

REGOLAMENTO DI CALCIO A 5, cat. B1

INDICE

- I. - REGOLE DI GIOCO
- II. - LA PALLA
- III. - NUMERO DEI GIOCATORI
- IV. - ATTREZZATURA DEI GIOCATORI
- V. - ARBITRO PRINCIPALE
- VI. - ASSISTENTE ARBITRO
- VII. - CRONOMETRISTA
- VIII. - DURATA DEL GIOCO
- IX. - CALCIO D'INIZIO
- X. - PALLA IN O FUORI DAL GIOCO
- XI. - SEGNARE UN GOAL
- XII. - FALLI E INFRAZIONI
- XIII. - CALCI DI PUNIZIONE
- XIV. - FALLI CUMULATIVI
- XV. - RIGORI
- XVI. - RIMESSA LATERALE
- XVII. - RIMESSA DA FONDOCAMPO
- XVIII.- CALCIO D'ANGOLO

ALLEGATO I

NORMA I L'AREA DI GIOCO

Le partite di calcio a 5 cat. B1, dovranno essere sempre disputate in campi all'aperto. Ogni Società, all'atto dell'iscrizione al Campionato dovrà indicare la struttura sportiva di gioco.

La superficie del campo potrà essere in cemento o di materiale simile, liscia, piatta e non abrasiva (vedi Regola 8)

1 - Misure.

LUNGHEZZA : Da mt. 32 (minimo) a mt. 42 (massimo)

LARGHEZZA : Da mt. 18 (minimo) a mt. 22 (massimo)

1.1- Linee laterali

Le linee laterali della superficie di gioco dovranno essere formate da steccati il cui proposito è di permettere un ritmo più fluido di gioco ed evitare continue rimesse laterali, poiché ciò rallenterebbe troppo il gioco. Inoltre, tali steccati servono anche a facilitare l'orientamento dei giocatori.

L'altezza di tali steccati può variare da cm. 100 a cm. 120 e dovranno essere situati un metro oltre la perpendicolare da ogni angolo della linea finale.

2 - Metodo di disegnare il campo.

L'area di gioco dovrà essere disegnata, secondo il diagramma, con linee visibili larghe cm. 8.

Le linee più lunghe che delimitano l'area sono chiamate linee laterali, e quelle più corte linee di fondocampo. Attraverso la larghezza del campo, la linea di metà campo dovrà essere tracciata in modo da dividere il campo in due. Il centro del campo sarà chiaramente marcato con un disco, da cui verrà tracciato un cerchio il cui raggio misura 3 metri.

2.1 - Area dell'angolo.

Dall'intersezione della linea di fondocampo con quella laterale, dovrà essere tracciato un rettangolo di cm. 20 per cm. 8 in direzione della porta sul margine esterno della linea di

fondocampo, e servirà così ad orientare il giocatore che effettua un calcio d'angolo.

3 - Area di rigore

Ad ogni estremità del campo, a mt. 6 da ogni palo, dovrà essere tracciato un semicerchio con il raggio di mt. 6 verso il centro del campo.

La parte interna di tale semicerchio dovrà essere formata da una linea lunga mt. 3, parallela alla linea di fondocampo tra i pali. La superficie di questo semicerchio si chiama area di rigore.

3.1 - Area del portiere.

Tale nome viene usato perché si tratta dell'area in cui si muove il portiere. Dovrà essere rettangolare, misurare mt. 5 per mt. 2. La linea più lunga dovrà essere parallela a quella di fondocampo, formata da mt. 3 della linea di fondocampo più mt. 1 ad entrambi i lati dei pali, formando un angolo da 90° alle due estremità.

4 - Disco del rigore

Su una linea immaginaria perpendicolare a quella di fondocampo tracciata a metà strada tra i due pali, sarà tracciato un disco visibile ad una distanza di mt. 6 dalla linea di fondocampo. Tale disco sarà il punto da cui si lancerà il rigore.

5 - Secondo disco del rigore

Su una linea immaginaria perpendicolare alla linea di fondocampo tracciata a metà tra i due pali, dovrà essere disegnato un disco visibile ad una distanza di mt. 9. Tale segno sarà il secondo disco di rigore.

6 - Area delle sostituzioni

Le sostituzioni possono essere effettuate attraverso una porta centrale di fronte al tavolo dei cronometristi o dalla linea di fondocampo della corrispondente estremità nel caso in cui non ci fosse una porta centrale.

7 - Le porte

Le porte dovranno essere situate al centro di ogni linea di fondocampo, e dovranno essere formate da due pali verticali, distanti mt. 3 tra loro (misura interna) e collegati nella parte superiore da una traversa orizzontale il cui bordo inferiore disterà mt. 2 da terra. La larghezza e lo spessore dei pali e della traversa sarà di cm. 8. I pali e la traversa devono avere la stessa larghezza. Le reti devono essere attaccate ai pali e alla traversa dietro la porta. Esse devono essere fissate alla fine a tubi curvi o ad altri sostegni adeguati.

8 - La superficie di gioco

La superficie di gioco dev'essere di cemento o di materiale simile, liscia, piatta e non abrasiva.

Reti delle porte

E' permesso l'uso di spago, iuta o nylon. Tuttavia le corde di nylon non possono essere più fine di quelle di spago o di iuta.

NORMA II LA PALLA

La palla dovrà essere sferica, in pelle o altro materiale adatto.

Per la sua fabbricazione non dovrà essere usato alcun materiale che possa essere pericoloso per i giocatori.

La circonferenza della palla dev'essere tra cm. 60 e cm. 62. Il peso della palla all'inizio della partita non deve superare i gr. 430 né essere inferiore a gr. 410.

Il sistema sonoro dev'essere interno, in modo da permettere la traiettoria regolare della palla così quando essa ruota su se stessa continua a suonare avvertendo i giocatori.

Se la palla perde le sue normali condizioni di gioco, o per ciò che riguarda il suono, la partita dev'essere fermata e la palla sostituita. Il gioco deve ripartire per mezzo di un calcio d'inizio, rimessa da fondocampo, calcio di punizione, doppio fallo o corner, sostituendo la palla prima che venga toccata da un altro giocatore, e ripetendo l'azione.

Nel posto riservato al cronometrista ci dev'essere una palla di riserva in perfette condizioni, pronta da essere usata.

(NOTA ITALIANA: Il pallone da utilizzare durante gli incontri del campionato italiano di calcio a 5, cat. B1, dovrà essere il modello approvato ed omologato dal C.I.P. a rimbalzo controllato che, comunque, rispetterà tutte le altre norme tecniche I.B.S.A. per peso, circonferenza e materiale di costruzione)

NORMA III NUMERO DEI GIOCATORI

1 - L'incontro dev'essere disputato da due squadre, ognuna formata da 4 giocatori non vedenti (B1) e da 1 portiere che può essere vedente o ipovedente (B2 o B3). Nel caso in cui il portiere sia vedente, egli può non essere stato registrato con nessuna Federazione "a cinque" o di Football (F.I.F.A.) negli ultimi 5 anni.

