

SPORT IN REGOLA

CALCIO A 5

Edizione
valida esclusivamente
per l'attività provinciale
del Centro Sportivo Italiano
Comitato di Bergamo



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. Per il Regolamento Tecnico di gioco si fa riferimento all'edizione propria del Csi di Bergamo.

Art. 2 Categorie di età e tempi di gioco

1. Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare sono fissate annualmente dal Consiglio Provinciale e pubblicate sulla Programmazione.

Art. 3 Tempo di attesa

1. Il tempo di attesa per tutte le categorie è fissato in 10 minuti.

Art. 4 Partecipanti alla gara

1. Le squadre di calcio a cinque sono composte da una massimo di 14 giocatori dei quali cinque partecipano alla gara e gli altri fungono da 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. E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Art. 6 Distinta dei partecipanti alla gara

1. La distinta dei giocatori deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario e il luogo dove si disputa la gara.

2. Dei giocatori va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI. Vanno pure segnalati nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, i giocatori che svolgono il ruolo di capitano e di vicecapitano.

3. Nella distinta dei partecipanti vanno trascritti, inoltre, i dirigenti accompagnatori (nella misura massima di tre), indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI e la persona addetta all'utilizzo del defibrillatore.

Art. 7 Integrazione degli elenchi

1. Se una squadra, a parte i titolari, non abbia presenti altri giocatori, potrà iscrivere le eventuali riserve prima dell'inizio della gara, sulla distinta presentata all'arbitro. I giocatori ritardatari, segnati sulla distinta, potranno entrare in campo in qualsiasi momento previa identificazione da parte dell'arbitro.

2. Nel caso una squadra si presenti in campo con meno di 5 giocatori, è opportuno che la stessa trascriva sulla distinta solo i nominativi dei presenti poiché avrà sempre la possibilità di completare fino a 5, il numero dei giocatori. L'arbitro dovrà provvedere all'identificazione degli stessi al loro ingresso sul terreno di gioco ed al completamento di tutte le copie della distinta.

Art. 8 Palloni per la gara

1. In tutte le gare, la squadra prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni e la squadra seconda nominata almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed utilizzabili.

2. L'arbitro darà comunque inizio alla gara anche se non tutti i palloni previsti saranno messi a disposizione. Qualora non fosse disponibile neanche un pallone, l'arbitro non potrà dare inizio alla gara e segnerà quanto avvenuto sul rapporto di gara.

3. In questi casi le squadre verranno considerate rinunciarie con le modalità di cui all'articolo 63 comma 1 delle Norme per l'Attività Sportiva con esclusione della sanzione prevista al comma b (punto di penalizzazione).

Art. 9 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 e saranno assunti i seguenti provvedimenti:

- a) se ambedue le squadre hanno messo a disposizione i loro palloni e gli stessi nel corso della gara si sono rovinati o sono andati smarriti, la gara stessa verrà ripetuta;
- b) se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorano o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengono a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.

2. Tuttavia, se risultasse che uno dei palloni o l'unico pallone disponibile sia stato deteriorato o smarrito per dolo, l'arbitro annoterà quanto avvenuto nel rapporto di gara e la gara può essere data persa, a giudizio dell'Organo giudicante, alla squadra che ha posto in essere tale tentativo di frode.

Art. 10 Ingresso sul campo di gioco

1. Qualche minuto prima dell'orario fissato per l'inizio della gara l'arbitro inviterà i partecipanti ad entrare in campo.

2. L'arbitro, accompagnato dai giocatori titolari si schiererà su file parallele al centro del campo. I giocatori schierati saluteranno il pubblico; i rispettivi capitani si saluteranno e procederanno con l'arbitro al sorteggio del campo.

Art. 11 Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara

1. Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 4, ogni squadra per poter iniziare la gara deve essere composta da un numero minimo di 3 giocatori.

Art. 12 Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato

1. In caso di assenza dell'arbitro designato, si procederà secondo quanto previsto dagli articoli 51 e 52 delle Norme per l'Attività Sportiva. Espletate tutte le formalità pre-gara, si aspetterà l'arbitro per tutta la durata del tempo d'attesa.

2. Se arriva in campo entro tale termine, l'arbitro darà subito inizio alla gara facendo automaticamente proprie tutte le eventuali decisioni prese sino a quel momento dai suoi collaboratori.

3. Qualora, invece, allo scadere del tempo d'attesa l'arbitro non fosse ancora arrivato in campo, le squadre, relativamente alle categorie giovanili e Femminile saranno obbligate ad accordarsi per la scelta di una persona che diriga la gara. La scelta di colui che dovrà dirigere l'incontro spetta per prima alla squadra ospitante. Qualora entrambe le squadre non riuscissero a trovare una persona che possa dirigere l'incontro, i provvedimenti disciplinari del caso saranno imputabili solo alla squadra prima nominata.

