

Lega Calcio UISP

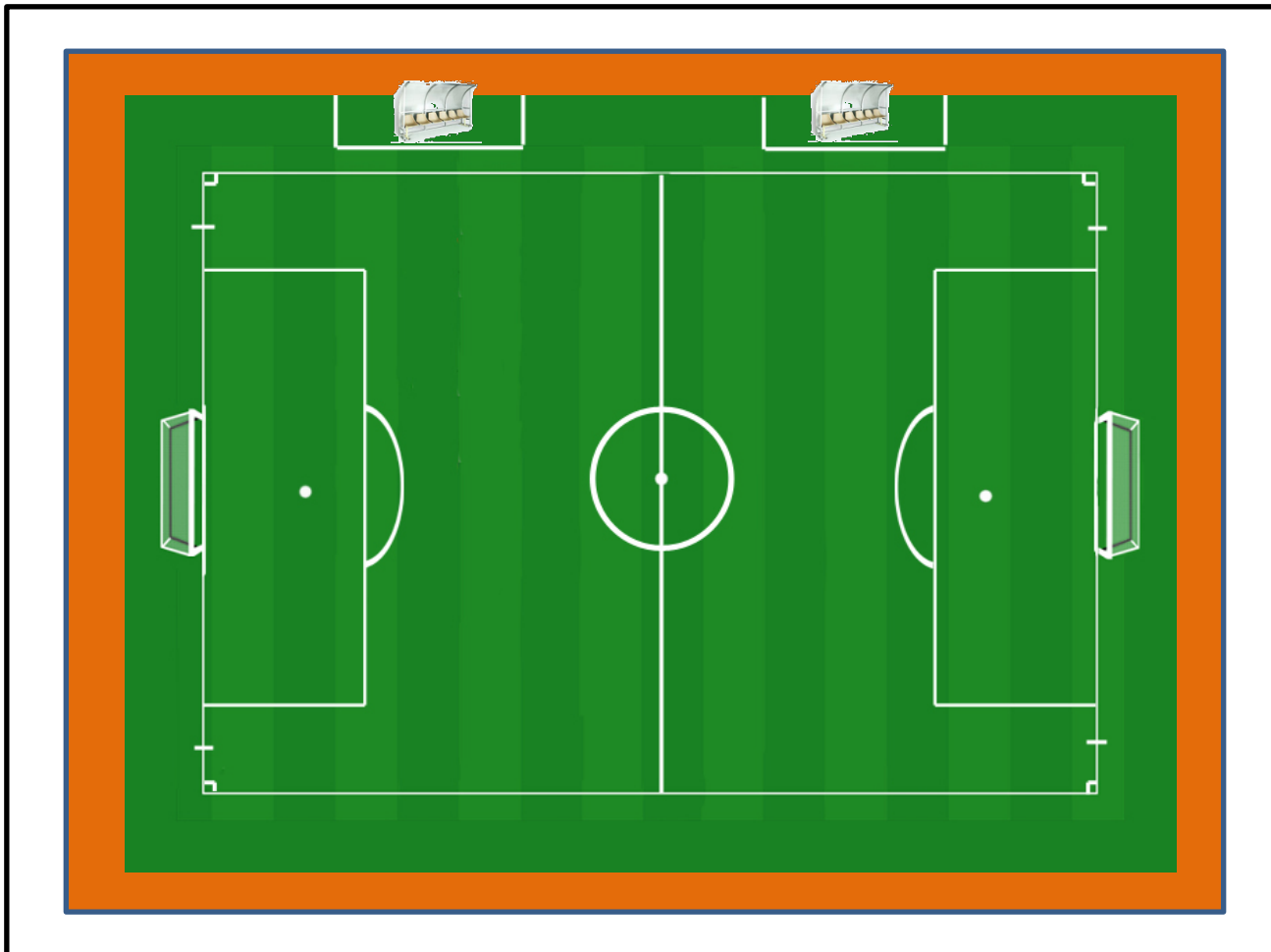
REGOLAMENTO CALCIO A 7

SETTORE TECNICO ARBITRALE



Torino, Aprile 2015

- Il terreno di gioco
- Campo per destinazione
- Recinto di gioco
- Campo sportivo



L'arbitro dal momento del suo arrivo al campo sportivo, da 30 a 40 minuti prima dell'ora indicata come inizio, che compiti deve svolgere?



1. Prende possesso del suo spogliatoio, inizia un controllo visivo della segnatura del terreno di gioco, controlla la posa delle bandierine e che le reti delle porte siano legate in modo certo ai pali, da non lasciare equivoci.
2. Indossa la divisa in modo ordinato ed inequivocabile.
3. Attende la consegna delle liste da parte delle società, che deve avvenire almeno 15' dell'inizio della partita.



4. Controlla dettagliatamente che siano compilate, dall'intestazione alla firma. Devono essere indicati i nomi dei giocatori, il loro cartellino e/o documento, il capitano, il vice, i dirigenti e, se necessario, l'assistente.



Tempi di attesa

Il termine di attesa in caso
di ritardato inizio di gara,
è pari a 5 minuti



Completamento delle squadre

La partita può avere inizio con un minimo di 5 giocatori.

Il completamento può avvenire fino all'ultimo minuto della stessa.

Diversamente, se la squadra inizia al completo si possono presentare per il riconoscimento i giocatori in lista fino al termine della gara.

