

REGOLAMENTO DI GIUOCO CALCIO A 7

Regola 1) CONDIZIONI E REQUISITI DI AMMISSIBILITA' AL TORNEO

- Fotocopia del documento d'identità del legale rappresentante.
- Assegnazione del codice fiscale e/o partita IVA.
- Fotocopia della carta d'identità e codice fiscale di tutto lo staff e degli atleti.
- Limite minimo di età, 12anni.
- È data possibilità di partecipare a squadre composte da atleti di sesso maschile e femminile o di ambo i sessi.

Regola 2) TERRENO DI GIOCO

DIMENSIONI

- Il terreno di gioco deve essere un rettangolo piano ed orizzontale della grandezza massima di mt.40x70.

SEGNATURA

- Il terreno di gioco deve essere segnato con linee chiaramente visibili, linee che fanno parte integrante delle superfici che esse delimitano. I lati maggiori del rettangolo sono denominate "linee laterali", quelli minori "linee di porta".
- Tutte le linee devono avere una grandezza massima di 12 cm ed essere chiaramente visibili.
- Il centro del terreno di gioco è segnato da un punto visibile del diametro indicativo di cm 20.
- Non obbligatoriamente deve essere definita la linea mediana

AREA DI RIGORE

- A ciascuna estremità del terreno di gioco è segnata una zona detta area di rigore. Tale area è delimitata da due linee perpendicolari alla linea di porta, che devono essere distanti 8 metri dall'interno di ciascun palo e lunghe 10 metri, e dalla loro congiungente, che deve essere parallela alla linea di porta

LE BANDIERINE

- Non e' obbligatorio l'utilizzo delle bandierine.
Qualora la società ospitante volesse utilizzarle, dovranno essere apposte in ciascun vertice del terreno di gioco, dovranno essere infisse delle aste non appuntite con bandierine al culmine, dovranno essere di un'altezza non inferiore per ragioni di sicurezza a mt.1,50.

AREA D'ANGOLO

- Non è fatta d'obbligo la demarcazione dell'area d'angolo. Qualora la società ospitante volesse apporre, dovrà tracciare all'interno del terreno di gioco, da ciascuno dei vertici del terreno, un quarto di circonferenza avente indicativamente il raggio di m 0,50.

LE PORTE

- Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dai vertici del terreno di gioco, e distanti l'uno dall'altro mt. 5/6 (misura interna) e riuniti alle loro estremità da una sbarra trasversale il cui bordo inferiore deve risultare a mt. 2 dal livello del terreno (porte di misura inferiore alla regolamentazione ordinaria del calcio a 11).

Regola 3) IL PALLONE

- Il pallone di gioco deve essere a forma sferica e di numero 5 ufficiale.
Per le caratteristiche dettagliate di misura e quanto altro ci si atterrà al regolamento del gioco calcio ufficiale della F.I.G.C. ad 11.

Regola 4) NUMERO DEI CALCIATORI

- Ogni competizione è disputata da due squadre con un numero massimo di 7 giocatori per squadra, uno dei quali giocherà da portiere. Nessuna gara potrà avere luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di 4 giocatori.
- Si lascia illimitata numericamente l'introduzione delle riserve nella procedura di sostituzione, previo consenso dell'arbitro e a gioco fermo. Il giocatore di riserva entrerà nel rettangolo di gioco solo ed esclusivamente quando il giocatore uscente avrà lasciato il terreno di gioco.
- E' unilateralmente ed insindacabilmente lasciata scelta di sostituzione all'allenatore della squadra.
- Le sostituzioni si effettuano solo in queste circostanze:
 - in caso di rimessa dal fondo
 - in caso di rimessa laterale
 - dopo una rete segnata
 - nell'intervallo
 - per grave infortunio o affaticamento di un partecipante al gioco senza limiti temporali e di modalità.
 - Un giocatore sostituito potrà pertanto riprendere parte al gioco.
- Se un giocatore di riserva entra nel terreno di gioco e gioca senza autorizzazione dell'arbitro, il gioco deve essere interrotto ed il giocatore ammonito deve lasciare immediatamente il terreno di gioco. Il gioco riprenderà con rimessa laterale dal punto equivalente al momento dell'interruzione di gioco come da regolamento F.I.G.C. calcio 11.