4. Per tutte le altre categorie tale regola è da intendersi come auspicabile ma non obbligatoria.

5. In nessun caso è previsto un rimborso da parte del Comitato Csi per la mancanza dell'arbitro designato.

Art. 13 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 squadre, l'ingresso sul terreno di gioco dei dirigenti accompagnatori, purché regolarmente tesserati. In caso di mancanza dell'accompagnatore ufficiale, tale funzione potrà essere svolta da un atleta. In questo caso l'atleta, pur continuando ad essere presente tra i giocatori a disposizione, segnerà il proprio nome anche nell'apposito spazio della distinta riservato all'accompagnatore ufficiale. 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. 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. 14 Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara

1. Qualora lo ritenga necessario l'arbitro può assumere 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.

2. Non è possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio della gara.

Art. 15 Sostituzioni dei giocatori

1. Ogni squadra potrà effettuare sostituzioni "volanti", in numero illimitato, durante l'intera durata della gara così come indicato nel regolamento tecnico di gioco.

2. Il giocatore espulso non può più prendere parte alla gara e non può sedere sulla panchina dei sostituti. La sua sostituzione può essere fatta subito. Il sostituto dell'espulso deve entrare nel rettangolo di gioco con il consenso dell'arbitro a gioco fermo.

Art. 16 Numero insufficiente di atleti durante una gara

1. Se una squadra si viene a trovare con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara l'arbitro decreterà la fine della partita e segnerà il tutto nel rapporto di gara.

Art. 17 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. 18 Squalifiche automatiche

1. I giocatori espulsi debbono comunque ritenersi squalificati per almeno un turno di gara, fatte salve eventuali ulteriori sanzioni assunte dall'Organo giudicante, da scontarsi nel primo turno di gara successivo, nella manifestazione in cui è stata irrogata (campionato o coppa).

2. Resta inteso che il giocatore soggetto a tale provvedimento non potrà, nel frattempo, partecipare a nessuna gara anche se in squadre o categorie diverse della medesima manifestazione.

Art. 19 Squalifiche per somma di ammonizioni

1. Le squalifiche del Campionato e della Coppa Bergamo non saranno sommate.

2. Ai giocatori che abbiano ricevuto nel corso del Campionato, anche in gare di categorie diverse, quattro ammonizioni viene irrogata la squalifica per un turno di gara.

3. La squalifica per somma di ammonizioni va scontata:

- nella squadra in cui si è ricevuta l'ammonizione o la sanzione che ha fatto scattare la squalifica stessa;
- nel primo turno di gara (recuperi, anticipi) successivo alla pubblicazione sul comunicato ufficiale (mercoledì mattina).

Fino a che l'atleta non avrà scontato la squalifica non potrà prendere parte a nessuna gara in squadre o categorie diverse.

4. Dopo la prima squalifica per somma di ammonizioni, le ulteriori squalifiche per recidività scaleranno nell'ordine: 3, 2, 1.

5. Ai giocatori che abbiano ricevuto nel corso della Coppa Bergamo due ammonizioni, viene irrogata la squalifica per un turno di gara.

6. La squalifica per somma di ammonizioni va scontata nel primo turno di gara successivo alla pubblicazione sul comunicato ufficiale (mercoledì mattina).

7. Per le gare di Coppa Bergamo di tutte le categorie, le ulteriori squalifiche per recidività scatteranno sempre al raggiungimento della seconda ammonizione. Prima dell'inizio delle gare di semifinale tutte le ammonizioni saranno azzerate; resteranno in vigore invece le squalifiche "a tempo" o per "turni di gara".

Art. 20 Turno di gara

1. Con l'indicazione di "turno di gara" si intendono tutte le gare relative ad una singola giornata di calendario, programmate nel lasso di tempo stabilito dai regolamenti tecnici e precisamente tutte le partite che si svolgono da lunedì a sabato.
Gli eventuali anticipi e/o recuperi sono da considerare un "turno di gara"

Art. 21 Modalità per i tiri di rigore

1. Nelle gare che prevedono la designazione della squadra vincitrice tramite i tiri di rigore, direttamente o dopo la disputa dei tempi supplementari, si utilizzerà il seguente sistema: 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 presenti in distinta, ivi compresi quelli momentaneamente assenti dal terreno di gioco col permesso dell'arbitro, purché non espulsi.

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 gli stessi al pari della squadra avversaria comunicando al direttore di gara il numero di maglia dei giocatori esclusi dai rigori. Gli stessi potranno abbandonare il terreno di gioco o sostare al suo interno in posizione tale da non intralciare il proseguo del gioco.