- Dimensioni

Lunghezza: m. 60

Larghezza : m. 35

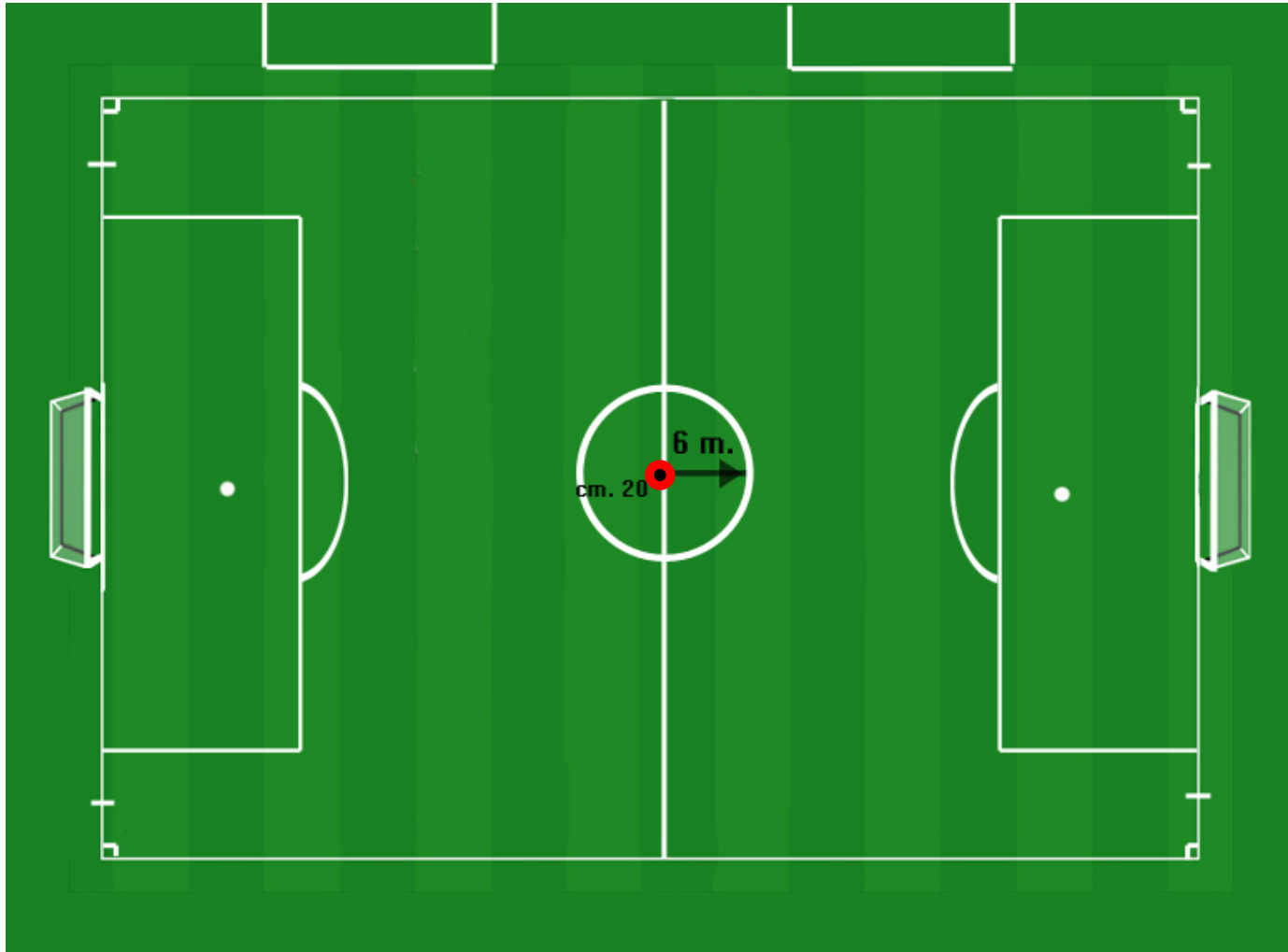


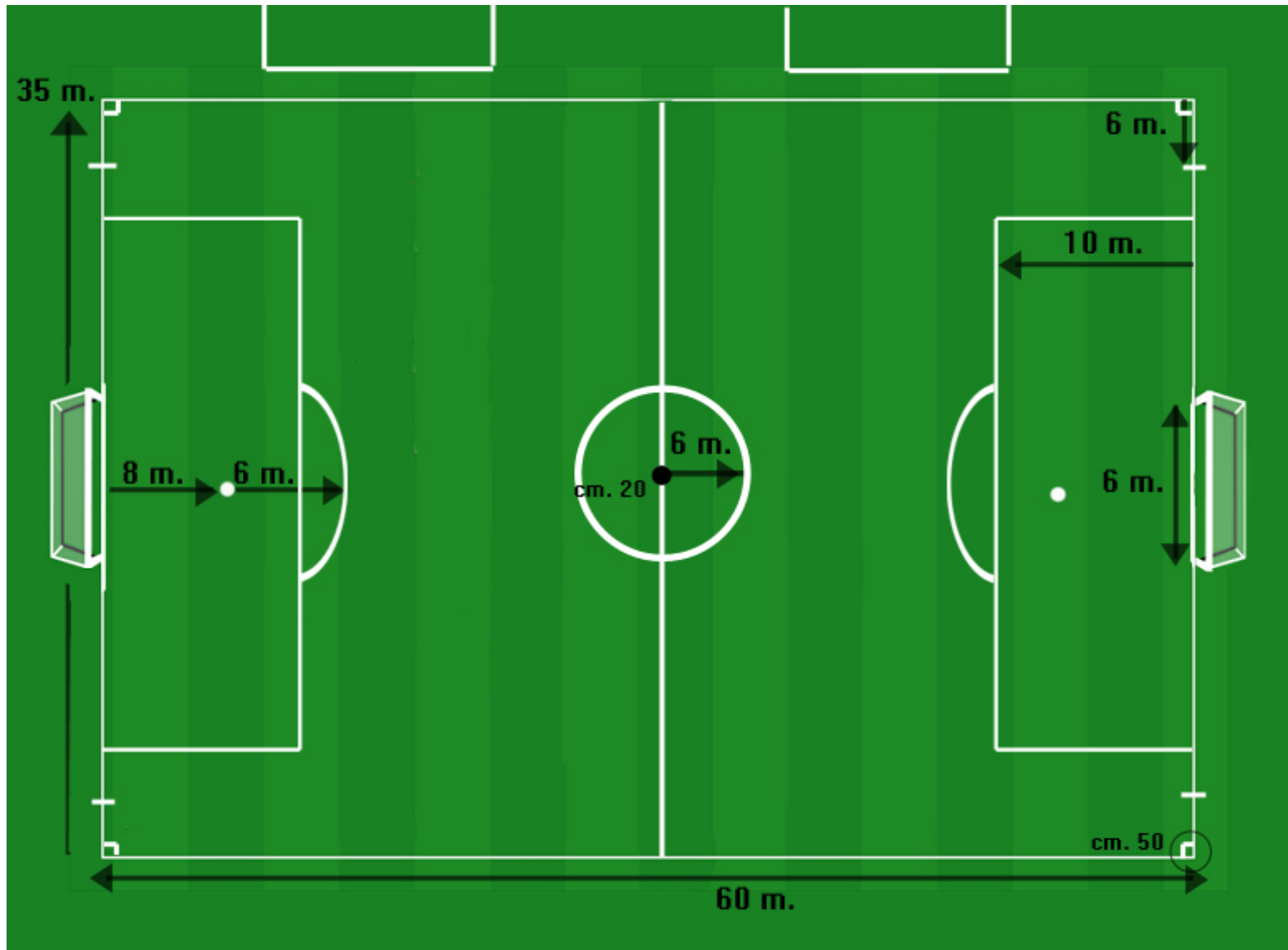
Segnatura

- Il terreno di gioco deve essere segnato con linee chiaramente visibili ed avere una larghezza massima di cm. 12.



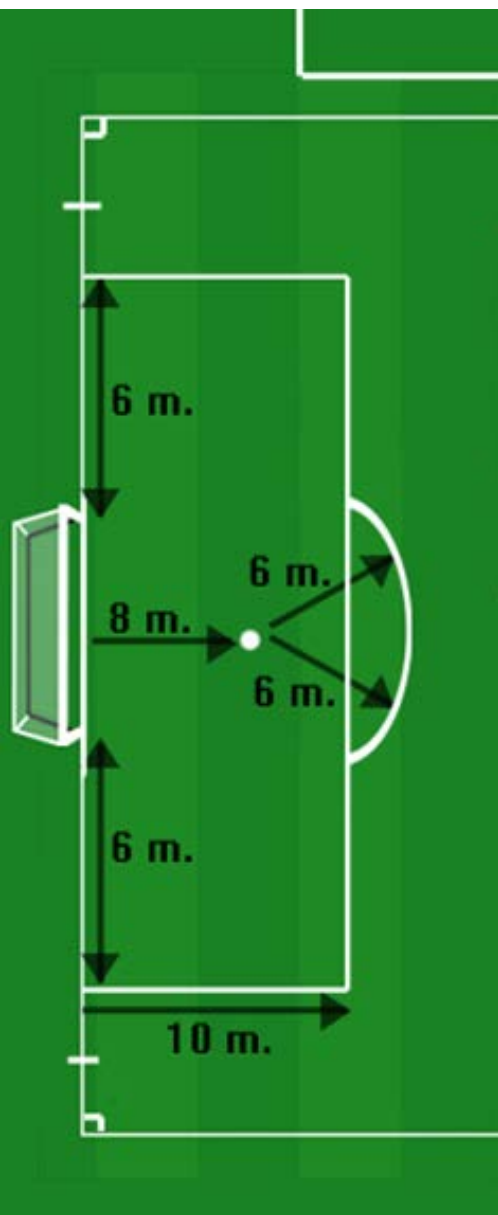
- Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla “linea mediana”. Il centro del terreno di gioco è segnato nel mezzo della linea mediana con un punto visibile del diametro indicativo di **cm. 20**. Attorno a questo punto è tracciata una circonferenza di **m. 6,00** di raggio.





- Area di rigore

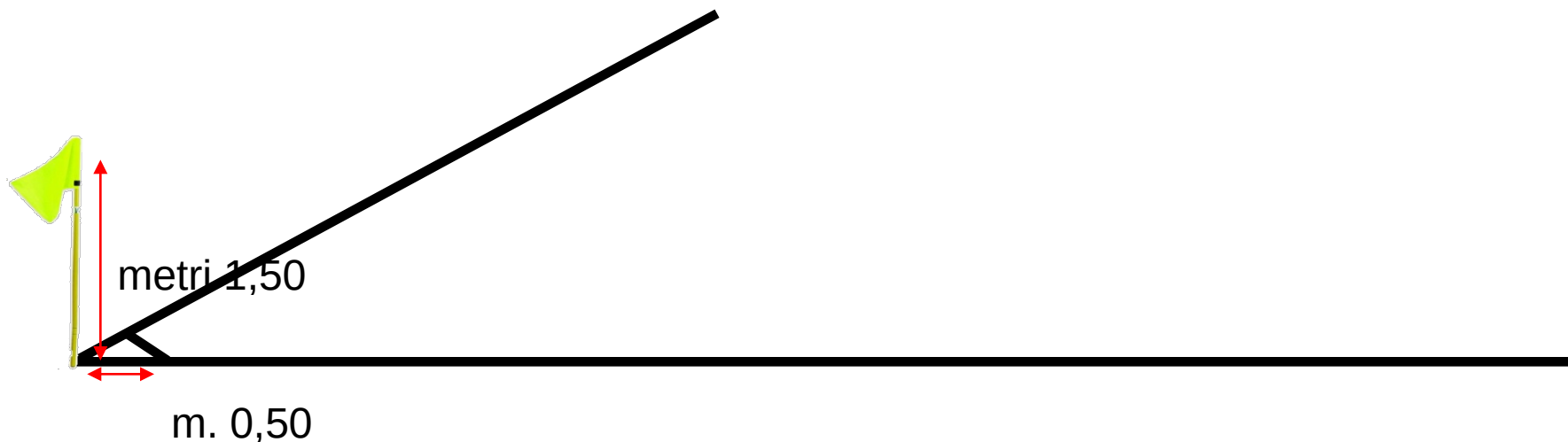
Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di **m. 6** da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe **m. 10,00**. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta.



Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate “area di rigore”. Sulla linea parallela alla linea di porta, che delimita l’area di rigore, lungo una linea immaginaria perpendicolare al centro di essa, ad una distanza di **m. 8,00**, deve essere segnato in modo ben visibile un punto denominato “punto del calcio di rigore”. Da ciascun punto del calcio di rigore deve essere tracciato, all’esterno dell’area di rigore, un arco di circonferenza avente il raggio di **m. 6,00**.

- Le bandierine (non obbligatorie)

In ciascun vertice del terreno deve essere infissa un'asta non appuntita in alto con bandierina, avente altezza non inferiore a **m. 1,50** dal suolo.



- Area d'angolo

Da ciascuno dei vertici del terreno, in cui sono infisse le bandierine d'angolo, all'interno del terreno, deve essere tracciato un quarto di circonferenza avente 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 dalle bandierine d'angolo e distanti fra loro **m. 6,00** (misurati all'interno della porta) e riuniti alle loro estremità superiori da una sbarra trasversale, il cui bordo inferiore deve risultare a **m. 2,00** dal livello del terreno.



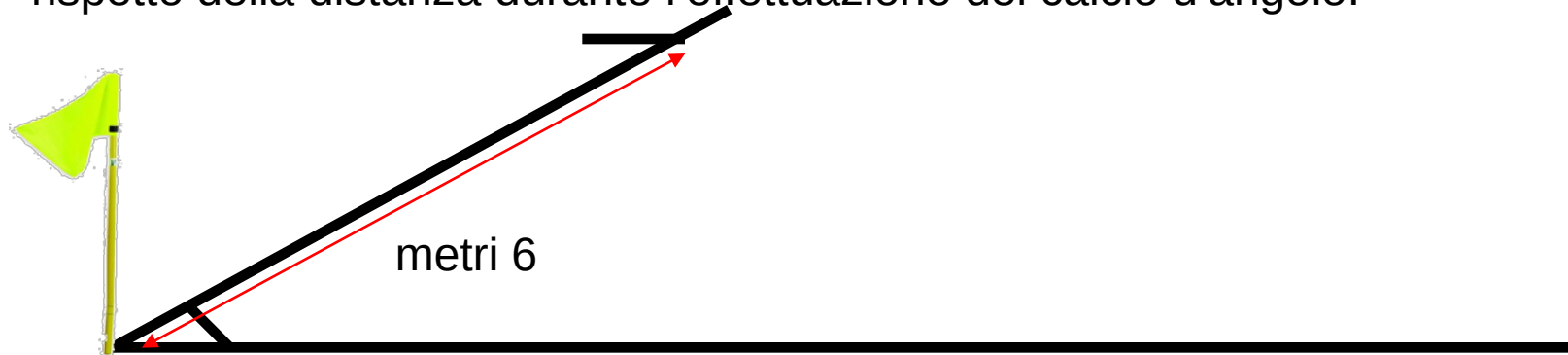
- Campo di destinazione

Tra le linee perimetrali del rettangolo di gioco ed un qualunque ostacolo, deve esserci uno spazio piano ed al medesimo livello, della larghezza minima di **m. 1,00**, denominato “**campo per destinazione**”.



- Istruzioni supplementari:

Le aree interne del terreno di gioco comprendono la larghezza delle linee che le delimitano. Può essere tracciato un segno al di fuori del terreno di gioco a **m. 6,00** di distanza dal quarto di cerchio dell'area d'angolo e ad angolo retto con la linea di porta, in modo da facilitare il compito dell'arbitro quando egli debba vigilare sul rispetto della distanza durante l'effettuazione del calcio d'angolo.





1. Caratteristiche del pallone

- Il pallone deve avere una circonferenza max di cm. 70 e min. 68. Peso tra 410/450gr.
- La pressione deve essere pari a 0,6-1,1 atmosfere.
- Il pallone non potrà essere sostituito durante la gara, senza l'autorizzazione dell'arbitro.

2. Sostituzione di un pallone difettoso

Se nel corso della gara, il pallone scoppia o si danneggia, la gara deve essere interrotta e riprenderà con un nuovo pallone, con una rimessa da parte dell'arbitro, nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui si è reso inutilizzabile.



Numero giocatori

Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da 7 calciatori, uno dei quali giocherà da portiere.



Nessuna gara potrà aver luogo se una squadra dispone di meno di 5 calciatori.



E' consentito l'ingresso nel recinto di gioco a 14 giocatori.

- Le sostituzioni sono illimitate e devono essere effettuate a gioco fermo previo assenso dell'arbitro nelle seguenti situazioni:

Solo per la squadra che è in possesso di palla:

- a) in caso di rimessa dal fondo
- b) in caso di calcio di punizione

Per ambedue le squadre:

- c) dopo una rete segnata
- d) nell'intervallo o in eventuali time-out
- e) per grave infortunio di un giocatore partecipante al gioco.

- Un giocatore sostituito potrà nuovamente prendere parte al gioco.