1.1- Ogni squadra dovrà essere registrata con al massimo 13 rappresentanti, con le seguenti funzioni: 8 giocatori, 2 portieri, 1 dirigente, 1 assistente dirigente ed 1 medico o fisioterapista.

(NOTA ITALIANA: Ogni Squadra, all'atto dell'iscrizione al Campionato Italiano dovrà essere composta da: minimo 2 portieri e minimo 5 giocatori).

1.2 - Il numero minimo di giocatori richiesto per l'inizio del gioco dovrà essere di 5 (1 portiere e 4 giocatori in campo), e la partita può finire, a causa di diverse circostanze, con 3 giocatori (1 portiere e 2 in campo).

2 - In qualsiasi partita disputata secondo le norme di una competizione ufficiale dell'I.B.S.A., può essere usato un giocatore di riserva.

3 - Il numero massimo di giocatori sostituiti è 5 (1 portiere e 4 in campo).

4 - NORME PER LA SOSTITUZIONE

A) Nel corso del gioco ogni squadra può, in qualunque momento, effettuare un numero di sostituzioni illimitato, fermando il cronometro dopo la comunicazione del Dirigente al cronometrista.

B) Nel caso di un rigore o di una doppia punizione, il portiere non può essere sostituito, tranne nel caso di infortunio o contusione esaminati dall'Arbitro e confermati dal medico dell'Organizzazione, o dal fisioterapista in assenza del medico.

C) La sostituzione deve rispettare le seguenti condizioni:

1 - Il sostituto deve entrare nel campo di gioco dalla linea laterale vicino alla porta centrale o dalla linea di fondocampo corrispondente alla sua porta.

2 - Ogni sostituzione dev'essere annunciata con il sistema PA, dichiarando il numero del giocatore che entra e di quello che esce. Il tempo dev'essere arrestato durante la sostituzione.

- 3 - Tutte le sostituzioni devono essere effettuate quando la palla non è in gioco.
- 4 - Un giocatore squalificato può essere sostituito, ma non può rientrare in campo.
- 5 - Qualsiasi giocatore espulso durante una partita può essere sostituito, ma non può rimanere sulla panchina dei sostituti.

4.1 - Ruolo attribuito al Capitano di ogni squadra.

4.1.1 - Rappresentare la propria squadra per tutta la partita, ed essere responsabile di rivolgersi all'Arbitro e ad altri ufficiali, e cercare di incoraggiare la buona condotta e la sportività dei suoi colleghi.

Il Capitano deve distinguersi dal resto della squadra con una fascia posta sulla manica. Se dovesse lasciare il campo, egli dovrà nominare un nuovo capitano in sua vece.

NORMA IV ATTREZZATURA DEI GIOCATORI

1 - Un giocatore non può portare alcun oggetto considerato pericoloso per gli altri giocatori.
2 - La normale attrezzatura per un giocatore comprende una maglietta, pantaloncini, calzettoni, parastinchi e calzature idonee al giuoco. Per quanto riguarda queste ultime, possono essere usate solo scarpe di tela o di pelle leggera, con soles di gomma. E' vietato giocare a piedi nudi.

3 - Le magliette dei giocatori devono essere numerate, ogni giocatore della stessa squadra deve avere un numero diverso.

4 - Il portiere è autorizzato ad indossare i pantaloni della tuta. Inoltre, egli deve indossare colori che lo distinguano dagli altri giocatori e dagli Arbitri.

5 - E' obbligatorio per ogni giocatore in campo indossare delle bende sugli occhi per tutta la durata della partita, con una maschera di stoffa assorbente che le copra. Detta maschera deve avere una protezione imbottita sulla parte anteriore e su quelle parietali. Tale misura è stata presa per assicurare che tutti i giocatori in campo siano su un piano paritario, evitando così differenze di classificazione dei non vedenti (B1).

5.1 - Non sono stati dati permessi per l'uso di protettori che, secondo l'Arbitro, costituiscono un rischio fisico per gli altri giocatori.

Sanzioni

Qualsiasi giocatore che non rispetti tali regole sarà espulso dal campo di gioco per correggere la propria attrezzatura, o integrarla con parti mancanti. Egli potrà rientrare in campo dopo essersi presentato davanti ad uno degli Arbitri, che devono assicurarsi che l'attrezzatura del giocatore sia in ordine. Il giocatore può rientrare in campo solo quando la palla non è in gioco.

DECISIONI

I parastinchi devono essere completamente coperti dai calzettoni ed essere fatti di un materiale appropriato che fornisca un ragionevole grado di protezione (gomma, plastica, poliuretano o sostanza simile).

NORMA V ARBITRO PRINCIPALE

Dev'essere nominato un Arbitro principale per dirigere ogni partita. La sua competenza e l'esercizio della sua autorità, garantite dalle regole di gioco, dovranno cominciare nel momento in cui entra nell'area di gioco e finire quando esce. Durante il gioco il loro potere di

punizione dovrà essere esteso alle infrazioni commesse durante una temporanea sospensione del gioco e quando la palla non è in gioco. Le loro decisioni relativamente al gioco saranno definitive nella misura in cui riguardano il risultato della partita.

L'Arbitro principale:

Egli deve rispettare ed applicare tutte le regole F.I.F.A., gli adattamenti I.B.S.A. e quelli dell'Allegato II. Inoltre, egli sarà obbligato ad assicurare il silenzio del pubblico attraverso il sistema PA, permettendo, così, un gioco corretto e sicuro. Tutti gli Arbitri devono indossare la divisa obbligatoria, una maglietta, pantaloni e scarpe da ginnastica che li distinguano chiaramente dai giocatori.

A - Deve applicare le regole.

B - Deve astenersi dal punire nei casi in cui, così facendo, ne beneficerebbe la squadra che ha commesso il fallo.

C - Dovrà prendere nota di tutti gli incidenti che avvengono prima, durante e dopo la partita.

D - Dovrà assumersi il compito di cronometrista quando questo non è disponibile.

E - Dovrà avere poteri discrezionali per fermare il gioco quando vengono commesse infrazioni, e per interrompere o sospendere definitivamente l'incontro quando lo ritiene necessario a causa del tempo, del comportamento degli spettatori o qualsiasi altra ragione. In tal caso dev'essere presentato un dettagliato rapporto dei fatti all'organizzazione competente, entro il periodo ed i termini stabiliti dalle Regole I.B.S.A..