SOSTITUZIONE DEL PORTIERE

- Ciascun giocatore partecipante al gioco potrà scambiare il ruolo con il portiere a condizione che:
 - l'arbitro venga informato
 - lo scambio di ruoli avvenga a gioco fermo. - numero di scambi illimitato.

Se lo scambio di ruolo con il portiere viene effettuato senza comunicazione all'arbitro, si procederà durante la prima interruzione di gioco all'ammonizione di entrambe i giocatori.

Regola 5) EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

- E' fatto obbligo agli atleti di indossare il seguente equipaggiamento minimo: maglia o camicia, calzoncini, calzettoni, parastinchi e calzature idonee all'attività sportiva calcistica.
- Il portiere dovrà indossare semplicemente una pettorina di colore differente e che ne evidenzia il ruolo

- I parastinchi devono essere completamente coperti dai calzettoni ed essere costituiti da un materiale che garantisca un adeguato grado di protezione
- Il calciatore che infrange questa regola dovrà essere invitato dall'arbitro a lasciare il terreno di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento senza comportare l'interruzione momentanea del gioco ma lasciando in inferiorità numerica la propria squadra fino all'ammissione in campo sempre chiesta ed autorizzata dall'arbitro. Qualora si rientri senza preventivo consenso si incorrerà in un'ammonizione (cartellino giallo)
- Il capitano, quale segno distintivo, dovrà portare al braccio una fascia di colore diverso da quello della maglia.
- Si lascia la più ampia facoltà alle squadre partecipanti di scelta dei colori di equipaggiamento, l'eventuale utilizzo di pettorine supplementari, caschi di protezione per la nuca, quanto ritenuto a favore della protezione dei giocatori a patto che non rechi pericolo agli altri partecipanti e/o a sé stessi.
- L'eventuale mancanza dei numeri dei giocatori sulle maglie non è fonte di inibizione del gioco. L'arbitro dovrà farne menzione nel referto finale.
- Il calciatore che porta con se nascondendoli oggetti metallici e qualsiasi altro oggetto ritenuto pericoloso per se e per gli altri commette grave scorrettezza e pertanto verrà sanzionato con l'espulsione di numero due giornate comprese quella in corso di disputa.

Regola 6) L'ARBITRO

- Obbligatoramente si designa il numero minimo di direttori di gara in numero 1.
- Non vi è fatto obbligo di utilizzo da parte delle squadre dei guardalinee fatto salvo, ad insindacabile giudizio del direttore di gara, sia quest'ultimo a farne richiesta.
- Per le competenze ed obblighi dell'arbitro si fa riferimento a quanto stabilito ed esplicitato nel regolamento F.I.G.C del giuoco del calcio ad 11.

Regola 7) DURATA DELLA GARA

- La gara si compone di due periodi di gioco di equivalente durata di 25 minuti
- I calciatori hanno diritto ad una sola sosta tra i due tempi di gioco della durata di 5 minuti totali.
- I recuperi per interruzioni di gioco verranno posti dall'arbitro alla fine di ogni tempo di gioco e non potranno avere durata superiore a min.5. La quantità di minuti di recupero e' a insindacabile giudizio del direttore di gara.
Si fa riferimento a quanto stabilito ed esplicitato nel regolamento F.I.G.C del giuoco del calcio a 11 per definire le situazioni che concorrono a costituire i minuti del tempo di recupero.

Regola 8) CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

- La scelta del terreno di gioco è stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglierà la porta contro cui attaccherà nel primo tempo di gioco. All'altra squadra verrà affidato il calcio di inizio.
- Al segnale dell'arbitro il gioco avrà inizio con un calcio al pallone fermo al centro del terreno di gioco (calcio piazzato). Tutti i giocatori si dovranno trovare nella propria metà di terreno di gioco e i giocatori e tutti i giocatori della squadra avversaria non dovranno avvicinarsi a più di mt. 3 dal pallone fino a

quando questo non sia stato giocato. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è calciato a prescindere dalla direzione.

