolamenti Tecnici della FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.

Art. 2 - Categorie di età e tempi di gioco

1. Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare e la durata dei tempi di gioco sono comunicate annualmente dalla Direzione Tecnica Nazionale (DTN). **Per la categoria Open le gare sono disputate su due tempi di 25' ciascuno.**

Art. 3 - Tempo di attesa

1. Il tempo di attesa nel calcio a cinque è pari alla durata di un tempo di gioco previsto per le gare di ogni categoria. Il Comitato Organizzatore di una manifestazione può ridurre il tempo di attesa informando tempestivamente le società e i referenti arbitrali.

Art. 4 - Partecipanti alla gara

1. Alla gara di calcio a 5 partecipano squadre composte da un massimo di 14 giocatori dei quali 5 titolari e 9 riserve.

Art. 5 - Abbigliamento degli atleti

1. Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. I portieri devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni.

Art. 6 - Distinta dei partecipanti alla gara

1. La distinta dei giocatori, che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto sul quale si disputa la gara, può contenere fino a un massimo di 14 giocatori.
2. Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera, tipo e numero del documento di riconoscimento.
3. Vanno pure segnalati nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, i giocatori che svolgono i ruoli di capitano e di vicecapitano.
4. Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.
5. Nella distinta dei partecipanti vanno indicati inoltre i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera, tipo e numero del documento di riconoscimento.

Art. 7 - Palloni per la gare

1. I palloni di gara ufficiali (nr. 4), in numero adeguato, saranno messi a disposizione dal Comitato Organizzatore della manifestazione.

Art. 8 - Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco

1. Se durante la disputa d'una gara venga a mancare il pallone di gioco e non sia possibile reperirne un altro, la gara verrà sospesa definitivamente.

Art. 9 - Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara

1. Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 4, ogni squadra deve essere composta da un numero **minimo di 3 giocatori**.

Art. 10 - Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato

1. In caso di assenza dell'arbitro designato si aspetterà il suo arrivo per tutta la durata del tempo d'attesa.
2. Se arriva in campo entro tale termine, l'arbitro espleterà tutte le formalità pre-gara e darà inizio alla gara.
3. Qualora, invece, allo scadere del tempo d'attesa non fosse ancora arrivato la gara sarà automaticamente rinviata.
4. **In caso di gare con il doppio arbitro la partita potrà avere inizio, all'orario prefissato, anche alla presenza di uno solo dei due ufficiali di gara designati.**

Art. 11 - Sostituzione di uno degli arbitri

1. Qualora uno dei due arbitri non fosse in grado di continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio, l'altro arbitro continuerà da solo la direzione della gara.
2. **Qualora ambedue gli arbitri fossero nelle condizioni di non poter continuare o in caso di malore o infortunio dell'unico arbitro presente, la gara verrà sospesa.**

Art. 12 - Persone ammesse nel campo di gara

1. Non possono sostare nel "recinto di gioco" persone non tesserate e non riconosciute dal Direttore di gara.
2. Oltre agli atleti nel numero indicato al precedente art. 4 è consentito per ciascuna delle due società, l'ingresso sul terreno di gioco dei dirigenti accompagnatori, purché regolarmente tesserati. Il dirigente designato rappresenta, a tutti gli effetti, la società sportiva.
3. Durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel campo di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.
4. I giocatori di riserva non possono indossare la tenuta di gioco della squadra per evitare di confondersi con i compagni che sono sul campo.

5. In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare nella panchina o nel posto loro assegnato. I calciatori, dovendo entrare in campo, si avvicineranno ai bordi del terreno di gioco per effettuare la sostituzione volante.
6. I giocatori di riserva possono riscaldarsi nel corso della gara se l'impianto ha lo spazio a ciò appositamente destinato; al momento di entrare in campo devono stare pronti nella "zona di sostituzione" secondo le modalità prescritte dal Regolamento Tecnico.

Art. 13 - Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara

1. Qualora lo ritenga necessario l'arbitro, o il primo arbitro, può assumere, anche su segnalazione dei suo collaboratore ufficiale, dei provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori, dei dirigenti e dei tecnici partecipanti alla gara anche prima del suo inizio. In particolare in questa occasione possono essere comminate, in base alla gravità del fatto, l'ammonizione o l'esclusione dalla partecipazione alla gara che equivale all'espulsione (cartellino rosso).
2. **In caso di espulsione (cartellino rosso) il giocatore non potrà prendere parte alla gara ma potrà essere sostituito da un calciatore di riserva. La propria squadra comincerà la gara con n° 5 elementi.**
3. In ogni caso non è comunque possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio dalla gara.