- La sostituzione di un calciatore con uno di riserva deve uniformarsi alla seguente procedura:

- a) L'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga
- b) il subentrante entrerà nel terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito
- c) il subentrante deve entrare nel terreno di gioco in corrispondenza della linea mediana

Sostituzione del portiere

Ciascun calciatore partecipante al gioco può scambiare il ruolo con il portiere a condizione che:

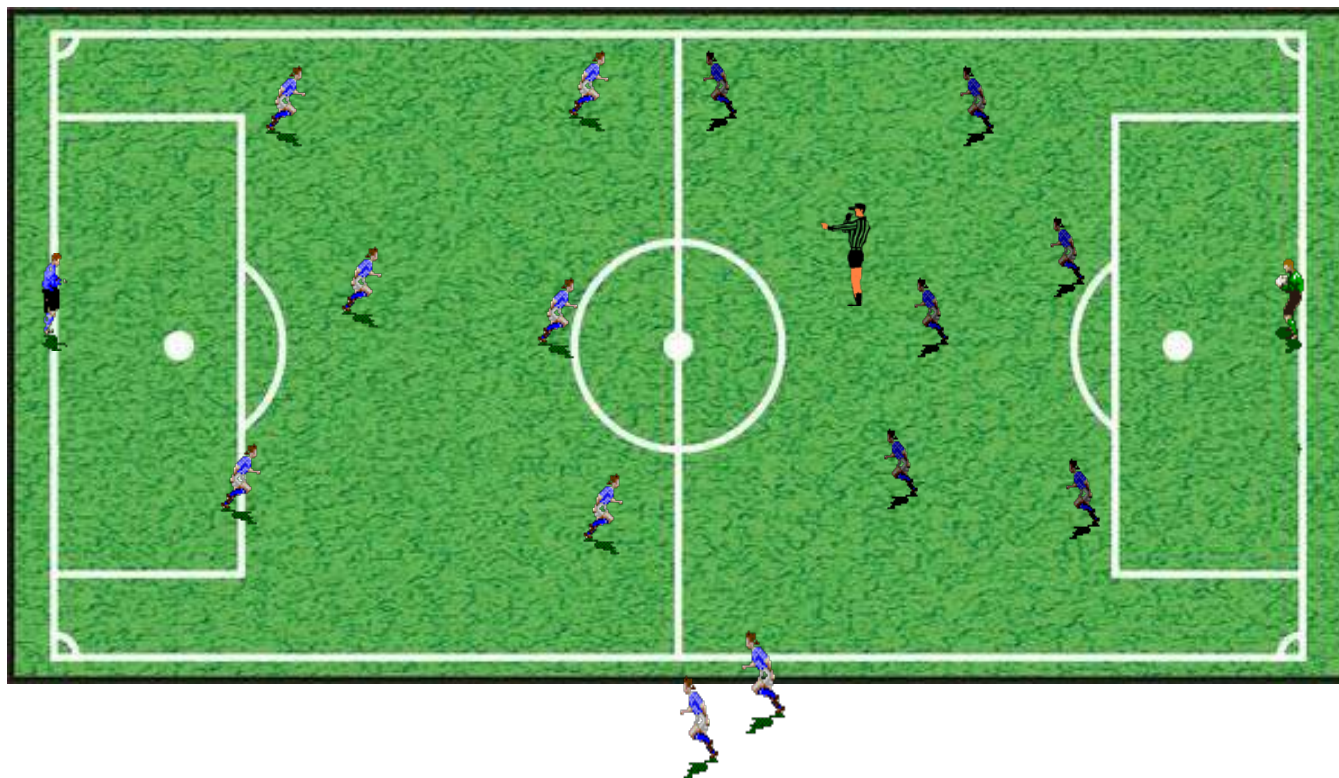
l'arbitro venga informato prima che la sostituzione avvenga

Lo scambio di ruolo si effettui nelle situazioni sopra menzionate.

Poiché i giocatori sostituiti possono partecipare nuovamente alla gara, il Capitano può sostare in panchina pur conservando le mansioni ad esso attribuite.



Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza preavvisare l'arbitro, il gioco non deve essere interrotto. I calciatori saranno ammoniti alla prima interruzione di gioco.



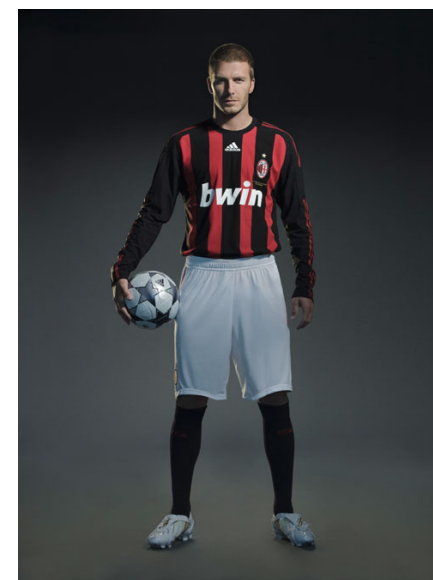
Se un calciatore della panchina entra in campo e gioca senza l'autorizzazione dell'arbitro, il gioco deve essere interrotto.

Il calciatore di riserva in questione deve essere ammonito e dovrà uscire dal campo. Il gioco deve essere ripreso dall'arbitro con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di rigore, nel qual caso sarà rimesso in gioco sulla linea dell'area stessa, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Equipaggiamento dei giocatori



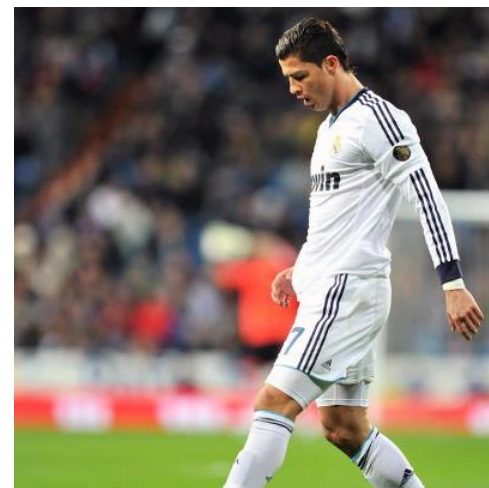
L'abbigliamento obbligatorio di un calciatore comprende: maglia, calzoncini, calzettoni. Le calzature devono essere da ginnastica, di tela, morbide con suola in gomma, con i tacchetti piccoli da calcio a 5, con 13 tacchetti in gomma, no a 6 tacchetti.



L'uso dei parastinchi, è vivamente consigliato ma non obbligatorio. Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colore diverso. Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quella di tutti gli altri calciatori, e dell'arbitro. Al portiere è consentito di indossare pantaloni lunghi.



Il calciatore che non è in ordine con il proprio abbigliamento deve essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di gioco. L'infrazione a questa Regola non deve comportare l'interruzione immediata del gioco. Il calciatore potrà rientrare nuovamente in campo soltanto in occasione di una interruzione di gioco con il consenso dell'arbitro.



Istruzioni supplementari:

Il capitano deve portare, quale segno distintivo, un bracciale di colore diverso da quello della maglia.



L'arbitro



L'arbitro deve:

-Vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco e della Normativa Generale.



-Assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti della Regola 2.



-Fungere da cronometrista .



-Interrompere temporaneamente, sospendere o interrompere definitivamente, a sua discrezione, la gara, al verificarsi di ogni infrazione alle regole o a seguito di interferenze da eventi esterni, qualunque essi siano.



-Fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di giuoco.

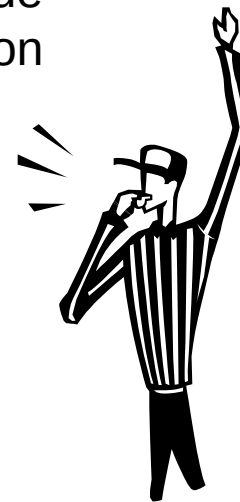


-Redigere un rapporto sulla gara.



Le gare possono essere dirette da 2 arbitri.

In tal caso entrambi avranno uguali poteri decisionali, sarà comunque designato un 1° Arbitro, deputato a decidere in caso di eventuale non coincidenza della decisione.

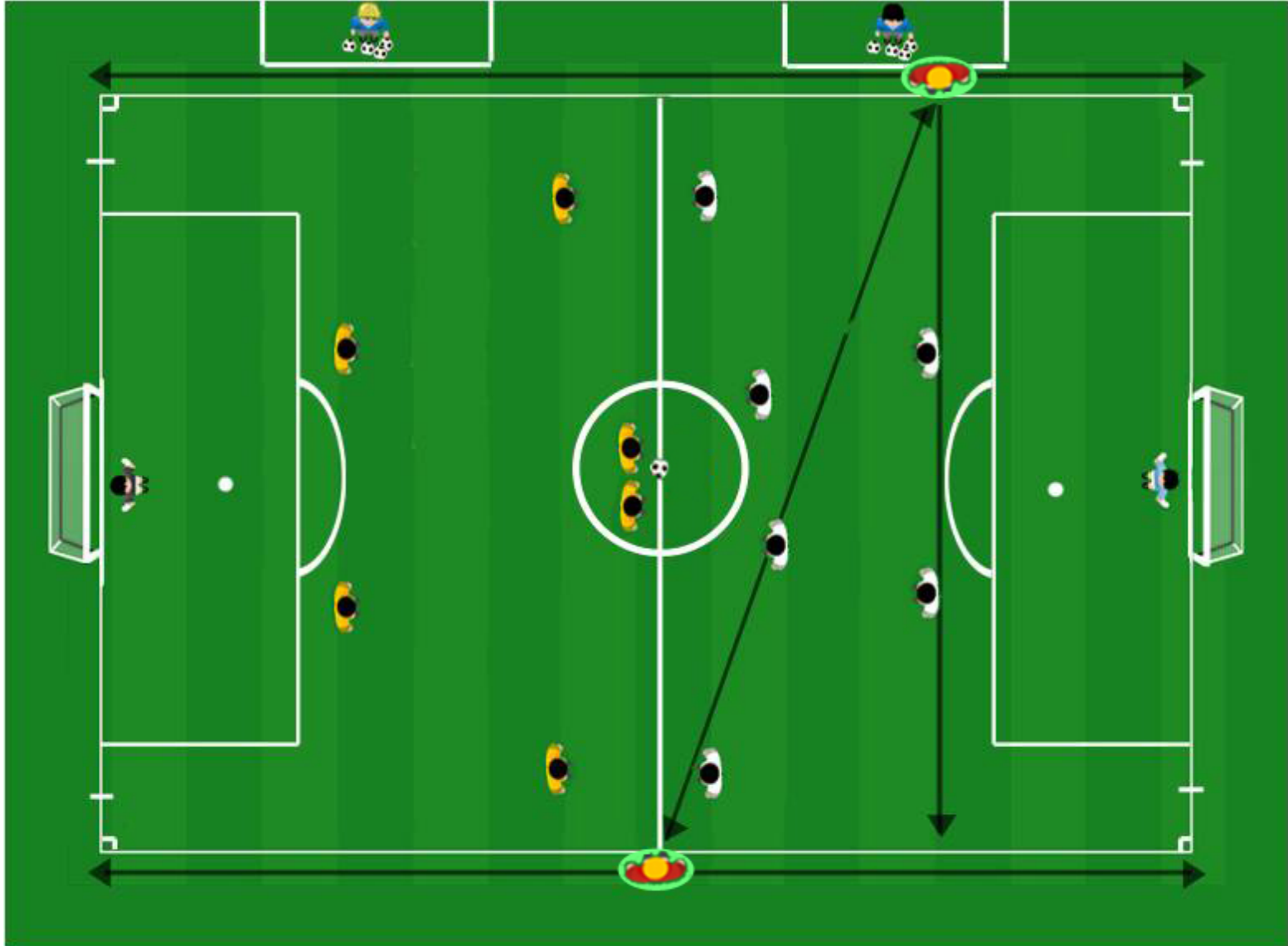


Se il 1° e il 2° Arbitro fischieranno contemporaneamente una interruzione di gioco, per motivi tra loro diversi, prevarrà la decisione del 1° Arbitro.

