



Stagione Sportiva 2019/2020

Comunicato Ufficiale n. 06/C5 del 24/01/2020

COMUNICAZIONI DEL Centro Universitario Sportivo

ATTIVITÀ DI CALCIO A 5 2019/2020

TORNEO CUS NATIONS LEAGUE DI CALCIO A5

Con decorrenza dalla corrente stagione, le squadre di calcio A5 potranno utilizzare la seguente e-mail CUSSALERNO.CALCIOA5@GMAIL.COM, per qualsiasi tipo di problematica e comunicazione.

TORNEO CUS NATIONS LEAGUE CALCIO A CINQUE STAGIONE SPORTIVA 2019/2020

IN ALLEGATO al comunicato è pubblicato, il regolamento e il calendario COMPLETO del torneo in epigrafe che inizierà **LUNEDI' 02 DICEMBRE**.

MANCATA PARTECIPAZIONE ALLE GARE **ESCLUSIONE DAL TORNEO ALLA SECONDA RINUNCIA**

1. Le squadre hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono e di far concludere alle proprie squadre le gare iniziate.
2. La società che rinuncia alla disputa di una gara, senza alcun preavviso (come da regolamento) di un qualsiasi torneo o fa rinunciare la propria squadra a proseguire nella disputa della stessa, laddove sia già in svolgimento, subisce la perdita della gara con il punteggio di 0-5, o con il punteggio al momento più favorevole alla squadra avversaria.
3. Qualora una società si ritiri dal Campionato o ne venga esclusa per qualsiasi ragione, tutte le gare disputate nel corso del campionato di competenza non hanno valore per la classifica, che viene formata senza tenere conto dei risultati delle gare della società rinunciataria od esclusa.
4. **LA SOCIETÀ CHE RINUNCIA PER LA SECONDA VOLTA A DISPUTARE GARE È ESCLUSA DAL TORNEO.**



GIRONI E TABELLONE NATIONS LEAGUE

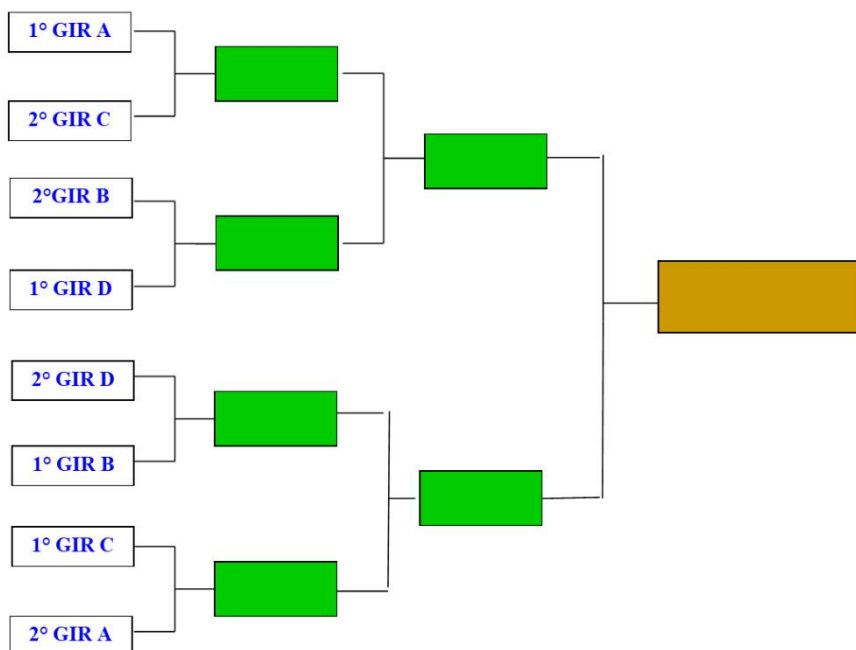


**CALCIO A 5
2019/2020**

GIRONI

GIRONE A	GIRONE B	GIRONE C	GIRONE D
ARGENTINA	GALLES	SPAGNA	BURKINA FASO
BELGIO	ITALIA	IRAN	SERBIA
C. VATICANO	QATAR	U.S.A.	GIAMAICA
RUSSIA	BRASILE	OLANDA	ZANZIBAR

TABELLONE FASE FINALE





RISULTATI GARE DEL 20-21-22-GENNAIO 2020

SERVIZIO ARBITRI CUS : N° 339/8658436 (IVAN)

4^ GIORNATA CALCIO a 5 NATIONS LEAGUE

5.