F - Dal momento in cui entra nel campo di gioco, esso deve ammonire qualsiasi giocatore colpevole di condotta inappropriata o scorretta ed espellerlo se tale condotta viene ripetuta. In tal caso, l'Arbitro principale dovrà comunicare il nome di chi ha commesso il fallo all'organizzazione competente, entro il periodo ed i termini stabiliti dalle Regole I.B.S.A..

G - Non dovrà permettere a nessuno, tranne ai giocatori e all'assistente Arbitro, di entrare nell'area di gioco senza la sua autorizzazione.

H - Dovrà interrompere il gioco se ritiene che qualche giocatore sia seriamente infortunato, dovrà organizzare il suo trasporto fuori dal campo il più presto possibile, e dovrà immediatamente far ricominciare il gioco.

Se un giocatore è solo lievemente ferito, il gioco non dovrà essere fermato finché la palla non esce. Qualsiasi giocatore in grado di raggiungere la linea di fondocampo o quella laterale da solo, può non ricevere attenzione nel campo di gioco.

I - Dovrà espellere un giocatore quando, secondo lui, tiene una condotta violenta, gioco pericoloso o comportamento insolente.

J - Dovrà segnalare la ripresa del gioco dopo ogni arresto.

K - Dovrà decidere se la palla fornita per la partita rispecchia i requisiti della Norma II.

L - L'Arbitro Principale deve rivolgersi al tavolo del cronometrista in modo deciso e chiaro per avvisarlo di ciò che accade durante il gioco in modo che i giocatori possano venire a conoscenza e quindi essere guidati dal sistema PA installato vicino al cronometrista sul tavolo di controllo.

M - L'Arbitro Principale deve anche controllare, sia prima che durante il gioco, la corretta applicazione delle bende oculari e delle mascherine che le coprono.

N - L'Arbitro Principale deve supervisionare l'adempimento della Norma IV, (5) per ogni giocatore che entri in campo all'inizio del gioco e per quelli che subentrano come sostituzioni.

O - L'Arbitro Principale e/o il suo assistente deve controllare i settori riservati alle Guide, come specificato nel regolamento, e divisi in tre settori da linee immaginarie.

O.1- Parte difensiva (portiere)

O.2- Parte centrale (dirigente)

O.3- Parte offensiva (guida)

NORMA VI ASSISTENTE ARBITRO

Può essere nominato un assistente Arbitro che dovrà muoversi sul lato opposto del campo rispetto all'Arbitro principale.

L'assistente Arbitro dovrà avere gli stessi poteri dell'Arbitro principale, tranne per quelli indicati nella Norma V (D). Inoltre, la prima parte della norma V (E), deve riguardare anche l'assistente Arbitro: "Tale Arbitro dovrà avere il potere discrezionale di arrestare il gioco quando vengono commesse infrazioni alle norme. Egli dovrà anche avere i seguenti doveri:

L'Assistente Arbitro deve adeguarsi a tutte le norme F.I.F.A. e agli adattamenti I.B.S.A..

Inoltre, egli sarà obbligato ad assicurare il silenzio del pubblico attraverso il sistema PA, permettendo così un gioco corretto e sicuro.

1- Se la partita viene disputata senza un cronometrista, egli dovrà controllare la punizione dei due minuti dopo l'espulsione di un giocatore.

2- L'Assistente Arbitro e/o l'Arbitro Principale devono controllare i settori riservati alle guide, come specificato nel regolamento, e divisi in tre parti da linee immaginarie.

2.1- parte difensiva (portiere)

2.2- parte centrale (dirigente)

2.3- parte offensiva (guida)

3- Dovrà cronometrare il minuto di sospensione (time out).

Nel caso di un intervento improprio da parte dell'assistente Arbitro, l'Arbitro principale dovrà sollevarlo dal suo incarico e provvedere alla sua sostituzione, informando l'organizzazione competente di tale azione.

L'assistente Arbitro avrà un fischietto.

DECISIONI

Per le partite internazionali sarà obbligatorio un assistente Arbitro.

NORMA VII CRONOMETRISTA

Dovrà essere nominato un cronometrista che rimarrà fuori dal campo di gioco, a metà sullo stesso lato della zona di sostituzione.

Il cronometrista dovrà rispettare tutte le norme F.I.F.A. e gli adattamenti I.B.S.A.. Inoltre, egli sarà obbligato ad assicurare il silenzio da parte del pubblico attraverso il sistema PA, permettendo così un gioco sicuro e corretto.

Il suo compito sarà:

A - Assicurare che l'incontro duri quanto stabilito nella Norma VIII.

A tale proposito, egli dovrà:

1- Far partire il cronometro al calcio d'inizio e fermarlo solo in caso di sospensione, richiesta dall'Arbitro per assistenza medica o sostituzioni.

B - Cronometrare due minuti quando viene espulso un giocatore.

C - Indicare, usando un fischietto o un altro segnale acustico diverso da quello dell'Arbitro, la fine del primo tempo della partita o dei tempi supplementari.

D - Tenere un promemoria delle sospensioni che restano ad ogni squadra e consigliare gli Arbitri e la squadra sulle stesse, indicare l'autorizzazione di una sospensione quando viene richiesta da un allenatore di una delle squadre (Norma VIII - 4).

E - Tenere il conto dei primi tre falli assegnati dagli Arbitri contro ogni squadra in ognuno dei due tempi e dei primi cinque falli assegnati dagli Arbitri contro ogni giocatore per tutta la durata dell'incontro, e dovrà adeguatamente richiamare il giocatore che

commette il quarto fallo.

F - Tenere un promemoria delle interruzioni del gioco e dei motivi, annotare il numero dei giocatori che segnano i goal, che sono stati ammoniti o espulsi e fornire qualsiasi altra informazione utile per il gioco.

Nel caso di intervento improprio da parte del cronometrista, l'Arbitro principale dovrà sollevarlo dal suo incarico e provvedere a sostituirlo, informando l'organizzazione competente di tale azione. Il cronometrista riceverà un adeguato cronometro e l'attrezzatura necessaria a tenere il conto del numero dei falli; tutto ciò verrà fornito dall'Associazione o dalla Società sul cui campo viene disputata la partita.

DECISIONI

Per le partite internazionali, l'uso di un cronometrista dovrà essere obbligatorio.

(NOTA ITALIANA : Negli incontri del Campionato italiano di calcio a 5, cat. B1 la figura del cronometrista e' a tutti gli effetti sostituita dall'arbitro principale.)