Non è previsto l'utilizzo degli assistenti di parte.

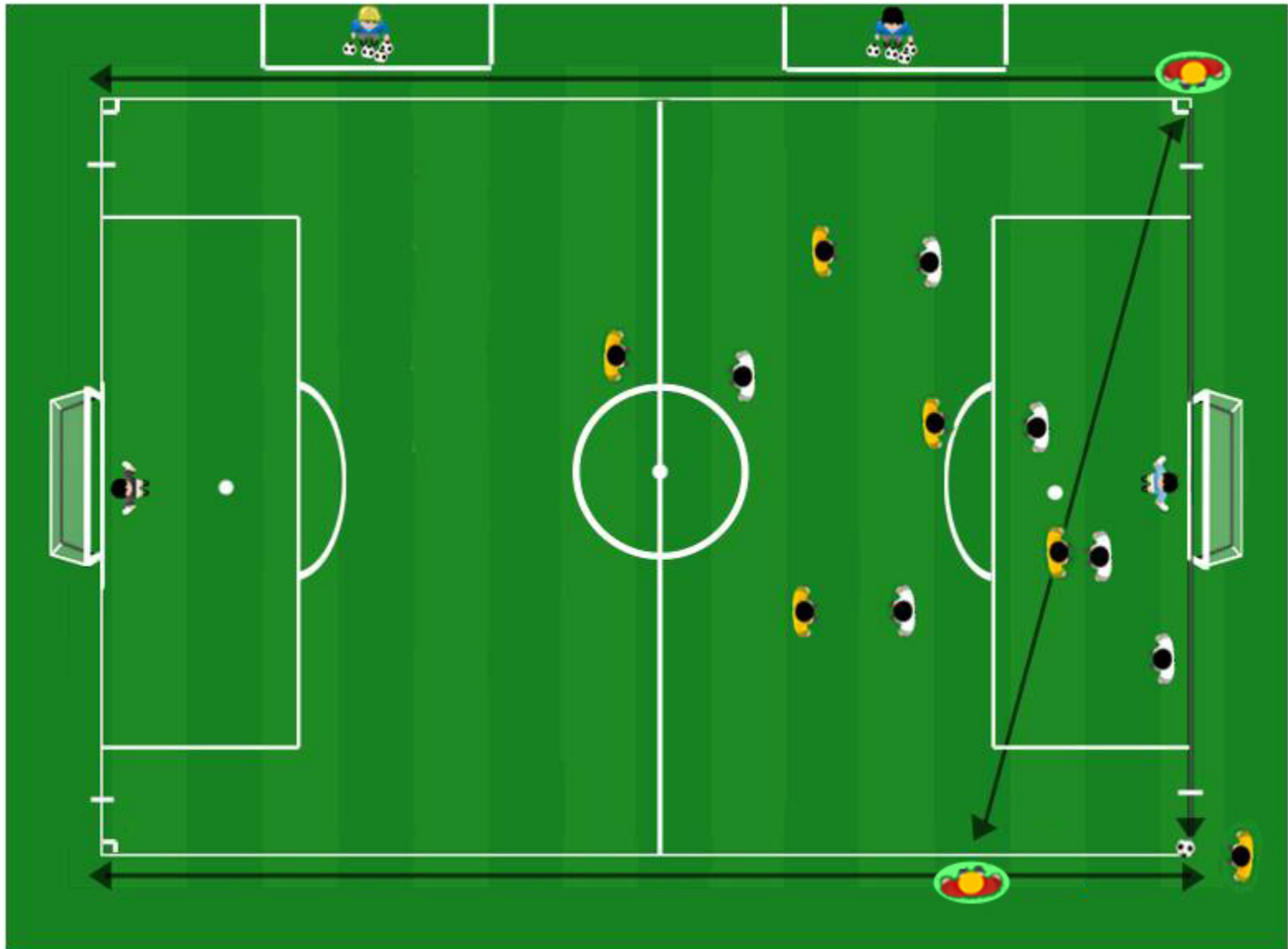


1. Calcio d'inizio

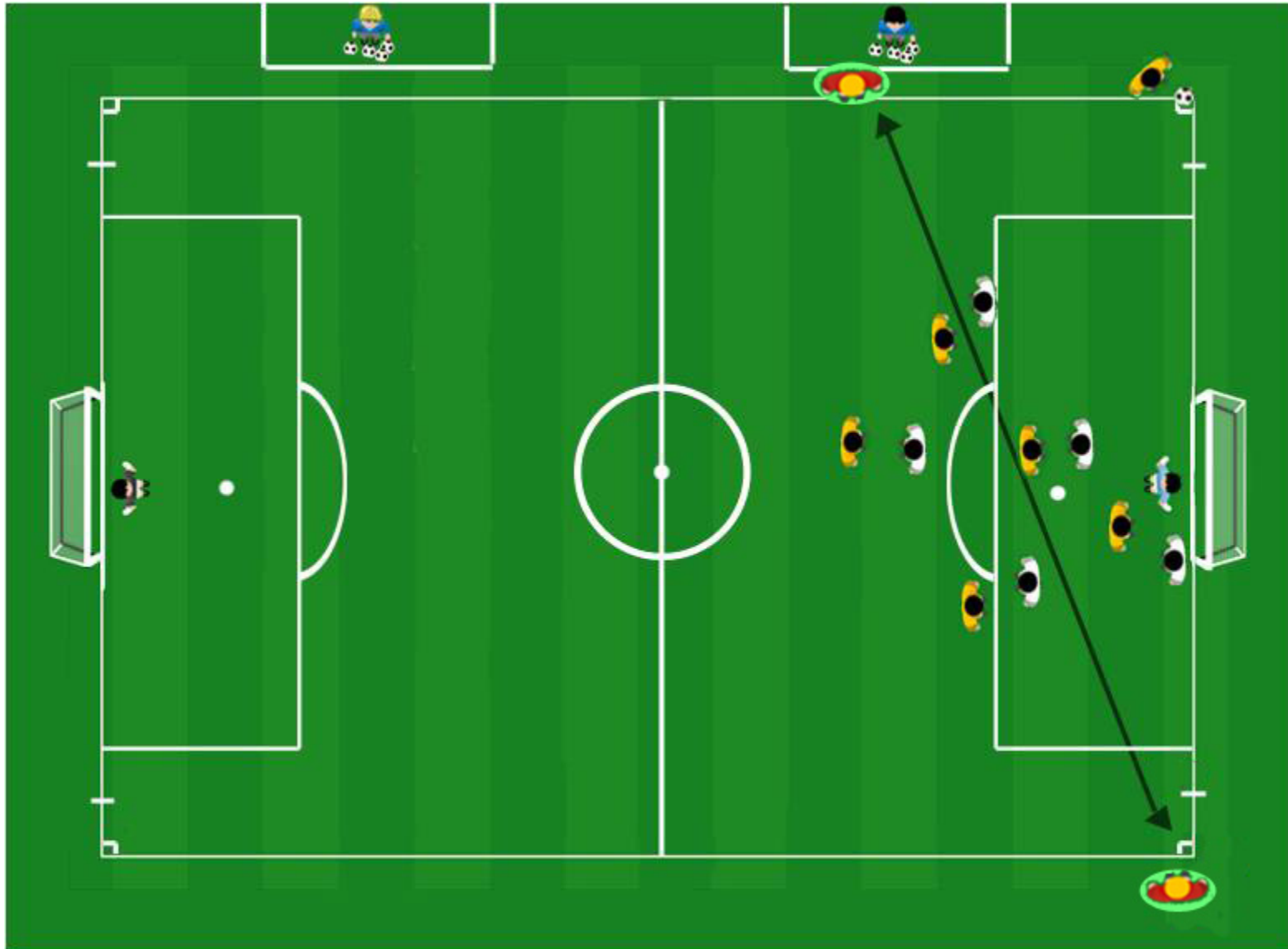




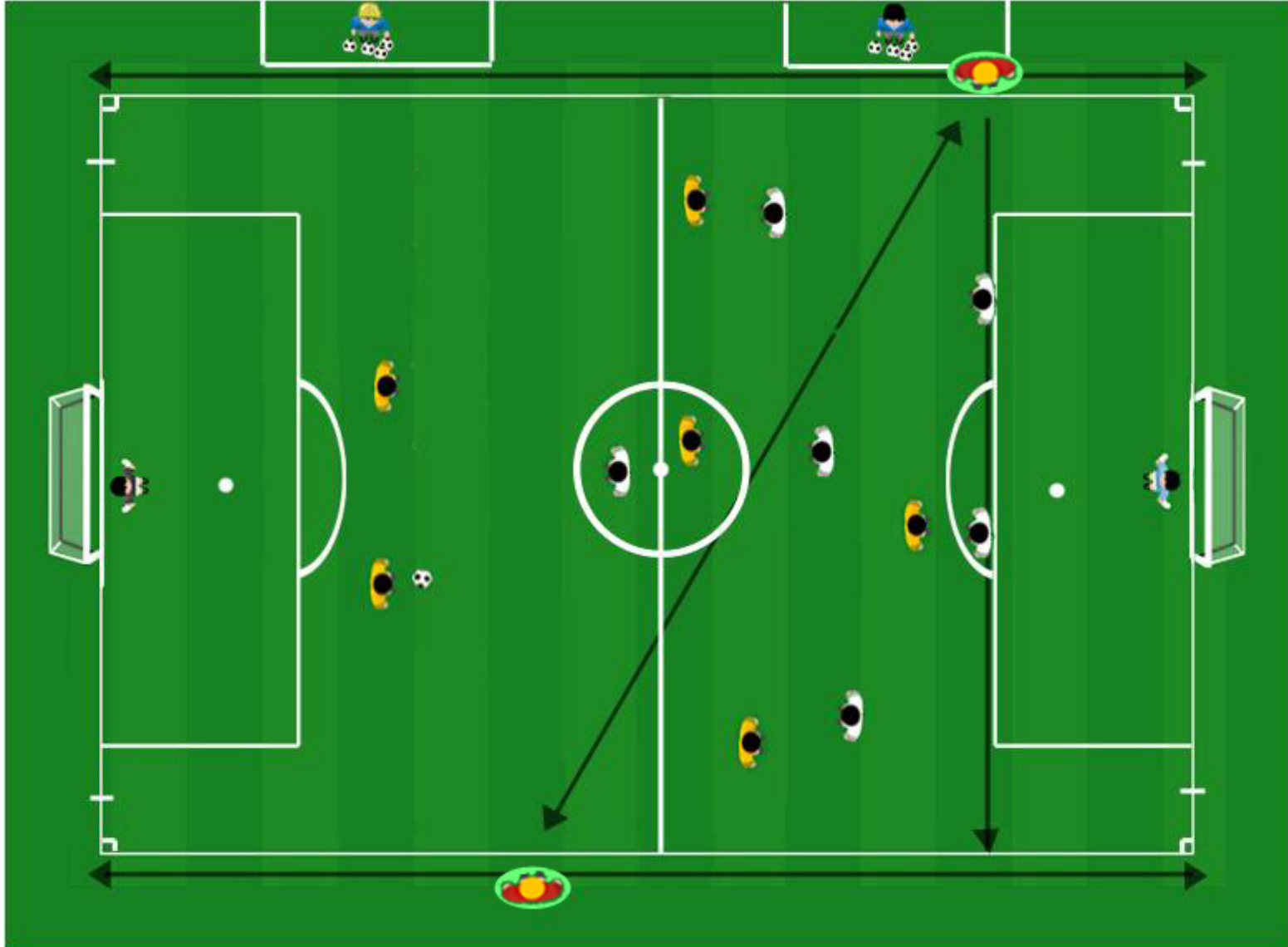
3. Posizionamento su calcio d'angolo (1)