5. Il sistema 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; chi vince il sorteggio decide se eseguire il primo o il secondo tiro.
- 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) seguendo l'ordine comunicato all'arbitro, i giocatori individuati per battere i rigori effettueranno il loro tiro e raggiungeranno quindi i propri compagni;
- e) se prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
- f) 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;
- g) 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.

6. 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. 22 Risultato tecnico e ripetizione di una gara

1. La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-6.

2. Il punteggio ottenuto come risultato tecnico va conteggiato nei gol realizzati della classifica generale.

3. Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

Art. 23 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 partita.

2. 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. 24 Parità in classifica

1. Qualora vi sia in competizione un unico titolo sportivo di vincente campionato, di promozione e di retrocessione tra due squadre, si terrà conto nell'ordine: dei punti conseguiti negli incontri diretti; della differenza reti negli incontri diretti, della differenza reti generale, della classifica disciplinaria.

2. In caso di parità fra tre o più squadre, si procederà alla compilazione di una "classifica avulsa" fra le squadre interessate tenendo conto nell'or-



dine: dei punti conseguiti negli incontri diretti; della differenza reti negli incontri diretti, della differenza reti generale, della classifica disciplina.

Art. 25 Criteri per definire la migliore posizione in classifica nello stesso girone

1. Nei gironi interessati alle fasi finali, in caso di parità tra più squadre, verranno stilate le posizioni di classifica secondo i seguenti criteri:
- fra due squadre: punti ottenuti negli incontri diretti, differenza reti negli incontri diretti, differenza reti generale, coppa disciplina, sorteggio.

- fra tre o più squadre: classifica avulsa fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine: punti conseguiti negli incontri diretti, differenza reti negli incontri diretti, classifica disciplina, sorteggio.

Art. 26 Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi

1. Per la scelta delle squadre meglio classificate tra gironi diversi, si terrà conto nell'ordine: della media punti (punti fatti/partite disputate), della differenza reti, del numero di reti segnate, della coppa di disciplina, del sorteggio.

Art. 27 Società partecipanti con più squadre nella stessa categoria

1. Esclusivamente per i Campionati Provinciali è consentito il libero scambio dei giocatori tra le diverse squadre della medesima società, salvo che le stesse partecipino entrambe al "Gruppo A".

Art. 28 Impianto di gioco

1. È obbligatorio avere a disposizione settimanalmente un impianto sportivo regolamentare coperto con le seguenti misure: larghezza da mt. 15,00 a mt. 22,00, lunghezza da mt. 28,00 a mt. 42,00.

2. La Commissione Calcio si riserva di accettare l'iscrizione di squadre con impianti non del tutto corrispondenti alle misure indicate in caso di partecipazione ai campionati di Gruppo C, D e E previa una visita all'impianto per verificarne le condizioni di corretta praticabilità. Per i Gruppi A e B le suddette misure sono da ritenersi obbligatorie.

Art. 29 Orari di gioco

1. L'orario di gioco deve essere fissato:

- da lunedì a venerdì: tra le ore 20,00 e le ore 21,00.

- il sabato pomeriggio sono accettate solo iscrizioni di squadre abbinate il cui orario d'inizio dovrà essere stabilito tra le ore 18,00 e le ore 20,00.

Tali limitazioni potranno non valere in caso di abbinamento di più gare. È fatto obbligo alle squadre che utilizzano la stessa palestra di fissare giorni ed orari abbinati.

2. Le società devono indicare nel modulo di iscrizione di ogni singola squadra l'orario ed il giorno ufficiale delle partite casalinghe, valido per tutta la stagione sportiva. Nello stesso modulo devono essere indicate, molto chiaramente, eventuali richieste di alternanze o abbinamenti.

Art. 30 Norme Particolari OVER

1. L'età minima di partecipazione al torneo è di 30 anni. È comunque concesso di poter schierare in distinta ed utilizzare in campo, in ogni incontro, un massimo di 2 giocatori di età inferiore (comunque superiore ai 18 anni).

Art. 31 Norme particolari Csi/Figc

1. È liberamente consentita la partecipazione contemporanea ai campionati ed ai tornei ufficiali Csi e Figc ad atleti tesserati per la medesima società, purché partecipanti ai campionati Figc Calcio a 5 di Serie C o di categoria inferiore.

2. I tesserati Figc partecipanti ai campionati di prima, seconda e terza categoria possono disputare contemporaneamente entrambi i campionati.

3. È consentito tesserare giocatori che, pur avendo partecipato ad attività ufficiale Figc per la stagione in corso, ottengano lo svincolo o vengano trasferiti ad altre società partecipanti contemporaneamente ai campionati Csi e Figc. (Relativamente alla sola categoria femminile non è consentita la partecipazione di atlete che partecipino ai campionati di Serie A e B).