NORMA VIII DURATA DEL GIOCO

- 1 - La partita consiste in due tempi, ognuno di 30 minuti di gioco (di orologio).
- 2 - Sarà compito del cronometrista controllare il tempo, le sue funzioni sono specificate nella Norma VII.
- 3 - La durata di ogni tempo dovrà essere prolungata al fine di permettere che un rigore o un doppio fallo vengano tirati.
- 4 - Le squadre dovranno avere la possibilità di richiedere una sospensione di un minuto per ogni tempo. I seguenti principi dovranno essere osservati:
 - A - Gli allenatori delle squadre saranno autorizzati a richiedere la sospensione di un minuto al cronometrista.
 - B - il cronometrista dovrà concedere la sospensione quando la palla è fuori gioco, usando un fischietto o un altro segnale acustico diverso da quello usato dall'Arbitro.
 - C - una volta che la sospensione è stata accordata, i giocatori possono venire al centro campo. Nel caso in cui essi vogliano ricevere istruzioni da un ufficiale della loro squadra, ciò può avvenire solo vicino alla linea laterale, vicino alla panchina delle sostituzioni, non essendo possibile per loro lasciare il campo di gioco. Allo stesso modo, la persona che dà loro istruzioni non può entrare in campo.
 - D - Se una squadra non ha richiesto la sospensione che le spetta nel primo tempo, non può essere sfruttata nel secondo tempo.
- 5 - L'intervallo non deve durare più di 10 minuti.

DECISIONI

Se non c'è un cronometrista disponibile, l'Arbitro dovrà svolgere tale funzione (Norma 8.2).

Se le Norme di una Competizione indicano che si deve andare ai tempi supplementari dopo quelli regolamentari, non ci saranno sospensioni durante tali tempi supplementari.

Se non è disponibile un cronometrista, l'allenatore può richiedere la sospensione all'assistente Arbitro (Norma 8.4).

NORMA IX CALCIO D'INIZIO

1 - All'inizio di un incontro (calcio d'inizio), la scelta della metà campo ed il calcio d'inizio saranno decisi dal lancio di una moneta. La squadra che vince avrà il diritto di scegliere se vuole la metà campo o il calcio d'inizio.

Ad un segno dell'Arbitro principale, il gioco inizierà con un calcio alla palla ferma sul dischetto centrale in direzione avversaria. Tutti i giocatori devono essere posizionati nella loro metà campo, e quelli della squadra avversaria devono rimanere al di fuori del cerchio di mt. 3

al centro del campo fino a che la palla non è in gioco.

La palla non è considerata in gioco fino a che non ha percorso una distanza uguale alla sua circonferenza.

Il giocatore che dà il calcio d'inizio non può toccare la palla fino a che non venga toccata da qualcun altro.

1.1 Il capitano di ogni squadra dovrà essere presente, insieme alla sua guida, al lancio della monetina per decidere la metà campo e il calcio d'inizio.

2- Dopo che è stato segnato un goal il gioco dovrà riprendere nel modo suddetto, il calcio d'inizio dev'essere effettuato da un giocatore della squadra avversaria a quella che ha segnato.

3- Dopo il primo tempo le squadre devono cambiare campo ed il calcio d'inizio dev'essere effettuato da un giocatore della squadra avversaria a quella che ha tirato inizialmente.

PUNIZIONE: Nel caso di violazione dei punti 1, 2 e 3 della presente norma, il calcio d'inizio dovrà essere ripetuto tranne quando il giocatore che ha tirato rigiochi la palla prima che venga toccata o giocata da un altro giocatore. In tal caso, verrà assegnato alla squadra avversaria un calcio di punizione di seconda nel punto in cui è stato commesso il fallo; nel caso in cui il fallo è stato commesso nell'area di rigore della squadra avversaria il calcio di punizione di seconda dovrà essere effettuato dalla linea di 6 metri, nel punto più vicino al punto in cui è stato commesso il fallo.

I goal non possono essere segnati direttamente con un calcio d'inizio.

4 - Dopo interruzioni temporanee dovute a ragioni non previste dalle norme, a patto che la palla non abbia attraversato una linea laterale o di fondocampo immediatamente prima dell'interruzione, uno degli Arbitri dovrà scodellare la palla nel punto in cui si trovava prima dell'interruzione, tranne nei casi in cui la palla si trova nell'area di rigore, dal momento che in questo caso la rimessa in gioco verrà effettuata sulla linea di 6 metri, nel punto più vicino al posto in cui si trovava la palla prima che il gioco venisse interrotto.

La palla dovrà essere considerata in gioco dal momento in cui tocca terra. Se la palla messa in gioco in tal modo attraversa la linea laterale o la linea di fondocampo senza aver toccato nessun giocatore, l'Arbitro dovrà far ripetere la rimessa in gioco. Nessun giocatore potrà giocare la palla prima che tocchi terra. Se ciò non viene rispettato, l'Arbitro dovrà ripetere la rimessa in gioco.

NORMA X PALLA IN O FUORI DAL GIOCO

La palla è fuori gioco quando:

A- Ha completamente attraversato una linea laterale o di fondocampo, sia rimanendo a terra che in aria.

B- Il gioco è stato fermato da uno degli Arbitri.

La palla è in gioco in tutti gli altri casi, dall'inizio fino alla fine della partita, anche nei casi seguenti:

A- Quando rimbalza in campo dopo aver toccato la traversa o un palo.

B- Quando ritorna dopo aver toccato l'Arbitro principale o l'assistente Arbitro che si trovano in campo.

C- Finché non viene presa una decisione per una supposta violazione delle norme del gioco.

DECISIONI

Le linee appartengono alle zone che delimitano, quindi le linee laterali (steccati) e quelle di fondocampo sono parte del campo. Quando una partita si gioca all'interno e la palla tocca il soffitto, dopo un disimpegno o un'altra azione di natura involontaria, la palla dev'essere scodellata al di sotto del punto del soffitto che la palla ha colpito; tranne quando detto punto si trova al di sopra dell'area di rigore, in tal caso la rimessa in gioco deve avvenire dal disco di rigore.

NORMA XI SEGNARE UN GOAL

A parte le eccezioni citate nelle presenti Norme, un goal viene segnato ogni volta che la palla attraversa la linea di fondocampo tra i pali e al di sotto della traversa, purché non sia portata, tirata o colpita intenzionalmente con la mano o il braccio di un giocatore avversario. La squadra che segna il maggior numero di goal vincerà la partita. Se non sono stati segnati goal, o se entrambe le squadre hanno segnato lo stesso numero di goal, la partita finirà in pareggio.

NORMA XII FALLI ED INFRAZIONI

I falli cumulativi comprenderanno tutti i falli tecnici, personali e disciplinari.

