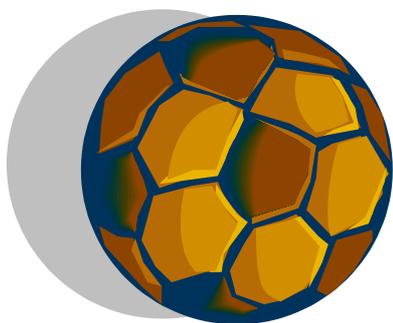


L'avversario non è un nemico



Regolamento interno calcio a 5

SQUADRE: la gara è disputata da due squadre di cinque giocatori ciascuna, uno dei quali gioca obbligatoriamente da portiere. Ogni squadra può avere a disposizione altri cinque giocatori di riserva. La sostituzione di giocatori si effettua "al volo", cioè senza interruzione del gioco. Il giocatore che deve uscire è obbligato ad entrare nell'area di sostituzione prima che il suo sostituto entri in campo. Quando la sostituzione riguarda il portiere il gioco deve essere interrotto. Se una squadra non può presentare in campo almeno **4 giocatori** la partita non può iniziare o proseguire.

TEMPI: l'incontro di calcio a cinque è diviso in due tempi di quindici minuti con un intervallo massimo di cinque minuti.

CAMPO DI GIOCO: il rettangolo di gioco è delimitato dalle linee rosse laterali.

CALCI DI PUNIZIONE: i calci di punizione devono essere calciati entro quattro secondi dal fischio dell'arbitro. Sono considerati falli tutti quelli già previsti dal regolamento del calcio a 5 (vedi regolamento). In più è considerato fallo entrare in scivolata e ogni tipo di contatto fisico. Un'infrazione grave commessa all'interno della propria area di rigore determina la concessione del calcio di rigore per la squadra avversaria. L'entrata difensiva del portiere in scivolata pericolosa è causa di calcio di rigore.

In caso di fallo pericoloso nei confronti dell'avversario o comunque quando stabilito dall'arbitro, è d'obbligo scusarsi con una stretta di mano; il non rispetto di questa regola comporta un'ammonizione.

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI: le **ammonizioni** hanno durata di due minuti, durante i quali il giocatore sospeso non può partecipare al gioco, mentre la squadra gioca in inferiorità numerica. Le **squalifiche** vengono sancite per aver accumulato due ammonizioni, il giocatore squalificato può essere sostituito. Le **espulsioni** si applicano in casi di gravissime infrazioni e il giocatore deve abbandonare il campo. La squadra gioca il resto dell'incontro con un giocatore in meno in campo.

FALLI CUMULATIVI: sono falli cumulativi tutti quelli puniti con un fallo di punizione diretto ed elencati nella REG.12 (vedi regolamento). I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante l'intero incontro, saranno registrati dall'arbitro e la squadra potrà formare la barriera per difendersi. Dal sesto fallo cumulativo per ciascuna delle due squadre durante l'intero incontro, verrà concesso il tiro libero.

RETE: valgono le stesse regole del calcio a 5. Non può essere segnata una rete direttamente su rimessa laterale, su calcio d'angolo e su rimessa in gioco del portiere.

RIMESSA LATERALE: la rimessa laterale deve essere eseguita con i piedi, tenendo la palla ferma sulla linea laterale. Deve essere calciata entro quattro secondi. Durante la rimessa i giocatori della squadra avversaria devono rimanere almeno a tre metri dalla palla. Non si può segnare una rete direttamente su rimessa laterale.

FUORIGIOCO: non esiste fuorigioco.

RIMESSA DA FONDO: la rimessa dal fondo viene effettuata dal portiere con le mani. La palla è in gioco quando esce dall'area di rigore. Se nella rimessa il pallone non esce dall'area perché toccato da un qualsiasi giocatore, questa deve essere ripetuta.

REGOLA DEL PORTIERE: il portiere può ricevere dei retro-passaggi (effettuati con qualsiasi parte del corpo), ma giocando obbligatoriamente la palla con i piedi.