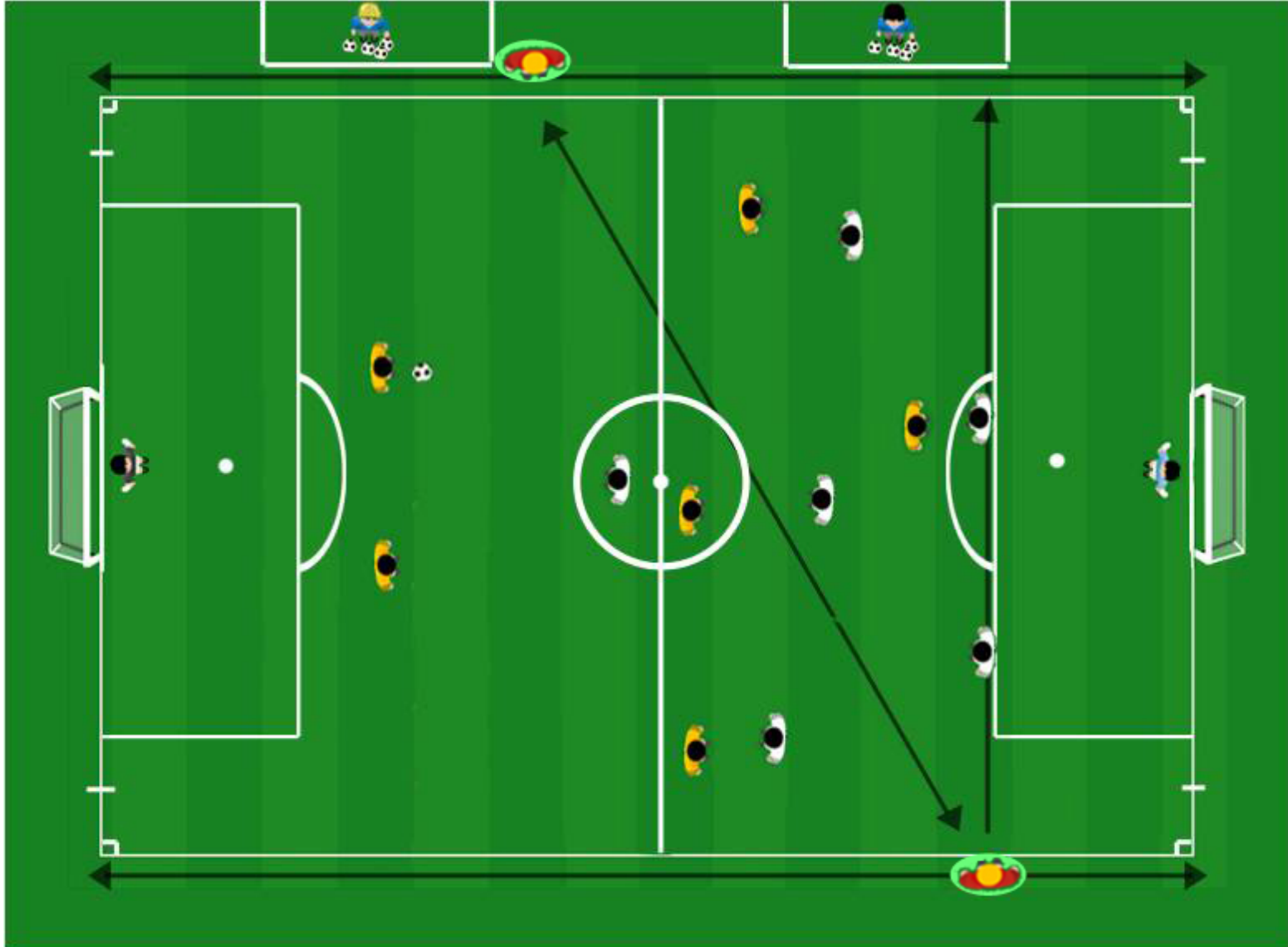
4. Posizionamento su calcio d'angolo (2)



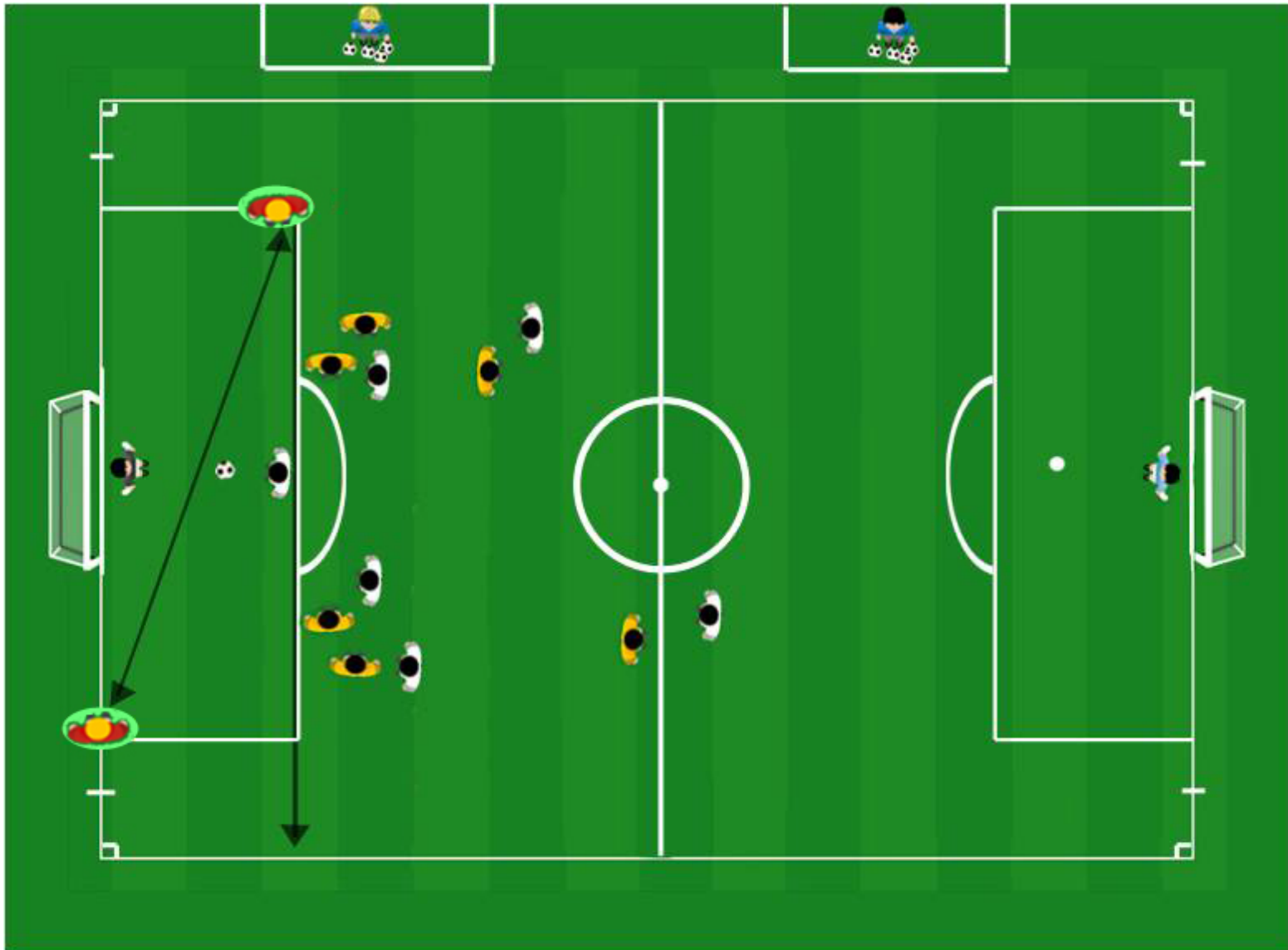
5. Posizionamento su calcio di punizione (1)



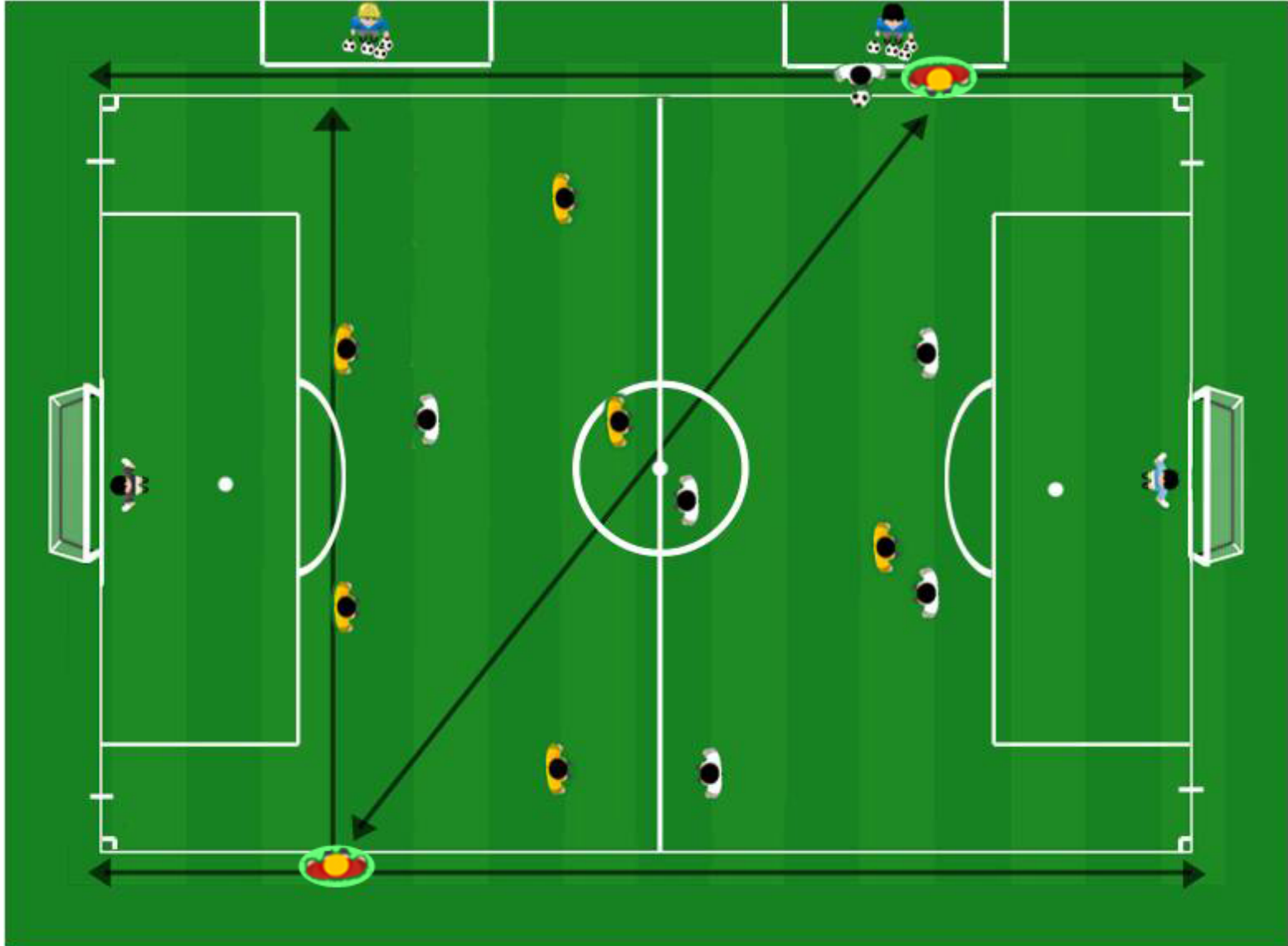
6. Posizionamento su calcio di punizione (2)