- 1- Un giocatore verrà squalificato quando commette 5 falli personali nel corso della partita. Egli deve lasciare il campo e può essere sostituito da un altro giocatore.
- 2- L'intervento del portiere in qualsiasi gioco fuori dalla sua area sarà punito con un rigore (da 6 metri).
- 3- Ognuna delle squadre può commettere fino a 3 falli cumulativi per ogni tempo e può formare una barriera difensiva. Per quanto riguarda il 4° fallo cumulativo di squadra, tutti i seguenti falli provocheranno dei calci di punizione, senza barriera, dalla linea di mt. 9. Questo doppio fallo dovrà, in ogni caso, consistere in un tiro diretto verso la porta della squadra che ha commesso il fallo, nel tentativo di segnare senza che altri giocatori tocchino la palla prima che venga fermata dal portiere o che entri in porta. Se il fallo avviene ad una distanza inferiore a mt. 9, il giocatore può scegliere se tirare dalla posizione in cui ha avuto luogo il fallo o dal disco del doppio fallo. In entrambi i casi, ad eccezione del portiere, nessun giocatore della squadra avversaria può trovarsi entro mt. 5 dalla palla o nell'area della rincorsa, né può impedire in alcun modo l'esecuzione del rigore.
- 4- Qualsiasi giocatore che si tocchi in modo evidente le bende o la mascherina sarà penalizzato con un fallo personale cumulativo.
- 5- Verrà concessa una rimessa laterale fino al terzo fallo di squadra, ed un doppio fallo dal quarto fallo in poi, per qualsiasi violazione commessa dal dirigente, dalle guide o da qualsiasi altro membro della panchina della squadra corrispondente.

I falli dovranno essere divisi in tre categorie:

- A - Falli tecnici
- B - Falli personali
- C - Falli disciplinari

A - Falli tecnici

Come misura di sicurezza, qualsiasi giocatore che non dichiara chiaramente e distintamente la parola "mia" o qualcosa di simile quando si muove per cercare o contendere la palla, verrà penalizzato, dopo un precedente avvertimento da parte dell'Arbitro, con un FALLO TECNICO PERSONALE, NON CUMULATIVO PER LA SQUADRA.

Come altra misura di sicurezza, qualsiasi giocatore che, nel muoversi per cercare o contendere la palla, lo fa con la testa bassa, mettendo così in pericolo l'avversario, sarà penalizzato, dopo un precedente avvertimento da parte dell'Arbitro, con un FALLO TECNICO PERSONALE, NON CUMULATIVO PER LA SQUADRA.

Le seguenti infrazioni saranno considerate falli tecnici se il giocatore le commette intenzionalmente:

- A1- Dare o cercare di dare un calcio ad un avversario;
- A2 - Fare o cercare di fare lo sgambetto ad un avversario usando entrambe le gambe, sia da davanti che da dietro;
- A3 - Spingere un avversario intenzionalmente con le braccia o le gambe;
- A4 - Ostacolare intenzionalmente un avversario, in modo violento o pericoloso;
- A5 - Andare sulla palla con entrambi i piedi;
- A6 - Controllare, fermare o deviare la palla con una mano, tranne nel caso del portiere nella sua area.
- A7 - Reggersi allo steccato laterale quando si contende una palla;
- A8 - Qualsiasi gioco in cui non ci sia intenzione di far male ad un avversario, ma tuttavia, diventi una situazione di rischio per il suddetto avversario, sarà penalizzato come fallo.
- A9 - Ostacolare o caricare il portiere quando è in possesso di palla.

PENALIZZAZIONE

Tali falli saranno penalizzati con un calcio di punizione diretto, che la squadra offesa deve tirare dal punto in cui ha avuto luogo l'infrazione. Se ciò avviene entro l'area di rigore della squadra che trasgredisce, verrà concesso un rigore.

B - Falli personali

Le seguenti violazioni saranno considerate falli personali:

- B1 - Il portiere non può trattenere la palla per più di 4 secondi dopo averla ricevuta, quando si trova in una posizione per giocarla.
- B2 - Contendere la palla quando è per terra, ostacolare il gioco o impedire il movimento della palla.
- B3 - Impiegare più di 4 secondi a rimettere la palla in gioco nelle seguenti situazioni: calci di punizione, rigori, doppi falli, rimesse laterali e corner.
- B4 - Usare espressioni verbali al fine di disorientare o deviare un avversario.
- B5 - Rompere il silenzio necessario alla partita.
Il calcio per non vedenti richiede il massimo silenzio possibile per assicurare un gioco corretto e per facilitare l'orientamento dei giocatori.
- B6 - Trattenere la palla con i due piedi quando potrebbe essere giocata.
- B7 - Ostruire la vista o il movimento del portiere avversario.

PENALIZZAZIONE

Il possesso di palla dovrà essere concesso alla squadra offesa per mezzo di un calcio di punizione di seconda dal punto in cui ha avuto luogo l'infrazione. Se ciò avviene entro l'area di rigore della squadra colpevole, il calcio di punizione di seconda verrà tirato dalla linea di mt. 6, il più vicino possibile al punto in cui è avvenuto il fallo.

C - Falli disciplinari

Le seguenti infrazioni verranno considerate falli disciplinari da parte dei giocatori in campo ed in panchina - insieme al dirigente, assistente dirigente, fisioterapista, medico e guide:

- 1- proteste reiterate
- 2- non rimanere nella zona delle guide
- 3- non rispettare tutte le decisioni dell'Arbitro
- 4- e tutti i comportamenti osservati dagli Arbitri o dal cronometrista che mettano a repentaglio il normale sviluppo sportivo del gioco.

DECISIONI

Se, nell'opinione degli Arbitri, un giocatore che si dirige verso la porta avversaria con una chiara possibilità di segnare un goal, viene intenzionalmente ostacolato da un avversario con mezzi illegali, cioè un fallo punibile con una punizione (o un rigore), impedendo così al giocatore di segnare il goal, colui che ha commesso l'infrazione dev'essere espulso per gioco

pesante.

Se, nell'opinione degli Arbitri, un giocatore diverso dal portiere, all'interno della propria area di rigore, impedisce ad un avversario di segnare un goal con un fallo di mano intenzionale, dev'essere espulso per gioco pesante.

Nel caso di un'espulsione, il giocatore interessato non potrà rientrare in gioco, né sedersi sulla panchina delle sostituzioni. La loro squadra può essere completata 5 minuti dopo l'espulsione, a meno che non venga segnato un goal prima che siano trascorsi 5 minuti. In tal caso bisogna tenere conto di:

- A- Se giocano 4 contro 5 e la squadra numericamente superiore segna un goal, la squadra con 4 giocatori potrà completare il proprio numero.
- B- Se entrambe le squadre stanno giocando con 4 giocatori e viene segnato un goal, entrambe le squadre dovranno completare il numero.
- C- Se stanno giocando 5 contro 3 o 4 contro 3, e la squadra numericamente superiore segna un goal, la squadra con 3 giocatori può aggiungerne solo uno.
- D- Se le due squadre stanno giocando con 3 giocatori e viene segnato un goal, entrambe dovranno aggiungere un giocatore.
- E- Se è la squadra numericamente inferiore a segnare un goal, il gioco dovrà continuare senza alterare il numero dei giocatori.

