



STAR CUP IV EDIZIONE

Estratto del Regolamento di Gioco

- La scivolata non è MAI permessa. Solo il portiere può scivolare nella propria area, con lo scopo di prendere la palla e non l'uomo.
 - Non c'è un limite di giocatori che possono essere messi in barriera.
 - Il giocatore che viene espulso dal campo non può mai rientrare in campo nel corso della stessa gara.
 - La squadra resterà in inferiorità numerica per 3 minuti. Solo se la stessa squadra subisce gol nell'arco di questi 3 minuti, allora si ristabilisce la parità numerica con l'ingresso in campo di calciatori in panchina.
- Qualora la squadra dovesse essere composta da soli 5 giocatori, la partita continuerà in inferiorità numerica per la squadra che ha subito l'espulsione.
- Le sostituzioni di giocatori possono essere fatte solamente quando si ha il possesso palla e a gioco fermo.
 - Tutte le sostituzioni devono essere concordate con l'arbitro che darà l'ok per l'ingresso in campo di un nuovo calciatore. In caso di infortunio l'arbitro può comunque accettare il cambio anche se non si ha il possesso palla.
 - Esiste la regola del vantaggio e viene applicata a discrezione dell'arbitro. Ricordiamo inoltre che solo i falli di prima sono falli cumulativi.
 - Durante gli incontri ad eliminazione diretta, in caso di pareggio a termine dei minuti regolamentari si andrà direttamente ai calci di rigore. Saranno scelti da ogni squadra 5 rigoristi e saranno sempre gli stessi (nello stesso ordine cronologico) a dover tirare i calci di rigore.
 - Se un giocatore dovesse infortunarsi durante i calci di rigore ad oltranza, se l'arbitro dovesse ravvisare l'impossibilità per il giocatore di proseguire il gioco, dovrà essere sostituito da un altro elemento della squadra. Nel caso la squadra fosse composta da soli 5 giocatori continueranno a battere i rigori i quattro giocatori rimasti secondo la sequenza stabilita in precedenza.
 - Nel calcio a 5 l'ultimo uomo è considerato il portiere e non un calciatore. L'espulsione dell'ultimo uomo resta comunque una decisione a discrezione dell'arbitro.
 - La distanza per poter riprendere qualsiasi interruzione di gioco deve essere di almeno 1 metro dalla palla; dopo il primo preavviso, scatta automaticamente l'ammonizione.
 - Il calcio di inizio va battuto sempre in avanti. Dal calcio di inizio si può fare direttamente gol.
 - Per battere una rimessa laterale, il fondo, un calcio di punizione indiretto o diretto si hanno 4 secondi a disposizione. Trascorso tale periodo di tempo, il gioco riprenderà a favore degli avversari.

Squalifiche del Giudice sportivo

Espulsione diretta = Due giornate di squalifica

Espulsione per doppia ammonizione = Una giornata di squalifica

Quattro ammonizioni = Una giornata di squalifica

Tre ammonizioni = Diffida