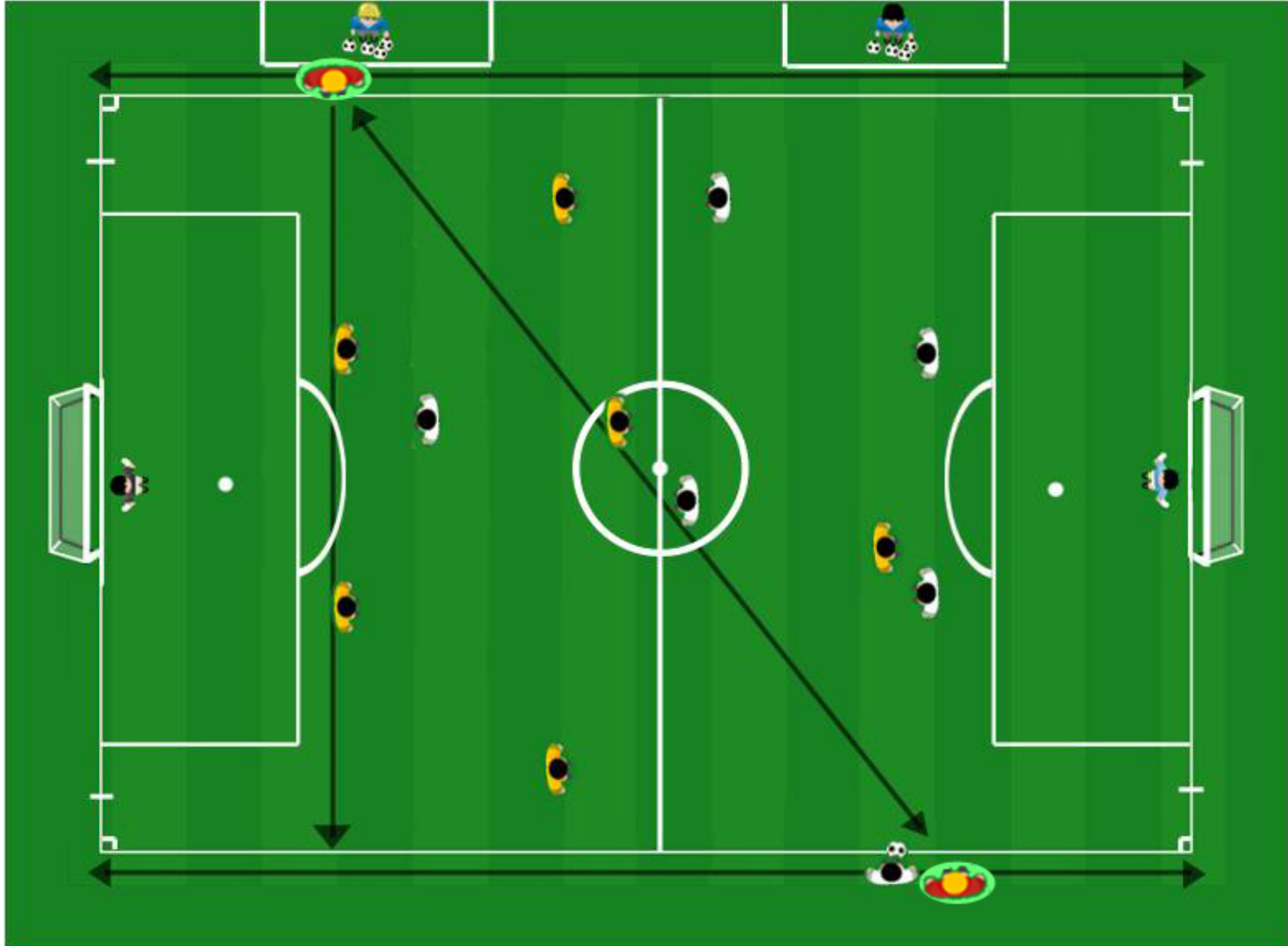
7. Rigore



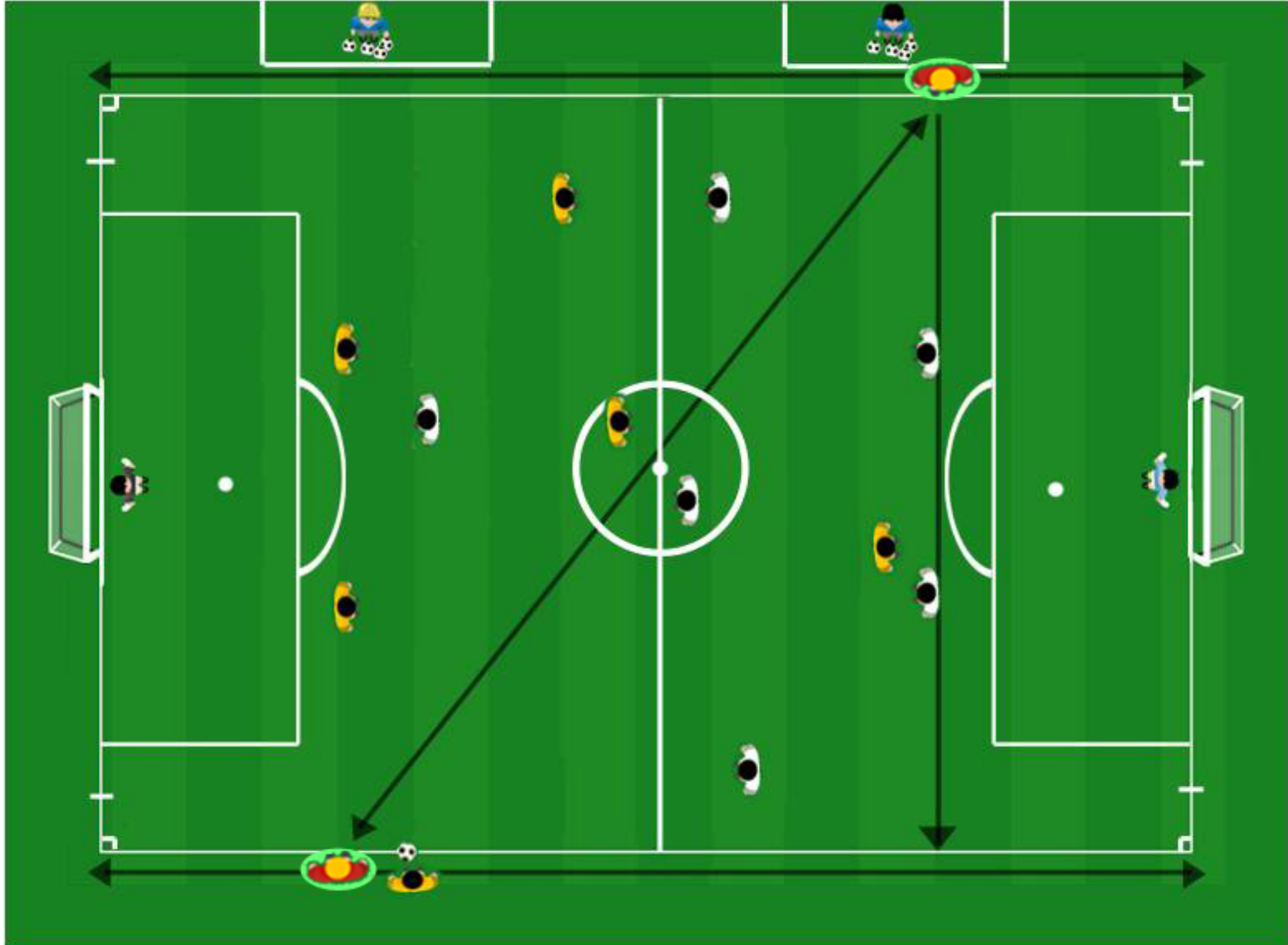
8. Posizionamento sulle rimesse dalla linea laterale (1)



9. Posizionamento sulle rimesse dalla linea laterale (2)



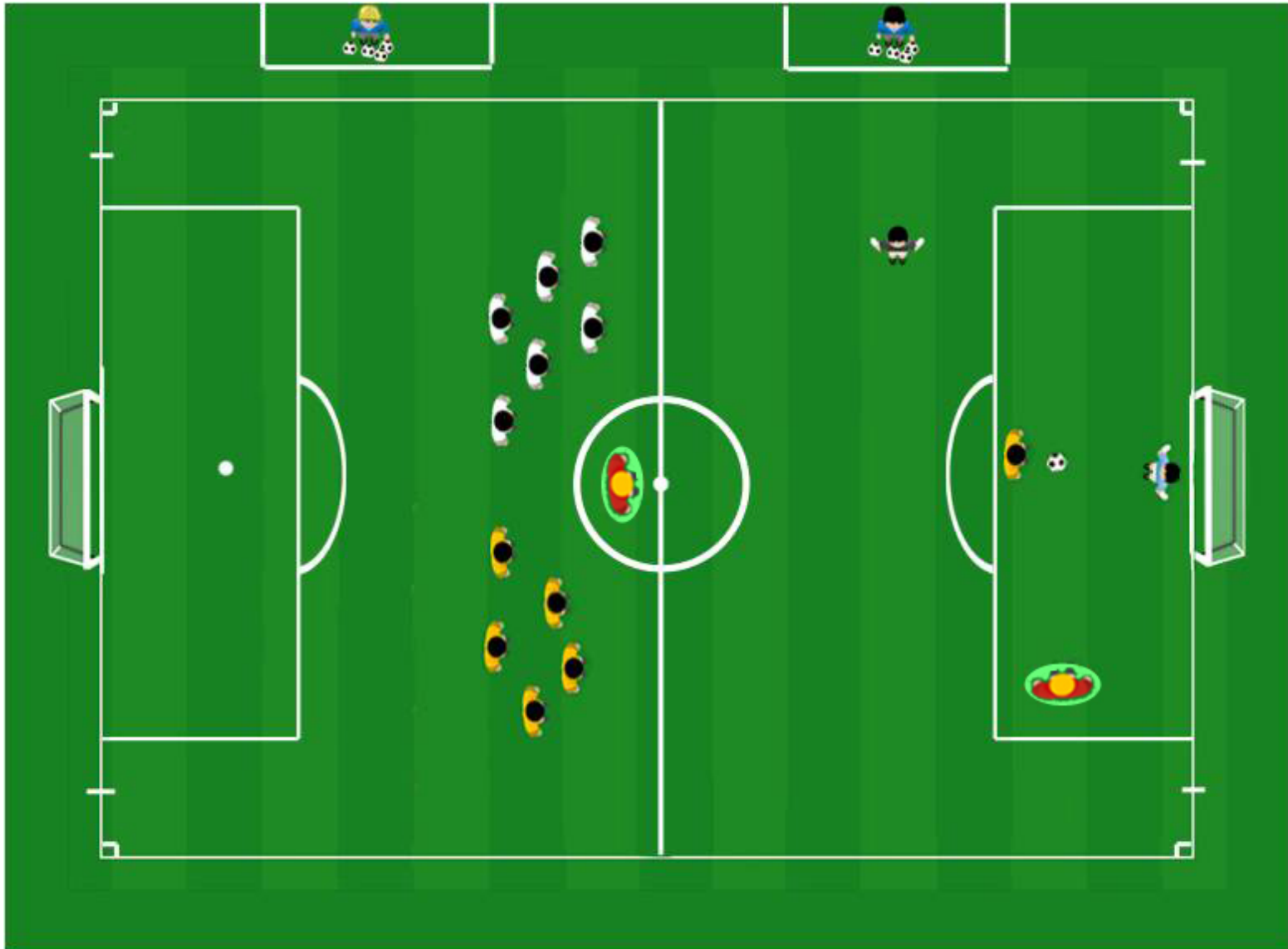
10. Posizionamento sulle rimesse dalla linea laterale (3)