Art. 14 - Sostituzioni dei giocatori

1. **Ogni squadra potrà effettuare sostituzioni "volanti", in numero illimitato, durante l'intera durata della gara tra coloro che risultano iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro prima della gara. La sostituzione del portiere dovrà avvenire a gioco fermo.**
2. **I giocatori espulsi definitivamente possono essere sostituiti, nel corso della gara, secondo le modalità previste dal regolamento FIGC calcio a cinque.**
3. **Il giocatore colpito dalla sanzione dell'espulsione temporanea può essere sostituito o rientrare sul terreno di gioco allo scadere della stessa, oppure non appena la squadra avversaria segna una rete e quest'ultima è in superiorità numerica di atleti in campo.**

Art. 15 - Numero insufficiente di atleti durante una gara ed espulsione temporanea

1. **N/A nella stagione sportiva 2012/13.**

Art. 16 - Time-out

1. **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.**

Art. 17 - Espulsione temporanea (Cartellino azzurro)

1. L'espulsione temporanea:
   a) viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
   b) **ha la durata di 2 minuti**.
   c) è comminata durante la gara in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro. **L'atleta rientra comunque in campo non appena la squadra avversaria segna una rete e quest'ultima è in superiorità numerica di atleti in campo.**
2. Ferma restando la valutazione dell'arbitro sulla gravità del fallo e sulla sua punibilità con l'espulsione definitiva, di norma l'espulsione temporanea sostituisce a tutti gli effetti l'espulsione definitiva prevista dalle Decisioni IFAB n° 13 e 14 sulla Regola 12 per quanto di seguito riportato:
   a) reciproche scorrettezze, di lieve entità, tra atleti di diversa società.
3. Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea viene conteggiata con due ammonizioni le quali si sommano alle altre ammonizioni subite.

Art. 18 - Squalifiche automatiche

1. I giocatori espulsi debbono comunque ritenersi squalificati per almeno una giornata effettiva di gara, fatte salve eventuali ulteriori sanzioni assunte dall'Organo giudicante da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva.

Art. 19 - Squalifiche per somma di ammonizioni

1. Ai giocatori che abbiano ricevuto, anche nel corso di gare diverse, quattro ammonizioni viene irrogata la squalifica per una giornata effettiva di gara. A tal proposito il cartellino azzurro comporta il computo di due ammonizioni. Dopo la prima squalifica per somma di ammonizioni (che avviene alla quarta ammonizione), il turno di squalifica successivo scatterà, per recidività in ammonizione, alla terza ammonizione (VII infr.); poi alla seconda (IX infr.); poi ad ogni ulteriore ammonizione (X infr., XI infr., XII infr, ecc.).
2. **La squalifica per somma di ammonizioni, deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente su apposito comunicato ufficiale.**
3. La squalifica per somma di ammonizioni va scontata nella manifestazione per la quale si è ricevuta l'ammonizione o la sanzione che ha fatto scattare la squalifica stessa.

Art. 20 - Sanzioni automatiche nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali

1. **N/A nella stagione sportiva 2013/14.**

Art. 21 - Campionati nazionali - Durata e risultati delle gare

1. **N/A nella stagione sportiva 2013/14.**

Art. 22 - Modalità per i tiri di rigori per determinare la squadra vincitrice - (Sistema veloce)

1. **N/A nella stagione sportiva 2013/14.**

Art. 23 - Gare ad eliminatoria diretta col sistema tradizionale

1. Per designare la squadra vincitrice della gara nei turni ad eliminatoria diretta o nelle finali, si procederà come segue:
   a) disputa di **2 tempi supplementari di 5' cadauno**. Vince la gara la squadra che segna più reti nel corso dei tempi supplementari.
   b) in caso di ulteriore parità la squadra vincitrice viene designata mediante il **tiro dei rigori col "sistema normale"** di cui al successivo art. 24.