Il controllo dei 5 minuti spetterà al cronometrista o, nel caso in cui non ci sia tale figura, all'assistente Arbitro. Il giocatore che sostituisce quello espulso deve ricevere il permesso dall'Arbitro e può entrare in campo solo quando la palla è fuori gioco.

NORMA XIII CALCI DI PUNIZIONE

Nella categoria B1 (totalmente ciechi), i calci di punizione dovranno, in ogni caso, essere calci di punizione di prima (per cui un goal può essere segnato direttamente contro la squadra che ha commesso il fallo).

Quando un giocatore tira un calcio di punizione, tutti i giocatori della squadra avversaria devono rimanere ad una distanza di almeno mt. 5 dalla palla fino a che non sia in gioco.

La palla è considerata in gioco dopo aver percorso una distanza uguale alla sua circonferenza.

Se un giocatore della squadra avversaria si avvicina a meno di mt. 5 dalla palla prima che il calcio di punizione sia stato tirato, gli Arbitri possono insistere nel far ripetere il tiro fino a che non venga rispettata la regola.

La palla dev'essere ferma al momento in cui viene tirato il calcio di punizione e il giocatore che lo tira non può rigiocare la palla fino a che questa non sia stata toccata da un altro giocatore.

SANZIONE

A - Se il giocatore che tira un calcio di punizione tocca di nuovo la palla prima di un altro giocatore, dev'essere concesso un calcio di punizione di prima a favore della squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo, tranne quando questo sia stato commesso all'interno dell'area di rigore; in tal caso il calcio di punizione di prima dovrà essere tirato dalla linea di mt. 6, il più vicino possibile al punto in cui è stato commesso il fallo.

B - Se la squadra che deve tirare un calcio di punizione impiega più di 4 secondi per tirarlo, l'Arbitro dovrà concedere un calcio di punizione di prima a favore della squadra avversaria.

NORMA XIV FALLI CUMULATIVI

1 - I falli cumulativi si riferiscono a tutti i falli menzionati nella Norma XII. Dopo che una squadra ha accumulato tre falli, possono essere concessi contro di essa solo calci di punizione di prima, a prescindere dal tipo di infrazione commessa. Può essere segnato un

goal direttamente da uno di questi calci di punizione.

2 - I primi 3 falli accumulati da ogni squadra in ogni tempo devono essere registrati nel sommario della partita.

3 - Per i calci di punizione assegnati per i primi tre falli commessi da ogni squadra in ogni tempo dell'incontro, può essere usata una barriera difensiva.

4 - Per quanto riguarda il quarto fallo cumulato, non è permessa la barriera per il calcio di punizione.

- (A) I giocatori, tranne il portiere e colui che tira la punizione, che devono essere debitamente identificati, possono rimanere in campo, ma devono rimanere dietro una linea immaginaria allineata con la palla, parallela a quella di fondocampo e fuori dall'area di rigore.
- (B) Il portiere deve rimanere dentro la sua area.
- (C) Anche i giocatori della squadra avversaria dovranno rimanere ad una distanza di mt. 5 dalla palla e non potranno bloccare il giocatore che tira la punizione. Nessun giocatore potrà attraversare tale linea immaginaria fino a che la palla non abbia percorso una distanza uguale alla sua circonferenza.
- (D) Il giocatore che tira il calcio di punizione deve tirare con l'intenzione di segnare un goal e non può passare la palla ad un altro compagno di squadra.
- (E) Dopo aver tirato il calcio di punizione, nessun giocatore può toccare la palla fino a che questa non abbia toccato il portiere, rimbalzato su uno dei pali o sulla traversa o sia uscita dal campo.
- (F) Una punizione non può essere tirata da una distanza inferiore ai 6 metri dalla linea di fondocampo (vedere Norma XIII (A)).
Se viene commesso un fallo nell'ambito dell'area di rigore che di solito viene punito con un calcio di punizione di seconda, allora il calcio di punizione dev'essere tirato dalla linea di 6 metri nel punto più vicino possibile al posto in cui è stato commesso il fallo.
- (G) Dopo che una squadra ha commesso il suo quarto fallo, se nessun giocatore della stessa squadra commette un fallo nella metà campo della squadra avversaria o nella propria, all'interno di una zona delimitata dalla linea di metà campo e la linea parallela immaginaria che passa attraverso il secondo disco del rigore, a 9 metri dalla linea di fondocampo, il calcio di punizione dev'essere tirato dal secondo disco del rigore. La posizione del secondo disco del rigore è indicata nella Norma I,5, ed il calcio di punizione dev'essere tirato secondo le condizioni del presente punto 4.
- (H) Se la partita va ai tempi supplementari, tutti i falli accumulati durante il 2° tempo dovranno continuare ad essere accumulati in tale tempo supplementare.

SANZIONE

Per ogni violazione della presente Norma commessa da:

- A - la squadra in difesa, il calcio di punizione dovrà essere tirato di nuovo se non viene segnato un goal.
- B - qualsiasi giocatore della squadra attaccante, tranne il giocatore che tira il calcio di punizione, il goal - se venisse segnato- dovrà essere annullato ed il calcio di punizione dev'essere ritirato.
- C - il giocatore che tira la punizione dopo che la palla è in gioco, un calcio di punizione dovrà essere assegnato alla squadra avversaria e dovrà essere tirato dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.

NORMA XV RIGORE

Il rigore dovrà essere tirato dal disco del rigore, e prima di essere tirato, tutti i giocatori - ad eccezione di quello che tirerà, adeguatamente identificato, e del portiere avversario - devono trovarsi sul campo dal gioco ma fuori dall'area di rigore e ad una distanza di almeno mt. 5 dal disco del rigore. Il portiere avversario deve rimanere sulla propria linea di fondocampo, tra i pali, senza muovere i piedi fino a che la palla non è in gioco. Il giocatore che tira il rigore deve tirare in avanti e non potrà rigiocare la palla fino a che non venga toccata da un altro

giocatore. La palla sarà considerata in gioco appena ha percorso una distanza uguale alla sua circonferenza. Un goal può essere segnato direttamente con un calcio di rigore.

Quando viene tirato un rigore durante il normale corso del gioco o durante i tempi supplementari, al fine di tirare o ritirare un rigore, un goal non può essere annullato se, prima di passare tra i pali e sotto la traversa, la palla tocca uno o entrambi i pali o la traversa, o il portiere, o qualsiasi combinazione di tali elementi, a condizione che non venga commesso nessun altro fallo.

SANZIONE

Per qualsiasi violazione di tale Norma:

- A - Commessa dalla squadra in difesa, il rigore dovrà essere ripetuto se non è stato segnato un goal.
- B - Commessa da un giocatore della squadra attaccante che non sia colui che tira il rigore, se viene segnato un goal, questo sarà annullato e il rigore verrà ripetuto.
- C- Commessa dal giocatore che tira il rigore, dopo che la palla è in gioco, verrà accordato un calcio di punizione di seconda alla squadra avversaria; esso dev'essere tirato dal dischetto del rigore.