- Dopo la segnatura di una rete il gioco deve essere ripreso nel modo su indicato, con calcio di inizio battuto dalla squadra che ha subito rete.
- Dopo l'intervallo le squadre devono invertire le rispettive metà del campo e il calcio di inizio verrà battuto dalla squadra che non ne ha fruito all'inizio.
- Dopo ogni interruzione temporanea, il gioco riprenderà posizionando il pallone più o meno nella posizione in cui si trovava all'interruzione di gioco fatto salvo non abbia oltrepassato le linee laterali. In tal caso, si provvederà alla rimessa laterale.
- La rimessa laterale è obbligatoriamente prevista solo con l'utilizzo degli arti superiori (braccia e mani). Solo qualora gli arti superiori non fossero presenti o non fossero arti utilizzabili ad insindacabile giudizio arbitrale si può concedere deroga di utilizzo per gli arti inferiori.
- Una rete NON può essere segnata direttamente su calcio di inizio e su ripresa del gioco dopo una segnatura della rete.

Regola 9) FUORI GIOCO

Non applicata

Regola 10) FALLI E SCORRETTEZZE

- I falli ed i comportamenti antisportivi devono essere sanzionati tramite l'utilizzo di appositi indicatori chiamati "cartellini" (rosso- giallo)
- Per i cartellini gialli e rossi ci si atterrà alle norme F.I.G.C del calcio a 11. È facoltà dell'arbitro, valutata la gravità dell'evento, decidere quale sanzione applicare nei limiti delle indicazioni sopra riportate.
- Il calciatore sarà ammonito/espulso mostrandogli il cartellino.

Regola 11) CALCI DI PUNIZIONE

- Si fa fede a quanto stabilito nel regolamento F.I.G.C. gioco del calcio ad 11, **TUTTI I CALCI DI PUNIZIONE SONO DI SECONDA**

Regola 12) CALCIO E TIRO DI RIGORE

- Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore a mt 8 dalla linea interna di porta.
- Si fa fede a quanto stabilito nel regolamento F.I.G.C. gioco del calcio ad 11.

Regola 13) CALCIO DI RINVIO

- Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, il gioco dovrà riprendere dal fondo solo con gli arti inferiori (piedi) per il rinvio.
- il retropassaggio al portiere è disciplinato come da regolamento di calcio a 11 FIGC

Per quanto non espresso, faccia fede il regolamento del calcio a 11 della F.I.G.C.

Regola 14) CALCIO D'ANGOLO

- Si fa fede a quanto stabilito nel regolamento F.I.G.C. gioco del calcio ad 11, ma LA RETE SEGNATA DA CALCIO D'ANGOLO NON E' VALIDA MA SI RIPARTIRA' da una rimessa dal fondo.

Regola 15) ASSISTENTI ARBITRALI DI PARTE

- NON VI È OBBLIGO DI AVERE GLI ASSISTENTI ARBITRALI DI PARTE

Regola 16) DIRIGENTI ED ACCOMPAGNATORI AMMESSI IN CAMPO

- Sono ammessi in campo un numero di persone qualificate massimo di 3, di cui:
 - 2 dirigenti e/o accompagnatori e/o allenatori
 - 1 medico e/o educatore interno della squadra

Regola 17) RICHIESTA DEL TIME-OUT

- Le squadre hanno facoltà di chiedere numero 1 Time-out per tempo a squadra, della durata complessiva di minuti massimi 1 e che seguirà esattamente la medesima regolamentazione stabilita nel calcio a 5 dalla F.I.G.C.

Regola 18) ROSA E DISTINTE DEI GIOCATORI

- La Rosa effettiva e comprensiva di tutti i giocatori prevedrà' un tetto massimo di UN tesserato massimo di 1[^] Cat FIGC OPPURE 3 tesserati di calcio a 5 (Massimo serie C regionale)
Ogni squadra dovrà presentare una distinta massima pre-gara di 12 giocatori già presenti in rosa.

Regola 19) FINESTRA DI MERCATO

Sarà prevista UNA FINESTRA di mercato, (tali date verranno aggiornate annualmente in funzione delle date di gioco previste e del calendario in cui il torneo si disputerà),
in cui sarà possibile tesserare nuovi giocatori (SVINCOLANDONE DALLA ROSA IN MODO CHE NON SI SUPERI IL NUMERO MASSIMO DI 11 GIOCATORI)

E' POSSIBILE tesserare un giocatore che è già iscritto al campionato, in questo caso E' CONSENTITO ESCLUSIVAMENTE UNO SCAMBIO con GIOCATORI DI altre squadre del torneo.

Regola 20)

- Per tutto quanto non specificato nel presente regolamento ci si atterrà alle norme della Federazione Italiana Giuoco Calcio del calcio 11.