Art. 24 - Modalità per i tiri di rigori - (Sistema normale)

1. Nelle gare che prevedano tempi supplementari e, in caso di ulteriore parità, la designazione della squadra vincitrice tramite il tiro dei rigori, si utilizzerà il sistema normale: **prima una serie di cinque, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.**
2. **Ai tiri di rigore sono ammessi tutti i giocatori iscritti in distinta, con esclusione di quelli espulsi definitivamente.**
3. Durante l'esecuzione dei rigori qualunque giocatore può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra.
4. **Se, al termine della gara e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria, deve ridurre il numero dei propri giocatori per eguagliarlo all'altra squadra; al capitano spetta il compito di comunicare all'arbitro il nome e il numero di ciascun calciatore eventualmente escluso dai rigori.**
5. Il "sistema normale" prevede le seguenti procedure:
   a) al fischio finale, l'arbitro sceglie la porta dove battere i rigori ed effettua, coi capitani delle squadre, il sorteggio per l'ordine con cui tirare i rigori; batte per prima la squadra che ha perduto il sorteggio;
   b) i capitani delle squadre comunicano all'arbitro i 5 calciatori che tireranno i primi 5 rigori col relativo ordine di battuta;
   c) i giocatori presenti sul campo si porteranno al centro del campo;
   d) l'arbitro, assieme ai due portieri, si reca alla porta dove si devono battere i rigori;
   e) seguendo l'ordine comunicato all'arbitro, i giocatori individuati per battere i rigori effettueranno il loro tiro e raggiungeranno quindi i propri compagni;
   f) se prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnarne l'altra, qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
   g) se al termine della serie di cinque calci di rigore, permanesse ancora la parità, si procederà a tirare i rigori ad oltranza fino a quando, a parità di tiri eseguiti, una delle due squadre non si trova in vantaggio;

h) ciascun giocatore può battere soltanto uno dei rigori della prima serie di cinque; se si prosegue ad oltranza ciascun giocatore, compresi quelli che hanno tirato uno dei rigori della prima serie, può tirare un'altra volta soltanto dopo che tutti i suoi compagni, compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.

2. Non è possibile produrre reclamo nel caso in cui la procedura dell'effettuazione dei calci di rigore sia stata effettuata diversamente da come previsto.

Art. 25 - Risultato tecnico e ripetizione di una gara

1. **La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-6.**
2. **La società che rinuncia a prendere parte ad una gara, oltre alla perdita dell'incontro con risultato tecnico di 0-6, subirà anche la penalizzazione di 1 punto nella classifica generale.**
3. Il punteggio ottenuto come risultato tecnico va conteggiato nei gol realizzati della classifica generale.
4. **Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.**

Art. 26 - Modalità per la compilazione delle classifiche

1. Per ogni gara vengono assegnati i seguenti punti validi per la classifica:
   ⇒ 3 punti alla squadra che vince la partita;
   ⇒ 1 punto ad entrambe le squadre in caso di pareggio;
   ⇒ 0 punti alla squadra che perde la gara.
2. Nelle gare che non prevedono anche il pareggio sul campo, si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:
   ⇒ 3 punti alla squadra che vince la gara sul campo;
   ⇒ 2 punti alla squadra che vince la gara coi rigori;
   ⇒ 1 punto alla squadra che perde la gara coi rigori;
   ⇒ 0 punti alla squadra che perde la gara sul campo.
3. Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince la gara a prescindere dalle modalità con cui la vittoria è stata conseguita (vittoria sul campo, vittoria dopo i tempi supplementari, vittoria ai rigori).

Art. 27 - Modalità per la compilazione della classifica avulsa

1. Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, saranno considerate soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica.
2. Quindi si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:
   a) punti conseguiti negli scontri diretti nella classifica avulsa;
   b) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa;
   c) differenza reti nella classifica avulsa;
   d) maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
   e) maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;

f) differenza reti nell'intera manifestazione;
g) maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione;
h) sorteggio.

Art. 28 - Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi

1. Qualora sia necessario definire la migliore posizione in classifica (ad esempio per definire la migliore seconda, la migliore terza (…) tra Società sportive di gironi diversi si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:
   a) media punti (punti fatti/partite disputate);
   b) media reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
   c) media differenza reti (differenza reti/partite disputate);
   d) sorteggio.