NORMA XVI RIMESSA LATERALE

Ogni volta che la palla supera lo steccato laterale, dovrà essere rimessa in gioco con un lancio a due mani dal punto esatto in cui ha lasciato il campo. Il lancio può avvenire in qualsiasi direzione e dovrà essere effettuato da un giocatore della squadra avversaria rispetto a quella che per ultima ha toccato la palla.

Il giocatore che rimette in gioco deve farlo guardando il campo di gioco con una parte di entrambi i piedi poggiata a terra. Deve usare entrambe le mani tirando la palla da dietro la testa in avanti, con i piedi ad angolo retto ed a contatto con lo steccato.

SANZIONE:

- A - Se non viene effettuata correttamente una rimessa in gioco, essa dev'essere fatta da un giocatore dell'altra squadra.
- B - Se la rimessa in gioco viene fatta da un punto che non sia quello in cui la palla è uscita dal campo, dovrà essere effettuata dall'altra squadra.
- C - Se non viene fatta la rimessa in gioco entro 4 secondi, dal momento in cui il giocatore entra in possesso della palla, essa deve essere effettuata dall'altra squadra.
- D - Se il giocatore che ha effettuato la rimessa in gioco, rigioca la palla prima che lo abbia fatto un altro giocatore, essa dev'essere ripetuta da un giocatore della squadra avversaria.

NORMA XVII RIMESSA DA FONDOCAMPO

Il portiere può muoversi solo nell'ambito dell'area di rigore (mt. 5 di lunghezza per mt. 2 di larghezza). Se egli mette un piede completamente fuori dall'area mentre rimette in gioco la palla, verrà assegnato un rigore contro di lui.

- 1- Se la palla atterrisce la linea mediana senza essere stata toccata da un giocatore o senza aver toccato terra, gli Arbitri dovranno assegnare un calcio di punizione di prima a favore della squadra avversaria da qualsiasi punto lungo la linea mediana.
- 2- Se la palla viene toccata o giocata da un giocatore della squadra del portiere che ha effettuato la rimessa o da un giocatore della squadra avversaria, nell'ambito dell'area di rigore o di quella del portiere, la rimessa in gioco dev'essere ripetuta.
- 3- Se, una volta che la palla viene rimessa in gioco, il portiere la riceve di nuovo da un compagno, toccandola o controllandola con le mani, verrà concesso alla squadra avversaria un calcio di punizione di prima. Esso dev'essere sempre tirato dalla posizione in cui stava il giocatore che ha restituito la palla.

NORMA XVIII CALCIO D'ANGOLO

Quando la palla attraversa la linea di fondocampo, deviata dalla squadra in difesa, dovrà essere tirato un calcio d'angolo, esattamente da mt. 1 lungo la linea di fondocampo verso la porta, dall'unione degli steccati laterali con la linea di fondocampo. I giocatori della squadra in difesa devono rimanere ad una distanza di mt. 5 dalla palla finché questa non è in gioco (Norma I, 2.1).

SANZIONE:

- A- Se un calcio d'angolo non è stato tirato correttamente, dev'essere ripetuto.
- B- Se il giocatore che tira il calcio d'angolo gioca la palla una seconda volta prima che sia stata toccata da un altro giocatore, gli Arbitri dovranno assegnare un calcio di punizione di prima alla squadra avversaria, che dovrà essere sempre tirato dal punto in cui il fallo è stato commesso.
- C- Se un calcio d'angolo non viene tirato entro 4 secondi, dal momento in cui il giocatore entra in possesso della palla, gli Arbitri dovranno assegnare un calcio di punizione di prima a favore della squadra avversaria, sempre dalla posizione del calcio d'angolo.

ALLEGATO I

(COMPETIZIONI CON GIRONI DI QUALIFICAZIONE - OTTENENDO RISULTATI)

ISTRUZIONI PER TIRARE I RIGORI

Le condizioni per tirare dal disco del rigore per stabilire quale delle due squadre che hanno disputato una partita finita in pareggio dovrà essere la vincitrice in una competizione di qualificazione (in sostituzione del sorteggio).

Nel caso in cui vengano tirati i rigori per decidere qual'è la squadra vincitrice di un incontro, dovrebbero essere osservate le seguenti condizioni:

- A - L'Arbitro principale dovrà scegliere la porta da usare per i rigori.
- B - Verrà lanciata una moneta per stabilire quale squadra tirerà il primo rigore.
- C - Devono essere effettuati 5 tiri alternativamente da 5 giocatori diversi. I capitani di entrambe le squadre dovranno comunicare all'Arbitro principale quali sono i 5 giocatori, prima che si inizino i rigori, scelti tra gli 8 giocatori nominati prima dell'inizio dell'incontro.
- D - Se dopo che ogni squadra ha tirato 5 rigori, entrambe hanno segnato lo stesso numero di goal, o nessuno, i rigori devono continuare ad essere tirati fino a che ogni squadra abbia di nuovo tirato lo stesso numero di rigori (non necessariamente altri 5) ed una ne abbia segnato uno più dell'altra.
- E - Questi tiri aggiuntivi devono essere effettuati da giocatori che non abbiano tirato i primi 5. Una volta che tutti hanno tirato un rigore, i giocatori menzionati nel paragrafo (C) dovranno continuare a tirare nello stesso ordine.
- F - Un giocatore che è stato espulso non potrà tirare dal disco del rigore.
- G - In nessun caso i portieri potranno tirare rigori, in nessuna categoria (B1 totalmente cieco o B2 e B3 ipovedente).
- H - Mentre vengono tirati i rigori, i giocatori devono essere sul campo di gioco, nell'altra metà campo. L'assistente Arbitro dovrà controllare questa parte del campo ed i giocatori che la occupano.

CONSIDERAZIONI GENERALI DELL'I.B.S.A. E ADATTAMENTI AL REGOLAMENTO F.I.F.A.

Tutti i Campionati Internazionali devono essere controllati ed approvati dall'I.B.S.A..

1 - OPERAZIONI E SISTEMI SONORI DEL PA.

1.1 - L'attrezzatura deve trovarsi vicino al tavolo di controllo e le sue funzioni saranno di comunicare costantemente, ogni volta che il gioco viene fermato, tutti gli avvenimenti, situazioni o modifiche che hanno luogo durante l'incontro, e di annunciare le decisioni degli Arbitri e qualsiasi altra cosa concernente lo svolgimento del gioco.

1.2 - Essa fornisce i mezzi per chiedere il silenzio al pubblico, secondo gli ordini degli Arbitri.

2 - CAMPI DI GIOCO

Tutti i campi di gioco devono avere una zona di sicurezza, larga non meno di mt. 3 intorno a tutto il campo senza ostacoli architettonici o strutturali. Se tale distanza è inferiore a quanto stabilito, devono essere prese le necessarie misure di sicurezza al fine di proteggere i giocatori.