Squadra 1	Squadra 2	GIR.	RISULTATO	Impianto
RUSSIA	VATICANO	A	1-11	FISCIANO
ARGENTINA	BELGIO	A	3-4	FISCIANO
QATAR	GALLES	B	2-3	FISCIANO
BRASILE	ITALIA	B	0-5 A TAV.	FISCIANO
IRAN	OLANDA	C	5-0 A TAV.	FISCIANO
SPAGNA	USA	C	7-4	FISCIANO
GIAMAICA	ZANZIBAR	D	2-6	FISCIANO
B. FASO	SERBIA	D	4-5	FISCIANO



CLASSIFICA GIRONE A

SQUADRA	PG	V	N	P	GF	GS	DR	PUNTI
BELGIO	5	5	0	0	26	7	+19	15
VATICANO	5	2	1	2	27	15	+12	7
ARGENTINA	5	1	1	3	14	20	-6	4
RUSSIA	5	1	0	4	8	33	-25	3

CLASSIFICA GIRONE B

SQUADRA	PG	V	N	P	GF	GS	DR	PUNTI
GALLES	5	4	0	1	18	11	+7	12
ITALIA	5	3	1	1	18	7	+11	10
QATAR	5	2	1	2	17	10	+7	7
BRASILE	5	0	0	5	0	25	-25	0

CLASSIFICA GIRONE C

SQUADRA	PG	V	N	P	GF	GS	DR	PUNTI
IRAN	5	4	0	1	23	11	+12	12
USA	5	3	0	2	19	12	+7	9
SPAGNA	5	3	0	2	23	17	+6	9
OLANDA	5	0	0	5	0	25	-25	0

CLASSIFICA GIRONE D

SQUADRA	PG	V	N	P	GF	GS	DR	PUNTI
SERBIA	5	3	1	1	36	19	+17	10
BUR. FASO	5	3	0	2	30	21	+9	9
ZANZIBAR	5	2	1	2	24	26	-2	7
GIAMAICA	5	1	0	4	12	36	-24	3



PROGRAMMA GARE DEL 27-28-29-01-2020 TERZA GIORNATA RITORNO

Squadra 1	Squadra 2	Gir.	Data e ora	Impianto
VATICANO	BELGIO	A	29-01-2020 Ore 16.00	FISCIANO
RUSSIA	ARGENTINA	A	29-01-2020 Ore 17.30	FISCIANO
GALLES	BRASILE	B	5-0 A TAV	FISCIANO
ITALIA	QATAR	B	27-01-2020 Ore 19.00	FISCIANO
SPAGNA	OLANDA	C	5-0 A TAV	FISCIANO
IRAN	USA	C	27-01-2020 Ore 17.00	FISCIANO
B. FASO	GIAMAICA	D	28-01-2020 Ore 20.00	FISCIANO
SERBIA	ZANZIBAR	D	29-01-2020 Ore 20.00	FISCIANO



Rinuncia a partecipare al torneo

- **La squadra BRASILE, del girone B, in data 02-12-2019, a mezzo e-mail comunica di non poter prendere parte al torneo NATIONS LEAGUE.**
- **La squadra OLANDA, del girone C, in data 02-12-2019, a mezzo e-mail comunica di non poter prendere parte al torneo NATIONS LEAGUE.**

LE GARE IN PROGRAMMA DELLE SQUADRE BRASILE ED OLANDA, VERRA' CONCESSO IL 5-0 ALLE SQUADRE AVVERSARIE.



PREMI SETTIMANALI

I SEGUENTI ALTLETI DEVONO PRESENTARSI PRESSO LA SEGRETERIA DEL CUS SALERNO (FISCIANO) PER RITIRARE I PREMI COME MIGLIOR GIOCATORE DI GIORNATA.

