



Centro Sportivo Educativo Nazionale



COMITATO PROVINCIALE FIRENZE - SETTORE TECNICO PROMEMORIA PRATICO RIEPILOGATIVO CALCIO A 5 STAGIONE SPORTIVA 2019-2020

- Si gioca con pallone n°4 a rimbalzo controllato/ridotto. Verificare i palloni prima e durante la gara. Con pallone diverso si gioca solo con l'assenso dei due capitani, altrimenti non si può disputare la gara.
- documenti di riconoscimento x giocare: passaporto, carta d'identità o patente del paese d'origine, tesserino CSEN/MSP della stagione in corso per tesserati italiani e comunitari. Carta d'identità o patente italiana, passaporto del paese d'origine accompagnato da permesso di soggiorno valido, tesserino CSEN/MSP della stagione in corso per tesserati extracomunitari.
- **Non si gioca senza documento di riconoscimento**
- **Il numero minimo per giocare è di 3 calciatori.**
- Un tesserato segnalato nelle note gara come dirigente e/o tecnico, qualora la propria squadra sia presente con meno di 12 giocatori, può partecipare alla gara stessa, se lo richiede, anche come giocatore. Dovranno poi essere corrette le note gara, segnalando il numero di maglia con il quale disputerà la gara.
- I tesserati ritardatari e/o volanti, possono entrare in campo, se debitamente identificati, **entro e non oltre l'inizio del secondo tempo**. Se non lo sono già, devono poi essere aggiornate le **due** copie delle note gara.
- **Il vincitore del sorteggio iniziale sceglie la porta da difendere o il calcio d'inizio.**
- **In caso di rimessa da parte dell'arbitro il pallone si concede: al portiere se all'interruzione il pallone era in area, altrimenti alla squadra che lo stava giocando e gli avversari dovranno stare a 4 metri dal punto della rimessa**
- Il recupero, quando previsto, deve obbligatoriamente essere segnalato visivamente e verbalmente.
- Il **time-out** si concede a gioco fermo alla squadra che lo richiede e se la stessa è **in possesso di palla**.
- Si può segnare una rete direttamente su calcio d'inizio o su ripresa del gioco dopo la segnatura di una rete e si può battere il calcio d'inizio o la ripresa del gioco dopo una rete anche calciando il pallone all'indietro.
- Il portiere, dopo una parata efficace, può segnare direttamente una rete con i piedi.
- **Il portiere, con le mani, non può mai segnare una rete.**
- Se non si disturba il gioco e/o non si inganna un avversario **NON è fallo chiamare la palla**.
- **NON è fallo giocare il pallone da terra** a meno di non commettere gioco pericoloso.
- La **SCIVOLATA sull'uomo** è, salvo applicazione del vantaggio, **SEMPRE fallo**: se si tocca il giocatore punizione di **prima**, se si prende solo il **pallone**, punizione di **seconda**.
- Il portiere **NON** può giocare il pallone con le mani su passaggio **VOLONTARIO** di un compagno di squadra, su rimessa laterale o se effettuato con i piedi o gamba al di sotto del ginocchio.
- Il portiere non può rigiocare il pallone, dopo essersene spossessato, su passaggio volontario di un compagno prima che sia stato toccato/giocato da un avversario anche se il passaggio proviene dalla **metà campo opposta**. L'infrazione sarà punita con una punizione di seconda nel punto dove essa è avvenuta.
- **Se il portiere tocca indebitamente il pallone con le mani quando non potrebbe farlo si sanziona solo tecnicamente.**
- **Se un giocatore titolare commette un fallo mentre è fuori dalle linee perimetrali e il pallone è in gioco, si punisce con un fallo di seconda battuto dalla linea laterale nel punto più vicino all'infrazione.**
- Se viene **espulso** un giocatore che è **in panchina** **NON** si toglie un giocatore dal campo.
- Le punizioni di seconda in area di rigore si battono sulla riga della stessa nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione.
- **I giocatori devono stare a 1 metro dalla barriera sulle punizioni in cui viene richiesta. Se è a meno di 1 metro e la punizione viene calciata deve essere sanzionato con una punizione di seconda.**
- Su punizione a favore della difesa nella propria area gli avversari devono stare fuori area e almeno a 5 metri dal pallone. Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente.
- Il calcio di rigore si segna nei falli cumulativi se assegnato durante i primi 5 falli di prima.
- Il tiro libero deve essere **obbligatoriamente** battuto come tale ed è valido solo dopo che l'arbitro ha emesso il fischio per la sua effettuazione. Il tiro libero deve essere calciato verso la porta avversaria e non può essere passato ad un compagno di squadra.
- Prima dei tiri liberi è corretto applicare la norma del **VANTAGGIO** e se anche si concretizza deve comunque essere segnato il **fallo cumulativo** e avvertita la squadra che aveva commesso il fallo.



Centro Sportivo Educativo Nazionale



COMITATO PROVINCIALE FIRENZE - SETTORE TECNICO PROMEMORIA PRATICO RIEPILOGATIVO CALCIO A 5 STAGIONE SPORTIVA 2019-2020

- Per “**fallo da ultimo uomo**” si intende la punizione di prima commessa realmente da l' **ULTIMO** difensore (portiere o giocatore) che impedisce all'avversario di sfruttare la chiara occasione di segnare una rete perché dopo il difensore stesso c'è solo la porta. Se l'infrazione è commessa intenzionalmente o meno fuori dall'area di rigore il difensore deve essere **ESPULSO**. Se l'infrazione è commessa in area di rigore , se **intenzionale rigore ed ESPULSIONE**, **non intenzionale rigore ed AMMONIZIONE**
- La rimessa laterale si effettua con pallone sulla riga e/o a **non oltre 25 cm.** dalla stessa.
- Quando l'area di rigore è di 4 o 5 metri, il pallone si porta a 6 metri **SOLO** per battere il tiro libero nato da un fallo di prima commesso tra la linea dell'area di rigore e la linea immaginaria dei **6 metri**, perché il tiro libero **NON** si può battere da meno di tale distanza dalla porta.
- I giocatori **DEVONO** rispettare sempre la distanza di 5 metri sulle punizioni, calci d'angolo e rimesse laterali.
- Se un calcio d'angolo non viene battuto entro 4 secondi l'infrazione diventa una rimessa dal fondo del portiere avversario.
- La procedura, dove prevista, dei calci di rigore per stabilire la vincente di una gara si stabilisce corretta al **miglior dei 3 rigori**. In caso di parità si procederà ad oltranza.