

1° TORNEO CALCIO A 7 DEL MEDIOFRIULI BASILIANO Luglio 2015

REGOLAMENTO

IL RETTANGOLO DI GIOCO

1) Dimensioni

Il terreno di gioco deve essere un rettangolo piano ed orizzontale della lunghezza di m. 60 e della larghezza di m. 35. La lunghezza delle linee laterali deve essere, in ogni caso, superiore alla lunghezza delle linee di porta. Sono ammessi adattamenti che non superino il 20% delle dimensioni di riferimento.

2) 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 denominati "linee laterali", quelli minori "linee di porta".

Tutte le linee devono essere 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.

3) Area di rigore

Alle due estremità del terreno di gioco, 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. 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".

Entro ciascuna area di rigore, alla distanza di m. 8 dal centro della linea di porta, lungo una linea immaginaria perpendicolare ad essa, deve essere segnato in modo ben visibile un punto denominato "punto del calcio di rigore" del diametro indicativo di cm 20.

4) Le bandierine

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

5) Area d'angolo

Da ciascuno dei vertici del terreno, in cui possono essere infisse le bandierine d'angolo, all'interno del terreno, deve essere tracciato un quarto di circonferenza avente il raggio di m. 0,50.

6) 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 (misura interna) e riuniti alle loro estremità superiori da una sbarra trasversale il cui bordo inferiore deve risultare a m 2 dal livello del terreno.

DURATA DELLA GARA

1) Periodi di giuoco

La gara si compone di due periodi di giuoco di **30 minuti ciascuno.**

2) Intervallo

I calciatori hanno diritto ad una sosta tra i due periodi di giuoco. La durata dell'intervallo non deve superare i 10 minuti

3) time-out.

Saranno di **1 minuto** ciascuno e non potranno essere più di uno per tempo e per squadra (4 totali ogni gara).

NUMERO DEI CALCIATORI

1) Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da un massimo di sette calciatori, uno dei quali giocherà da portiere.

Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di cinque calciatori.

2) E' consentita la utilizzazione di calciatori di riserva fino ad un massimo di **5** per ogni gara giocata. Le sostituzioni si effettuano "tipo basket", sono illimitate ma possono essere effettuate previo consenso dell'Arbitro esclusivamente nelle seguenti situazioni:

a) in caso di rimessa dal fondo;

b) dopo una rete segnata;

c) nell'intervallo;

d) per grave infortunio di un giocatore partecipante al gioco.

Un giocatore sostituito, pertanto, potrà nuovamente prendere parte al gioco.

EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

Sono consentite soltanto scarpe di tela o di cuoio soffice "da ginnastica" e/o "da calcetto" con soles di gomma o materiale simile o scarpe di cuoio (tipo calcio) ma con tacchetti di gomma sulla suola, mentre non è consentito utilizzare scarpe con tacchetti metallici e in plastica avvitabili.

Le scarpe "da ginnastica" e/o "da calcetto" sono obbligatorie sui campi in materiale sintetico.

L'uso dei parastinchi è vivamente consigliato ma non costituisce requisito obbligatorio per prendere parte alla gara.

L'ARBITRO

Direzione delle gare

Le gare possono essere dirette da 2 Arbitri. In tal caso entrambi avranno uguali poteri decisionali: sarà comunque designato un Primo Arbitro, deputato a decidere in eventuali provvedimenti non coincidenti. Se il Primo e il Secondo Arbitro fischieranno contemporaneamente una interruzione di gioco, per due diversi motivi tra loro, avrà priorità il motivo per il quale ha effettuato l'intervento il Primo Arbitro. Non è invece previsto l'utilizzo di assistenti di parte.

CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

a) All'inizio della gara

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

Al segnale dell'arbitro, il gioco avrà inizio con un calcio al pallone fermo a terra al centro del terreno di gioco (cioè con un calcio piazzato effettuato da un calciatore verso l'opposta metà del terreno stesso). Tutti i calciatori devono trovarsi nella propria metà del terreno di gioco e tutti quelli della squadra opposta a quella che dà inizio al gioco devono rimanere a non meno di m. 6 dal pallone, fino a quando questo non sia stato giocato. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è calciato e mosso in avanti. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giocato o toccato un altro giocatore.

b) Dopo la segnatura di una rete

Il gioco deve essere ripreso nel modo sopra indicato da un calciatore della squadra che ha subito la rete.

c) Dopo l'intervallo

Le squadre devono invertire le rispettive metà del terreno ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra che non ne ha fruito all'inizio.

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

FALLI E SCORRETTEZZE

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

Un calcio di **punizione diretto** è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette per negligenza, imprudenza o intervento con 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 **punizione indiretto** è accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei seguenti falli:

- 1) gioca in modo considerato pericoloso dall'arbitro (quando, per esempio, tenta di calciare il pallone già in possesso del portiere);
- 2) impedisce la progressione ad un avversario, cioè non giocando il pallone, interponendosi tra lo stesso e l'avversario costituendo ostacolo senza contatto fisico;
- 3) carica il portiere salvo quando questi:
 - a) tiene il pallone tra le mani;
 - b) disturba od ostacola un avversario;
 - c) si trova fuori dalla propria area di porta;
- 4) se, giocando da portiere all'interno della propria area di rigore:
 - a) dal momento in cui ha il controllo del pallone con le mani non rimette il pallone entro 6

secondi;

b) avendolo rilanciato in gioco, lo tocca di nuovo con le mani, prima che il pallone stesso venga toccato o giocato da un altro calciatore della squadra avversaria all'interno o all'esterno dell'area di rigore;

c) tocca con le mani il pallone passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;

d) tocca con le mani il pallone passatogli direttamente da un calciatore della propria squadra su rimessa dalla linea laterale;

Tale calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto in cui è stato commesso il fallo, a meno che quest'ultimo non sia stato commesso nella propria area di rigore. In tale caso il calcio di punizione sarà battuto dalla linea delimitante l'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

CALCI DI PUNIZIONE

Tutti i calci di punizione sono indiretti, per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di entrare in porta, non sia stato toccato o giocato da un calciatore diverso da quello che ha battuto il calcio di punizione.

Quando un calciatore batte un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a metri 6 dal pallone fino a quando questo non sia stato giocato.

SANZIONI DISCIPLINARI

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 giuoco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- abbandona deliberatamente il terreno di giuoco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco 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 giuoco per infliggere l'ammonizione dovrà riprenderlo con un calcio di punizione indiretto battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione.

Un calciatore sarà espulso dal terreno di giuoco, mostrandogli il cartellino rosso, se a giudizio dell'arbitro:

- si rende colpevole di condotta violenta;
- si rende colpevole di un fallo violento di giuoco;
- 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 (ciò non si applica al portiere dentro la propria area di rigore);
- 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.

Se il giuoco è stato interrotto a causa dell' espulsione di un calciatore per una di queste ultime due infrazioni, senza che siano state trasgredite altre norme della presente Regola,

dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto, concesso a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, Un giocatore sarà parimenti espulso 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 giocatore della stessa società.

La sua sostituzione può essere effettuata dopo 5 minuti dalla espulsione.

Il giocatore che entra in campo per sostituire un giocatore espulso dovrà farlo a gioco fermo e con il consenso dell'Arbitro o di uno dei due Arbitri.

** condotta gravemente sleale

CALCIO DI RINVIO

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio di rinvio.

CALCIO D'ANGOLO

I calciatori della squadra opposta a quella a cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m. 6 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco.

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'angolo.

IL FUORIGIOCO

La regola del fuorigioco non è applicata.

N.B.: Per quanto non espressamente previsto nelle presenti Disposizioni valgono le Regole del Regolamento del Gioco del Calcio a 11 UISP.