



06/11/2025

Regolamento XII^ edizione INVERNALE calcio a 5 NETCALCIO

1. Durata della partita

- 2 tempi da 25 minuti ciascuno.
- Intervallo massimo: 2 minuti (può essere meno, a discrezione dell'arbitro).
- La partita deve comunque rientrare nei 60 minuti complessivi concessi dal centro sportivo.

2. Distinta ufficiale e riconoscimento giocatori

- Deve essere compilata la **distinta ufficiale**, indicando per ciascun tesserato:
 - nome e cognome,
 - numero di maglia,
 - ruolo del **capitano** e del **portiere**.
- Nella distinta devono essere inseriti anche i **dirigenti** al seguito della squadra (massimo 3), anche se non indossano la divisa sociale.
- Sul sito dell'organizzazione è disponibile la distinta precompilata con tutti i nominativi già registrati: le squadre devono solo completare con i numeri, la designazione di capitano, portiere e l'elenco dei dirigenti.
- Prima dell'inizio della partita ogni giocatore deve presentare un documento valido (carta d'identità) per il riconoscimento.
- Possono giocare solo i tesserati inseriti nella lista ufficiale del torneo.

3. Composizione delle squadre

- 5 giocatori in campo (portiere incluso).
- Minimo 4 giocatori per iniziare o proseguire la partita.
- In panchina possono stare **massimo 5 riserve con divisa sociale e 3 dirigenti anche senza divisa sociale**, purché riconosciuti dall'arbitro tramite appello e trascritti in distinta.
- Sostituzioni illimitate, con cambio volante (il giocatore deve uscire prima che entri il nuovo).

4. Regole di gioco

- Si applicano le regole FIGC del calcio a 5, salvo diverse specifiche del presente regolamento.
- **Falli cumulativi:** dal 6° fallo di squadra in un tempo viene assegnato un tiro libero da 10 metri (o dal punto del fallo se oltre i 10 metri).
- **Rimessa dal fondo:** il portiere ha 4 secondi per rimettere in gioco la palla utilizzando le mani.
- **Retropassaggio:**
 - Il portiere ha massimo 4 secondi di possesso palla con i piedi.



Il portiere non può toccare di nuovo la palla nella propria metà campo se l'ha già giocata e nessun avversario l'ha toccata o la palla non è uscita dal campo.

- **Scivolata:** La scivolata e' SEMPRE vietata, viene ammessa solo per
 - intercettare il pallone senza contatto.
 - dal portiere se fatto nella sua area e solo frontale.
- **Distanza:** nelle rimesse, calci di punizione e calci d'angolo gli avversari devono rispettare la distanza minima di 3 metri.

5. Arbitraggio

- L'arbitro è designato dall'organizzazione.
- Le sue decisioni sono definitive e non contestabili.

6. Punteggi in classifica

- Vittoria: 3 punti
- Pareggio: 1 punto
- Sconfitta: 0 punti

7. Criteri di spareggio

- Scontri diretti
- Differenza reti
- Gol fatti
- Minor numero di ammonizioni/espulsioni
- Sorteggio

8. Disciplina

- Cartellino giallo = ammonizione.
- **Doppia ammonizione in due partite distinte** → squalifica di una giornata.
- **Cartellino rosso diretto o doppia ammonizione nella stessa partita** → squalifica minima di una giornata.
- Dalle **semifinali in avanti** le ammonizioni pregresse vengono azzerate.
- Comportamenti violenti o insulti → sanzioni più gravi a discrezione dell'organizzazione.

9. Materiale di gioco

- Ogni squadra deve presentarsi con un pallone regolare da calcio a 5 (misura 4, anti-rimbalzo).
- Divise coordinate. In caso di colori simili, pettorine fornite dall'organizzazione.
- Ai fini della partecipazione alle partite di calcio a 5, è fatto divieto ai giocatori di indossare scarpe da calcio a 11 con tacchetti fissi o removibili.

Sono consentite esclusivamente calzature idonee alla pratica del calcio a 5, ovvero scarpe con suola liscia o con microtacchetti in gomma, specificamente progettate per superfici indoor o campi sintetici a bassa abrasività.

L'utilizzo di calzature non conformi comporta l'immediata esclusione dal campo di gioco fino alla sostituzione delle stesse.



10. Ritardi e assenze

- Attesa massima: 10 minuti dall'orario fissato.
- Se si prevede che il ritardo superi i 10 minuti, la squadra deve avvisare l'organizzazione **almeno un giorno prima**, in modo da informare l'altra squadra e verificare la disponibilità di campo e arbitro.
- In assenza di comunicazione → partita persa a tavolino 0-3.

APPENDICE REGOLAMENTO

Retropassaggio dettagli:

● PARATA (consentita)

👉 Quando il portiere **para un tiro avversario**, quella **non conta come giocata**.

Dopo la parata, può quindi:

- riprendere la palla con le mani o i piedi,
- o riceverla di nuovo da un compagno.

☑ Esempi:

- Un avversario tira, il portiere respinge e un difensore gli restituisce la palla → **OK**, non è fallo.
- Il portiere blocca il tiro e la passa a un compagno → **OK**, può farlo.

● RETROPASSAGGIO VOLONTARIO (non consentito)

👉 Se il portiere **ha già giocato la palla** (passaggio, rilancio, rimessa, ecc.) e poi un compagno **gliela restituisce volontariamente** senza che:

- un avversario l'abbia toccata, o
- la palla sia uscita,

➡ è **infrazione** → punizione indiretta per gli avversari.



✗ Esempi:

- Il portiere passa la palla a un difensore, che gliela ridà subito → **Fallo** (retropassaggio).
- Il portiere rilancia, la palla resta nella metà campo, e un compagno gliela rimanda → **Fallo**.

○ RIMPALLO INVOLONTARIO (consentito)

👉 Se la palla tocca **involontariamente** un compagno (es. rimbalza addosso) e torna al portiere, ➡ **non è retropassaggio**.

☑ Esempio:

- Il portiere para, la palla rimbalza sul difensore e torna a lui → **OK**, può prenderla.