

REGOLAMENTO CALCIO A 5 INTEGRATO “DISABILITY FUTSAL”

Il presente regolamento fa riferimento al “Regolamento Tecnico Ufficiale del Calcio a 5”, ma apporta varianti/aggiunte per integrare in una squadra atleti con disabilità intellettiva/relazionale in modo da promuovere la partecipazione di tutti, valorizzare le caratteristiche di ciascuno e migliorare le capacità individuali e collettive.

Le norme tecniche per il Calcio a 5 della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva, in “Sport in Regola” 2021 (Ed. sett. 2022).

Art. 1 - Distinta

1.1 Prima dell'inizio di ogni partita ogni squadra deve consegnare all'arbitro e agli avversari la distinta dei partecipanti con le indicazioni del caso.

1.2 Ogni squadra può essere composta da un numero illimitato di giocatori, senza distinzione di genere.

1.3 Tutti coloro che vengono ammessi nell'area di gioco devono essere tesserati CSI e inseriti nella distinta (giocatori, capitano, vice capitano, allenatore, dirigenti accompagnatori e referente arbitro).

Art. 2 - Abbigliamento atleti

In campo ogni squadra è composta di massimo cinque atleti. Tutti gli atleti della stessa squadra devono indossare una maglia dello stesso colore e numerata.

E' obbligatorio:

1 - L'uso dei parastinchi

2 - Occhiali sportivi omologati

E' vietato indossare collane, anelli, braccialetti, orecchini durante la gara.

Art. 3a - Durata di gioco

1 - Le partite si svolgeranno in due tempi da 15 minuti ciascuno se sono presenti 2 campi.

2 - Le partite si svolgeranno in un solo tempo da 20 minuti (le squadre potranno concordare con l'arbitro di giocare per un tempo maggiore in base alla disponibilità del campo).

Solo per la fase finale: in caso di parità dopo i tempi regolamentari si effettueranno i tiri di rigore (cinque).

Per ogni gara vengono assegnati i seguenti punti validi per la classifica:

- 3 punti alla squadra che vince la gara sul campo
- 1 punto a ciascuna squadra in caso di pareggio
- 0 punti alla squadra che perde la gara sul campo



Art. 3b – Tempo d’attesa

Il tempo d’attesa, rispetto all’orario ufficiale della gara, è di 30 minuti.

In caso di ritardi giustificati sarà la società organizzatrice a valutare come risolvere il problema.

La squadra che non si presenta in campo senza preavviso subisce la perdita della gara 0-3.

Se invece la squadra si presenta con meno di 5 giocatori potrà usufruire di un prestito da altre società ma verrà data persa la gara a tavolino oppure può decidere di giocare con 4 giocatori (numero minimo). Se una società ha più livelli può usufruire di massimo due giocatori di un altro livello (dal livello 3 al livello 2 oppure dal 2 all’1). Non è possibile utilizzare giocatori di livello superiore in mancanza di quelli di livello inferiore.

Art. 3c – Campo di gioco

Dimensioni del campo:

- lunghezza minima 25m e massima 42m
- larghezza minima 15m e massima 25m
- linea campo 8cm.

Ad ottobre, maggio e giugno le partite potranno essere giocate all’aperto; da novembre ad aprile al coperto.

Art. 3d – Pallone

Pallone Gems modello Blade Match, con logo ufficiale CSI Centro Sportivo Italiano. A rimbalzo controllato, è un pallone creato per il futsal adatto sia per l’indoor che per l’outdoor. E’ indicato sia per allenamenti che per partite.

Caratteristiche:

aspetto: finitura lucida pitonata;
composizione: PU Hybrid;
camera d’aria: butile;
valvola: butile;
pressione: 0,4/0,5 bar;
peso: 400/440 gr;
circonferenza: 62/64 cm;
pannelli: 32;
misura: 4;
colore: bianco, arancio e blu.

Art. 4 - Sostituzioni dei giocatori

E’ obbligatorio che tutti i giocatori presenti in distinta prendano parte attiva al gioco.

Ogni squadra può effettuare sostituzioni volanti durante l’intera durata della gara tra coloro che sono iscritti nell’elenco consegnato all’arbitro prima della gara.

La sostituzione del portiere dovrà avvenire a gioco fermo. La zona delle sostituzioni è situata sullo stesso lato in cui sono ubicate le panchine delle squadre, direttamente di fronte ad esse, da dove i calciatori entrano ed escono per le sostituzioni.



Il giocatore colpito dalla sanzione dell'espulsione temporanea (cartellino azzurro) può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa partita.

Art. 5 - Espulsione temporanea

L'espulsione temporanea:

- viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro
- ha la durata di 2 minuti
- è comminata durante la gara in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro.

In caso di segnatura di una rete della squadra avversaria, durante i 2 minuti di espulsione, potrà rientrare in campo un atleta diverso da quello espulso temporaneamente. Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea è conteggiata con due ammonizioni, che si sommano alle altre ammonizioni subite.