11. Posizionamento sulle rimesse dalla linea laterale (4)



12. Posizionamento durante i calci di rigore



Durata della gara



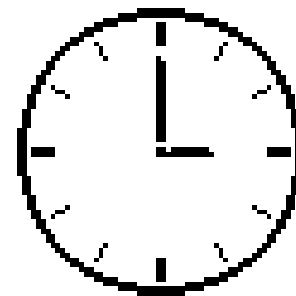
La gara si compone di tempi di **25 minuti** ciascuno.

La durata dell'intervallo non deve superare i **10 minuti**.

Il time out non si applica

Calcio di rigore:

La durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore.



Deve essere recuperato il tempo perduto per: sostituzioni, accertamento degli infortuni dei calciatori, trasporto dei calciatori infortunati fuori del terreno di gioco manovre tendenti a perdere deliberatamente tempo.

In caso di tempi supplementari, la loro durata sarà di **10 minuti** ciascuno

Calcio d'inizio e ripresa del gioco



- All'inizio della gara:

La scelta del terreno di gioco è stabilita con sorteggio per mezzo di moneta.

La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo tempo di gioco. All'altra squadra sarà assegnato il calcio d'inizio della gara.



Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio e su ripresa del gioco dopo la segnatura di una rete

Pallone in gioco e non in gioco



Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra sia in aria;

Il gioco è stato interrotto dall'arbitro.

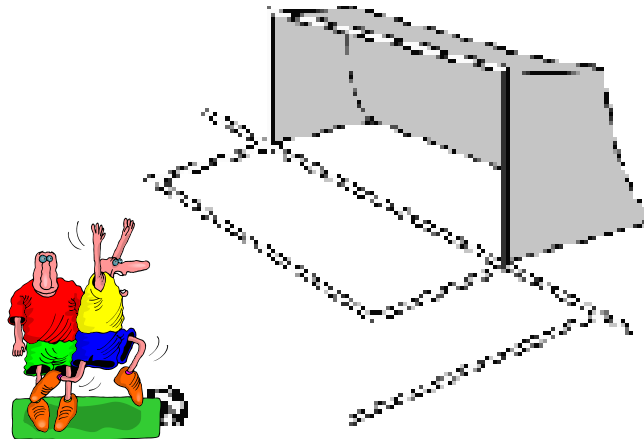


Pallone in gioco

- Il pallone è in gioco in ogni altro momento, dall'inizio alla fine della gara, compresi i casi seguenti:
- se rimbalza nel terreno di gioco dopo aver colpito un palo o la traversa o l'asta della bandierina d'angolo;
- se rimbalza nel terreno di gioco dopo aver colpito l'arbitro o un assistente dell'arbitro che si trovi all'interno del terreno;
- nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Gioco, fino a quando l'arbitro non sia intervenuto in merito.



Segnatura di una rete



Una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa, semprechè non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, fatta eccezione per il portiere che si trovi all'interno della propria area di rigore.



La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre hanno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà in parità



Falli e comportamenti antisportivi



I falli ed i comportamenti antisportivi devono essere puniti come segue:

Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette per negligenza, imprudenza oppure per vigoria sproporzionata uno dei seguenti **SEI FALLI**:

1. Da o tenta di dare un calcio ad un avversario;
2. Fa o tenta di fare uno sgambetto ad un avversario;
3. Salta su un avversario;
4. Carica un avversario;
5. Colpisce o tenta di colpire un avversario;
6. Spinge un avversario.



Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei seguenti **QUATTRO FALLI**:

1. Contrasta un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui prima di raggiungere il pallone per giocarlo;
2. Sputa contro un avversario;
3. Trattiene un avversario;
4. Gioca volontariamente il pallone con le mani e/o con le braccia (ad eccezione del portiere quando si trova all'interno della propria area di rigore).

Un calcio di rigore è accordato quando uno di questi DIECI FALLI è commesso da un calciatore entro la propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purchè lo stesso sia in gioco.

Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto è accordato quando un calciatore commette uno dei seguenti falli:

1. Gioca in modo pericoloso;
2. Impedisce la progressione ad un avversario senza contatto fisico;
3. Ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
4. Commette altri falli non menzionati in precedenza nella Regola 10,
5. per i quali la gara è stata interrotta per ammonire od espellere un calciatore.



Un calcio di punizione indiretto sarà anche accordato quando il portiere, trovandosi nella propria area di rigore, commette uno dei seguenti **QUATTRO FALLI**:

1. Mantiene per più di 6 secondi il possesso del pallone con le mani prima di liberarsene;
2. Tocca di nuovo con le mani il pallone, dopo essersene liberato, prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore;
3. Tocca con le mani il pallone passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;
4. Tocca con le mani il pallone passatogli direttamente da un compagno su rimessa dalla linea laterale;

Sanzioni disciplinari

1. Un calciatore sarà ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, se:



- Ritarda la ripresa del gioco;
- Non rispetta la distanza prescritta nei calci d'angolo e nei calci di punizione;
- Entra o rientra nel terreno di gioco senza l'assenso dell'arbitro;
- Abbandona deliberatamente il terreno di giuoco senza l'assenso dell'arbitro;
- Trasgredisce ripetutamente le Regole del Gioco e non osserva la prescritta distanza nelle riprese di giuoco e/o ritarda la ripresa stessa;
- Manifesta con parole o con gesti di dissentire da una qualsiasi decisione dell'arbitro;
- Si rende colpevole di condotta scorretta e/o antisportiva.

Se l'arbitro interrompe il gioco per infliggere l'ammonizione dovrà riprenderlo con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione. Tuttavia se il calciatore ha commesso una infrazione più grave sarà punito in conformità.



Un calciatore sarà espulso dal terreno di gioco, mostrandogli il cartellino rosso, se:

- Si rende colpevole di condotta violenta;
- Si rende colpevole di un fallo violento;
- Sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- Impedisce alla squadra avversaria di segnare una rete o la priva di una chiara occasione da rete, toccando volontariamente il pallone con le mani;
- Annulla una chiara occasione da rete ad un calciatore che si dirige verso la porta avversaria commettendo un fallo punibile con un calcio di punizione o di rigore;
- Tiene un atteggiamento ingiurioso o gravemente offensivo;
- Si rende colpevole di condotta scorretta dopo essere stato ammonito.

Un calciatore sarà espulso anche se, nel corso della stessa gara, riceve una seconda ammonizione.

Il calciatore espulso non può più prendere parte alla gara e non può sedere sulla panchina dei sostituti, ma può essere sostituito da un altro calciatore della stessa squadra. La sua sostituzione può essere effettuata dopo 5 minuti dall'espulsione.

Il calciatore che entra in campo per sostituire un calciatore espulso dovrà farlo a gioco fermo e con il consenso dell'arbitro.

Istruzioni supplementari:

- Il calciatore che si trova all'interno od all'esterno del terreno di gioco e commette un fallo passibile di ammonizione od espulsione verso un avversario, un compagno, l'arbitro, o qualunque altra persona, deve essere punito in conformità all'infrazione commessa.
- Il portiere sarà considerato in possesso del pallone se lo avrà toccato con una qualsiasi parte delle mani o delle braccia. È ugualmente in possesso del pallone nel momento in cui lo fa rimbalzare intenzionalmente sulle mani o sulle braccia.
 - Non è da considerarsi invece in possesso del pallone quando, a giudizio dell'arbitro, il pallone rimbalza accidentalmente sul portiere.
- Un tackle da dietro che metta in pericolo l'integrità fisica di un avversario dovrà essere punito come fallo violento di gioco.
 - Il fuorigioco non viene applicato
- ***Ogni atto simulatorio, commesso sul terreno di gioco con lo scopo di ingannare l'arbitro, deve essere punito come comportamento antisportivo.***



Calcio di punizione



I calci di punizione sono distinti in:

“**diretti**”, per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete.

“**indiretti**”, per mezzo dei quali una rete non può essere segnata direttamente.

Quando un calciatore batte una punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a **m. 6,00** dal pallone.



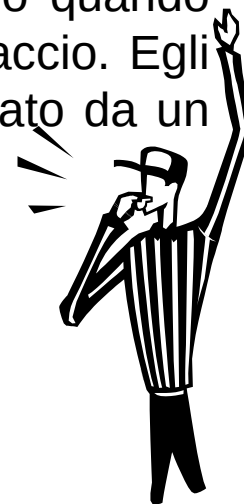
Se un calciatore della squadra avversaria si avvicina a meno di **m. 6,00** dal pallone, prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà far ripetere l'esecuzione della punizione ed ammonire il giocatore. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo.

Infrazioni e sanzioni

Se il calciatore che ha battuto una punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia toccato da un altro calciatore, deve essere concesso, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, a meno che quest'ultima non sia stata commessa all'interno dell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto dalla linea dell'area di rigore stessa, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

Istruzioni supplementari:

1. Per differenziare un calcio di punizione indiretto da uno diretto, l'arbitro quando accorda un calcio di punizione indiretto deve segnalarlo alzando un braccio. Egli manterrà il braccio in tale posizione fino a che il pallone sia stato toccato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in gioco.