- DROGONYRETSKVY OLEKSANOR (GALLES)

- DE CARLO EZIO (B. FASO)

- COSENTINO MICHELE (GIAMAICA)

- RUSSO ANTONIO (BELGIO)

IL PREMIO CONSISTE IN DUE INGRESSI GRATUITI PRESSO TUTTI I CORSI AD ATTIVITA' LIBERA SVOLTI DAL CUS SALERNO.



GIUSTIZIA SPORTIVA GIUDICE SPORTIVO

Si pubblicano di seguito le decisioni adottate dal Giudice Sportivo Territoriale, alla presenza del rappresentante DI MURO SIMONE, SEZ. ARBITRI CUS, nella seduta del 24-01-2020

TORNEO NATIONS LEAGUE

AMMONIZIONI (1°)

- **SIG. ALFANO DONATO PAOLO (Club CITTA' DEL VATICANO)**
- **SIG. SICA PAOLO (Club SERBIA)**
- **SIG. RUGGIERO NICOLA (Club SERBIA)**
- **SIG. DE FRANCO GERARDO (Club ITALIA)**
- **SIG. COSENTINO MICHELE (Club GIAMAICA)**
- **SIG. CIOFFI MARCO (Club GIAMAICA)**
- **SIG. BOLOGNESE ALFONSO (Club BELGIO)**
- **SIG. SERGIO LORENZO (Club RUSSIA)**
- **SIG. CIPRIANO GIANLUCA (Club ZANZIBAR)**
- **SIG. RAMIREZ IGNACIO (Club ARGENTINA)**
- **SIG. SICA FRANCESCO (Club SERBIA)**
- **SIG. LISTA ANGELO (Club B. FASO)**

CARTELLINO ARANCIONE (1°)

- **SIG. DI PAOLO LUCA (Club ZANZIBAR)**
- **SIG. LENITINI GIACOMO (Club GIAMAICA)**



AVVISO PER LE SOCIETA'

SI RICORDA A TUTTE LE SOCIETA' PARTECIPANTI, CHE IL TERMINE ULTIMO PER LA MODIFICA DELLE DISTINTE DI GIOCO, E' IL 19-12-2019. SUCCESSIVAMENTE, NON SARA' POSSIBILE MODIFICARE LE STESSE. INOLTRE SI RICORDA DI PRESENTARSI, ALLA DISPUTA DELLA GARA, CON REGOLARE TESSERINO CUS O VALIDO DOCUMENTO DI RICONOSCIMENTO.



REGOLAMENTO DI GIOCO

1. NUMERO DI GIOCATORI :

La squadra in campo sarà formata da 5 giocatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. I giocatori di riserva consentiti sono al massimo 7, compreso l'eventuale secondo portiere. Un giocatore non può prendere parte allo stesso torneo con squadre diverse.

2. SOSTITUZIONI VOLANTI

Le sostituzioni volanti, anche quando il pallone è in gioco, sono consentite in numero illimitato. L'unica sostituzione che non si può fare volante è quella del portiere che può essere sostituito a gioco fermo, informando l'arbitro. I giocatori che si avvicendano, però, devono uscire ed entrare nell'area delimitata nella metà campo difensiva entro i limiti contrassegnati e chi entra deve attendere l'uscita del compagno, pena l'ammonizione e un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria.

3. REGOLA DEI 4 SECONDI

In occasione della ripresa del gioco da fondo campo, fallo laterale, calcio d'angolo e punizione, la squadra destinata deve farlo entro 4 secondi dall'acquisizione del possesso del pallone, pena inversione della ripresa del gioco o calcio di punizione, nel caso in cui sia il portiere a tardare il rinvio. Nel caso del calcio di punizione, se la palla è posta in una posizione consona a dove è avvenuto il fallo, si inizieranno a conteggiare i 4 secondi, sia nel caso di punizione diretta, sia nel caso di punizione indiretta. Se, in caso di calcio di punizione, viene chiesto all'arbitro di verificare la distanza minima (5 metri), il conteggio dei 4 secondi, partirà dal fischio dell'arbitro.