Art. 6 - Time out

Ogni squadra, per ogni tempo di gioco, può chiedere una sospensione della durata di 1' ciascuna rispettando le seguenti norme:

- a) il time-out di un minuto può essere richiesto in qualsiasi momento, ma deve essere concesso soltanto se la squadra è in possesso del pallone;
- b) quando è accordato un time-out i calciatori debbono rimanere all'interno del rettangolo di giuoco. Se devono ricevere istruzioni dal proprio allenatore, ciò può avvenire soltanto dal bordocampo, all'altezza della propria panchina. La persona che darà loro istruzioni non potrà entrare sul terreno di gioco. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, solo ed esclusivamente dal capitano della squadra.

Art. 7 - Tutor

Il tutor può essere presente in campo per gli atleti che lo necessitano in aggiunta ai 5 giocatori.

Art. 8 – Vantaggio

Se un giocatore ha segnato 4 reti durante un tempo da 15 minuti o nella gara da 20 minuti dev'essere sostituito con un giocatore della propria squadra per 5 minuti.

In caso di assenza di riserve la squadra giocherà con un uomo in meno per 5 minuti.

Dopo 4 falli gli avversari avranno diritto ad un tiro libero.

Art. 9 – Retropassaggio al portiere

Il portiere non può prendere la palla con le mani ma giocarla con i piedi.

Art. 10 – Disposizioni sulla dotazione dei defibrillatori

A far data dal 1 gennaio 2016, per qualsiasi attività sportiva a squadre, è fatto obbligo alle Società sportive ospitanti, o prima nominate in calendario: di assicurare nel luogo della gara la presenza di un Defibrillatore Semiautomatico Esterno (DAE) e di assicurare la presenza di personale formato all'uso del DAE.

In aggiunta è obbligatoria la presenza di un medico o di un'ambulanza.



Art. 11 - Arbitri

E' obbligatorio avere un arbitro ufficiale CSI affiancato da un arbitro senza frontiere. Ogni società organizzatrice deve coinvolgere solo arbitri CSI. In caso di mancanza di disponibilità degli stessi dovrà contattare il referente degli arbitri.

Art. 12 - Saluto

8.1 Prima di ogni partita devono in modo raggruppato effettuare il saluto agli avversari. Successivamente i giocatori si allineano di fianco all'arbitro (una squadra per parte) all'altezza del centrocampo lungo l'ideale linea mediana in senso longitudinale per il saluto al pubblico.

8.2 Al termine tutti i giocatori devono stringere la mano agli avversari in modo informale e successivamente ripetono il saluto in forma raggruppata.

FORMULA 4 LIVELLO

Come per gli altri livelli ci sarà una regular season e una seconda fase di playoff.

La fase eliminatoria si svolge con gara di andata e ritorno nella modalità di girone unico al termine della quale si stilerà la classifica finale.

Le modalità di gioco prevedono una gara di abilità con la palla e due situazioni di gioco, che sono descritte di seguito:

1 – BOWLING

Tutti i giocatori di ogni squadra sono coinvolti calciando un pallone da gara dalla distanza di 6 mt con lo scopo di abbattere quanti più coni possibili dei 9 posizionati. Ogni squadra inoltre dovrà calciare verso i birilli per 5 turni (ogni turno è rappresentato da due tiri totali per abbattere quanti più coni possibili, se con il primo tiro si abbattano già tutti i birilli non sarà effettuato il secondo tiro).

Punteggi:

In caso di totale abbattimento dei 9 coni con il primo tiro si assegnano 10 punti, in caso di secondo tiro ogni cono abbattuto vale 1 punto.

Vince la sfida chi realizza più punti ottenendo 3 punti squadra, in caso di pareggio 1 punto per ogni squadra mentre la squadra che abbatte meno birilli perde la sfida ed ottiene 0 punti.

2 – UNO CONTRO IL PORTIERE

Ogni squadra partecipante avrà 5 tentativi secondo come di seguito descritto.

Il giocatore attaccante parte da una distanza di 10 metri dalla linea di porta che sarà difesa da un giocatore della squadra avversaria. Il giocatore attaccante avrà 7" per concludere l'azione con un tiro in porta, mentre il portiere dovrà rimanere all'interno della sua area di



rigore, in caso respinta l'azione continuerà fino all'esaurimento dei 7" iniziali. Ogni gol realizzato vale 1 punto. Vince la sfida chi realizza più gol ottenendo 3 punti, in caso di pareggio 1 punto per ogni squadra mentre la squadra che segna meno gol perde la sfida ed ottiene 0 punti.

3 – CALCI DI RIGORE

In questa sfida ogni squadra calcerà 6 tiri di rigore, vince la sfida chi realizza più gol ottenendo 3 punti, in caso di pareggio 1 punto per ogni squadra mentre la squadra che segna meno gol perde la sfida ed ottiene 0 punti.