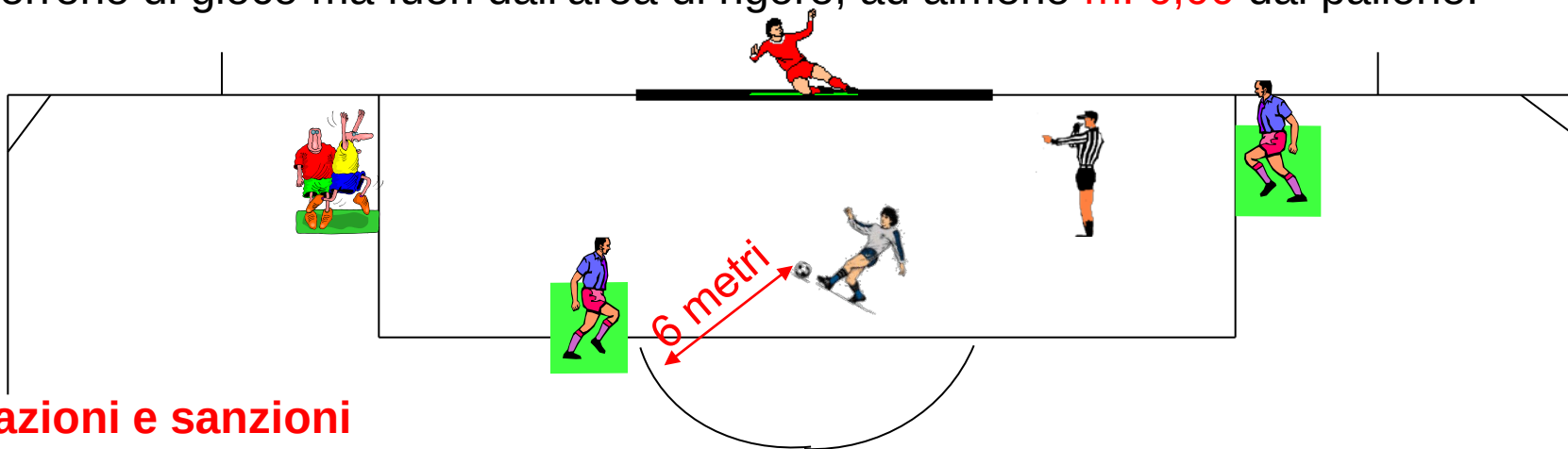


2. Il calciatore che batte il calcio di punizione può rinunciare tacitamente al rispetto della distanza da parte degli avversari, ma in tale circostanza, qualora il pallone venga intercettato, l'arbitro non dovrà intervenire.

Calcio di rigore



Durante l'esecuzione del calcio di rigore tutti i calciatori, tranne colui designato al tiro (debitamente identificato) e il portiere avversario devono rimanere all'interno del terreno di gioco ma fuori dall'area di rigore, ad almeno **m. 6,00** dal pallone.



Infrazioni e sanzioni

Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa:

- *da parte della squadra difendente*: il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata;
- *da un calciatore della squadra attaccante, diverso da quello che ha calciato il pallone*: se la rete è stata segnata, questa sarà annullata ed il calcio di rigore ripetuto;
- *dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in gioco*: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

Rimessa dalla linea laterale



Il calciatore che effettua la rimessa, nel momento di lanciare il pallone, deve avere una parte qualsiasi di ciascun piede sulla linea laterale o all'esterno di detta linea. Il calciatore che effettua la rimessa deve usare ambedue le mani e deve lanciare il pallone dal di dietro ed al di sopra della testa. Il pallone è in gioco immediatamente dopo essere entrato nel terreno di gioco ma il calciatore che lo ha lanciato non può giocarlo di nuovo fino a quando non sia stato toccato da un altro calciatore. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.



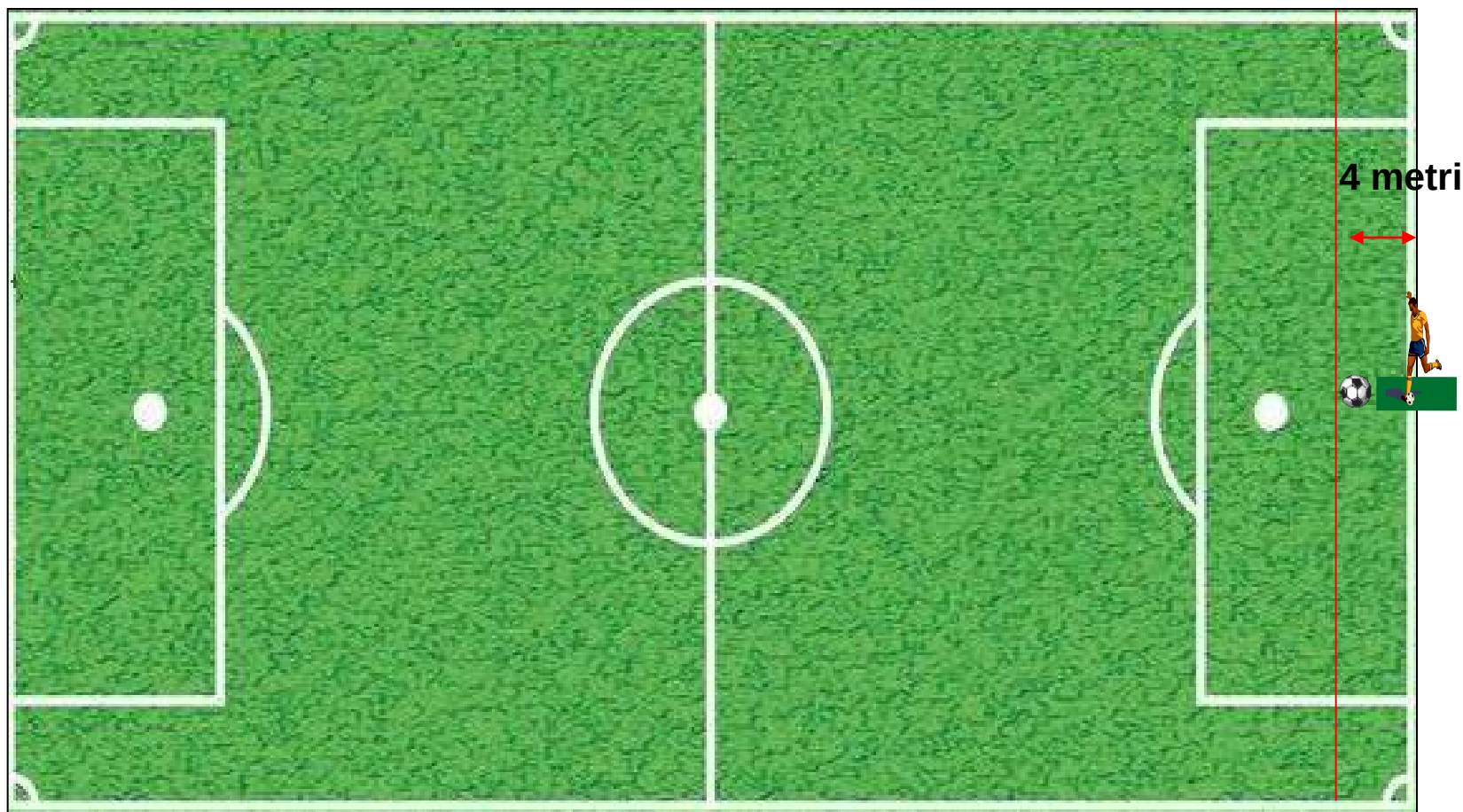
Infrazioni e sanzioni:

- Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria;
- Se il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che sia stato toccato da un altro calciatore, *sarà accordato un calcio di punizione indiretto* dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Calcio di rinvio

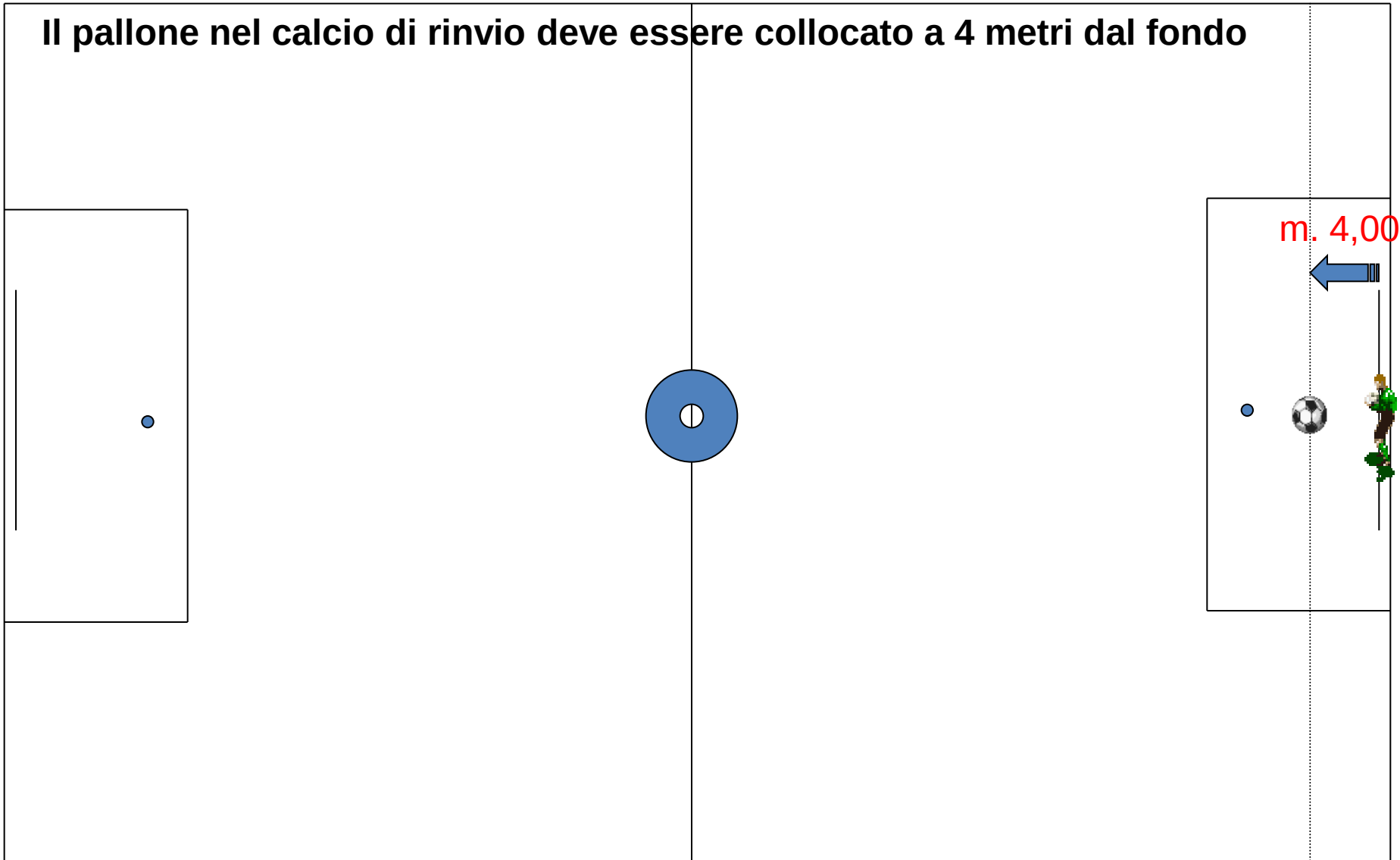


Nella rimessa dal fondo il pallone, dovrà essere collocato in un qualsiasi punto dello spazio di area di rigore compreso fra la linea di porta ed una linea immaginaria posta alla distanza di **4 metri** parallelamente alla linea di porta. Il pallone verrà calciato direttamente in gioco al di fuori dell'area di rigore.



Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio ma unicamente contro la squadra avversaria.

Il pallone nel calcio di rinvio deve essere collocato a 4 metri dal fondo



Calcio d'angolo



Durante il calcio d'angolo. Il pallone dovrà essere collocato interamente all'interno del quarto di cerchio che costituisce l'area d'angolo più vicina al punto in cui esso è uscito dal terreno di gioco. La bandierina d'angolo non potrà essere spostata. **I calciatori della squadra avversaria non possono avvicinarsi a meno di m. 6,00 dal pallone fino a quando questo non sia stato calciato.** Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può rigiocare il pallone fino a quando lo stesso non è stato toccato da un altro calciatore.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo ma unicamente contro la squadra avversaria.