I giocatori difendenti, sia sulle rimesse laterali che sui calci di punizione, non possono posizionarsi nei pressi del pallone e sono tenuti ad avere una distanza minima di 5 metri, pena l'ammonizione nel caso in cui intercettino la palla.

4. CALCIO D'ANGOLO

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma unicamente contro la squadra avversaria. Il pallone deve essere: sul vertice più vicino al punto in cui ha oltrepassato la linea di porta.

Gli avversari devono essere: sul rettangolo di gioco ad almeno m. 5 dal vertice d'angolo fino a che il pallone non è in gioco.

Il calcio d'angolo deve essere eseguito entro quattro secondi da quando è possibile farlo (palla o in mano o sul terreno di gioco)

Se, durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista, il calcio d'angolo deve essere ripetuto dalla stessa squadra ed il calciatore



ammonito, a meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore.

Se un avversario scorrettamente distrae o ostacola il calciatore che sta effettuando il calcio d'angolo, deve essere ammonito per comportamento antisportivo.

Se il calcio d'angolo non è eseguito entro quattro secondi, una rimessa dal fondo è accordata alla squadra avversaria.

Nel caso di altre infrazioni alla procedura o alla posizione del pallone, il calcio d'angolo deve essere ripetuto.

5. RIMESSA LATERALE

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

Gli avversari devono essere sul rettangolo di gioco ad una distanza di almeno m. 5 dal punto sulla linea laterale in cui viene eseguita la rimessa.

Al momento di calciare il pallone, il calciatore incaricato della rimessa dalla linea laterale, deve avere i piedi all'esterno del rettangolo di gioco e il pallone deve essere fermo sulla o dietro la linea laterale. Il calciatore deve calciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è possibile farlo (palla in mano o sul terreno di gioco).

Se, durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista, verrà attribuito un calcio di punizione indiretto e il calciatore colpevole deve essere ammonito, a meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o un calcio di rigore.

6. FALLI

I falli sono sanzionabili con un calcio di punizione diretto, un calcio di rigore o un calcio di punizione indiretto.

FALLI DIRETTI :

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria se un calciatore commette una delle infrazioni seguenti in un modo considerato dagli arbitri negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- dà o tenta di dare un calcio ad un avversario
- sgambetta un avversario
- carica un avversario
- colpisce o tenta di colpire un avversario
- spinge un avversario
- effettua un tackle su un avversario
- trattiene un avversario
- reagisce ad un fallo
- tocca deliberatamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)

FALLI INDIRETTI:



Un calcio di punizione indiretto è parimenti accordato alla squadra avversaria, se un **calciatore**, a giudizio degli arbitri:

- gioca in modo pericoloso in presenza di un avversario
- ostacola la progressione di un avversario
- ostacola il portiere nell'atto di lanciare il pallone che ha tra le mani
- commette nei confronti di un compagno di squadra una delle nove infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto se commessa nei confronti di un avversario

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria se un **portiere** commette una delle seguenti quattro infrazioni:

- controlla il pallone con le mani o con i piedi nella propria metà del rettangolo di gioco per più di quattro secondi
- dopo aver giocato il pallone, lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco, dopo che gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra senza che lo stesso sia stato toccato o giocato da un avversario
- tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore dopo che gli è stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra
- tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore dopo averlo ricevuto direttamente da una rimessa dalla linea laterale eseguita da un compagno di squadra.

Non si può effettuare una segnatura sul calcio di punizione indiretto a meno che non la palla non venga toccata da un giocatore.

7. CARTELLINI E SANZIONI DISCIPLINARI

Un calciatore deve essere ammonito, se commette una delle seguenti sette infrazioni:

- si rende colpevole di comportamento antisportivo
- protesta con parole e gesti
- infrange ripetutamente le Regole del Gioco del Calcio a Cinque
- ritarda la ripresa del gioco
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale (calciatori difendenti)
- entra o rientra sul rettangolo di gioco senza la preventiva autorizzazione degli arbitri o infrange la procedura della sostituzione
- abbandona deliberatamente il rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri

Un calciatore deve subire un'espulsione temporanea (2 minuti fuori dal terreno di gioco e cartellino ARANCIONE, a meno che la squadra non subisca una segnatura) quando:

- Manca di rispetto all'arbitro
- Inizia o accenna una rissa verbalmente
- Bestemmia

Un cartellino giallo ed uno arancione, due cartellini gialli, due cartellini arancioni, un cartellino rosso provocano una espulsione definitiva, la squadra resterà per 2 minuti in inferiorità numerica a meno che non subisca una segnatura. Il giocatore espulso non potrà rientrare.