3 - COMPITO DELLE GUIDE

Il compito delle guide dev'essere esercitato in modo Discreto e Responsabile, senza ostacolare i giocatori.

3.1- Dirigente

Dovrà occupare la panchina delle sostituzioni corrispondente alla sua squadra. Da tale posizione egli può dirigere i giocatori della sua squadra. Il settore destinato a tale scopo - il più appropriato - è la parte centrale del campo di gioco.

3.2- Guida dietro la porta

Dovrà rimanere dietro alla porta avversaria al fine di guidare gli attaccanti della propria squadra. Il settore destinato a tale proposito - il più appropriato - è l'ultimo terzo del campo corrispondente alla porta che viene attaccata.

Egli deve sempre svolgere le sue funzioni senza invadere il campo di gioco e non è, in alcun caso, autorizzato a rivolgersi all'Arbitro per protestare contro le sue decisioni.

Egli può indicare, in modo udibile, la posizione dei pali prima che venga fatto un tiro con la palla ferma.

3.3- Portiere-Guida

Dovrà guidare la propria squadra nel primo terzo del campo di gioco, corrispondente alla sua difesa. A discrezione degli Arbitri, egli può, quando la palla è ferma, guidare ed orientare i compagni quando vengono tirati calci di punizione, di rigore o di doppia punizione, oltre ad organizzare la barriera e posizionare i giocatori quando dev'essere fatto un tiro nella sua porta.

4 - ARBITRI

Il principale dovere degli Arbitri è di dare alle squadre partecipanti la possibilità di praticare il CALCIO A CINQUE PER NON VEDENTI che valga la pena di essere visto, chiedendo ai giocatori di osservare le norme, ma senza interrompere continuamente, o senza motivo, il gioco. Fischiare troppo annoia solo giocatori e pubblico, facendo perdere allo spettacolo la sua vivacità.

5 - PENALITA'

L'uso dei cartellini - giallo (ammonizione) e rosso (espulsione) - ha dimostrato di essere una misura preventiva molto efficace sul campo sportivo, basata sulla premessa di evitare violenze individuali e di squadra.

5.1- Dovrà essere applicata una sospensione automatica, impedendo la partecipazione alla successiva partita, ad ogni giocatore, dirigente, guida, vice dirigente, medico o fisioterapista che, nella stessa partita possano ricevere:

A - 1 cartellino rosso: pena di 1 partita

B - 3 cartellini gialli: pena di 1 partita

La sospensione verrà applicata automaticamente, senza tener conto di quale potrebbe essere la successiva decisione del Comitato di Competizione.

5.2 La somma di tutti i cartellini gialli ricevuti nella stessa competizione dovrà essere mantenuta nel corso di tutte le fasi della stessa.

5.3- Durante la competizione, un cartellino rosso non annulla la somma di quelli gialli ricevuti

fino al momento dell'espulsione.

5.4- Nel caso in cui, in un dato momento durante la competizione, lo stesso giocatore, dirigente, assistente dirigente, guida, medico o fisioterapista, accumulino 3 cartellini gialli ed uno rosso, la persona in questione sarà automaticamente punita con una sospensione per 2 partite.

5.5- Qualsiasi squadra che selezioni una formazione in modo irregolare, in una partita durante la Competizione, sarà soggetta alle seguenti sanzioni:

A - Perdita automatica dei punti guadagnati, nel caso di vittoria. Tali punti andranno automaticamente all'altra squadra.

B - Nel caso di pareggio, i punti verranno assegnati alla squadra avversaria.

5.5.1- Una formazione sarà considerata irregolare nei seguenti casi:

A - Quando non è stata registrata in tempo e nella maniera corretta.

B - Quando un giocatore viene inserito nella formazione se è stato sospeso automaticamente a causa di un cartellino rosso o di più cartellini gialli ricevuti.

C - Quando un giocatore di categoria B2 o B3 viene inserito nella formazione.

D - Qualsiasi schieramento improprio da parte del dirigente, assistente dirigente, medico o fisioterapista e guida, sarà punito con la perdita di punti della squadra colpevole a favore di quella danneggiata.

E - Nel caso in cui nessuna delle due squadre abbia il numero minimo di giocatori per continuare la partita, entrambe saranno considerate perdenti.

6- Il Comitato Organizzatore di ogni torneo può optare per 3 rigori che ogni squadra può tirare in qualsiasi partita che finisca in pareggio nelle qualificazioni per semifinali e finali.

6.1- Questa può essere una definizione per stabilire le classificazioni nel caso di una quadrupla parità. Cioè, dovrà essere la quinta opzione dopo:

1. media particolare
2. differenza di reti
3. maggior numero di goal segnati
4. minor numero di goal subiti.

6.2- Tale definizione dovrà essere utilizzata solo al quinto posto (vedere il punto 6.1) e non dovrà in alcun modo modificare il punteggio di 1 punto per un pareggio nella classificazione.

SOTTOCOMITATO DI CALCIO A 5

I.B.S.A.

F.I.F.A.

NORME DI CALCIO A 5 ADATTATE AL CALCIO A 5 PER I NON VEDENTI CATEGORIE B1

Le regole per tali categorie dovranno essere le stesse della F.I.F.A. con i seguenti adattamenti:

1. Deve esserci una protezione contro i possibili riflessi del sole o di altre fonti di luce che possono trovarsi sul campo di gioco e che potrebbero alterare o limitare lo sviluppo del gioco ed il movimento dei giocatori.

2. I portieri possono essere ipovedenti (B2/B3) o vedenti. Il portiere non può uscire, partecipare od ostruire una parte di gioco che sia al di fuori della sua area di mt. 6. Se lo fa, verrà penalizzato sia con un fallo cumulativo di squadra che personale, e con un calcio di punizione di prima dal punto in cui c'è stato il fallo, laddove la squadra in attacco non abbia 5 falli di squadra (legge XIV). Se il fallo supera il 5 fallo di squadra, allora non sarà ammessa la barriera difensiva (legge XIV.4).

2.1 I giocatori non devono mai giocare fuori dalla propria area.

2.2 In ogni caso, il portiere non può tirare calci di punizione.

3. La luce dev'essere uniforme su tutto il campo e della stessa intensità per tutta la durata del gioco; in ogni caso, non sono ammesse variazioni d'intensità.

4. La palla utilizzata in tale categoria può essere bianca, verde o arancione, o anche di qualsiasi altro colore che possa facilitarne l'individuazione.

5. Gli Arbitri devono appartenere alle Federazioni affiliate alla F.I.F.A..

6. Un giocatore che commetta 5 falli personali durante la partita, sarà squalificato, dovrà abbandonare il campo e potrà essere sostituito da un altro giocatore.