Un calciatore titolare o di riserva deve essere espulso se commette una delle seguenti sette infrazioni:

- si rende colpevole di un grave fallo di gioco
- si rende colpevole di condotta violenta
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona
- impedisce alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)
 - impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete ad un avversario che si dirige verso la porta, commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore
- usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi, minacciosi
- riceve una seconda ammonizione nella medesima gara.

8. FALLI CUMULATIVI E TIRI LIBERI

Falli cumulativi sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto o di rigore.

Per rendere più veloce, più tecnico e meno falloso il gioco sono stati inseriti i falli cumulativi che portano alla battuta di tiri liberi. Per ogni tempo al sesto fallo per squadra scatta il tiro libero, ma non sono considerati cumulativi i falli indiretti. Questo tiro viene battuto a discrezione della squadra che ne beneficia o dalla posizione dove è avvenuta l'irregolarità o da un dischetto posto centralmente a 10 metri dalla linea di porta senza nessuna barriera. Gli altri giocatori, compagni ed avversari devono stare ad almeno 5 metri dalla posizione del pallone e dietro la linea del pallone stesso. Il tiro libero può essere eseguito solo dopo il fischio dell'arbitro. Il portiere al momento del tiro libero può avanzare fino al limite dell'area di rigore, ma, al momento del fischio dell'arbitro non potrà avanzare dal luogo in cui ha scelto di piazzarsi.

9. IL PORTIERE

- Deve rimettere in gioco la palla dal fondo con le mani entro 4 secondi;
- Non può toccare e controllare la palla con le mani passatagli volontariamente, con i piedi, da un compagno.
- Non può comunque giocare con la palla per più di 4 secondi nella sua metà campo.
- Ha diritto a un solo possesso per "azione difensiva", a meno che non diventi un giocatore di movimento entrando nell'area di campo avversaria. L'azione termina quando un avversario tocca il pallone o il gioco viene interrotto con una punizione o una rimessa laterale.

10. AMMONIZIONI E SQUALIFICHE



1 – Tutti coloro che cumuleranno 3 (tre) cartellini gialli e/o arancioni nell'arco dell'intero torneo verranno squalificati per 1 turno e quindi non prenderanno parte alla gara in programma nel turno successivo.

2 – Tutti coloro che verranno espulsi durante una partita verranno squalificati per almeno un turno, a seconda del motivo dell'espulsione.

TABELLA DISCIPLINARE

CARTELLINI	SANZIONE	TURNI DI SQUALIFICA
GIALLO + GIALLO	ESPULSIONE DEFINITIVA	1 (UNO)
GIALLO + ARANCIONE	ESPULSIONE DEFINITIVA	1 (UNO)
GIALLO + ROSSO DIR.	ESPULSIONE DEFINITIVA	ALMENO 2 (DUE)
ARANCIONE	ESPULSIONE TEMPORANEA 2MINUTI	/
ARANCIONE + ARANCIONE	ESPULSIONE DEFINITIVA	2 (DUE)
ARANCIONE + ROSSO DIR.	ESPULSIONE DEFINITIVA	ALMENO 2 (DUE)
ROSSO DIR.	ESPULSIONE DEFINITIVA	ALMENO 2 (DUE)

**TUTTE LE SANZIONI E I PROVVEDIMENTI SARANNO PRESI DA UNA COMMISSIONE APPOSITA.
PER IL REGOLAMENTO INTEGRALE, SI FA RIFERIMENTO A QUELLO FIGC.**

Publicato in FISCIANO, inserito sul suo Sito Internet il 24-01-2020.