



Regolamento del Giuoco del Calcio a 7 settore calcio e disabilità

QUARTA CATEGORIA, QUINTA CATEGORIA, SESTA CATEGORIA LND-FIGC-AIA

Si riportano di seguito solo le modifiche al “Regolamento del Giuoco del Calcio” rilasciato da IFAB, FIGC e AIA.

Per tutte le regole non riportate nel seguente documento si intende che verranno applicate le medesime regole riportate nel documento “Regolamento del Giuoco del Calcio” rilasciato da IFAB, FIGC e AIA e scaricabile al seguente link:

https://www.quartacategoria.it/qc2018/wp-content/uploads/2018/10/reg_2018.pdf

oppure consultabile sul sito ufficiale dell'AIA al link:

https://www.aia-figc.it/download/regolamenti/reg_2018.pdf

Per conoscere il regolamento del gioco del calcio a 7 relativo al torneo "Quarta Categoria"-attività di tipo ludico ricreativo - non è sufficiente quindi studiare il seguente regolamento, ma sarà necessario studiare il “Regolamento del Giuoco del Calcio” rilasciato da IFAB, FIGC e AIA, considerando le modifiche presentate nel presente regolamento.

REGOLA 1 - Il terreno di gioco

1. SUPERFICIE DEL TERRENO

Il terreno di gioco deve avere una superficie di gioco interamente naturale o interamente artificiale.

Il colore delle superfici artificiali deve essere verde.

2. SEGNAZIONE DEL TERRENO

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono costituire alcun pericolo; è consentito l'uso di materiale di superficie artificiale per la segnatura di terreni di gioco in erba naturale se ciò non costituisce pericolo. Queste linee fanno parte delle superfici che delimitano.

Sul terreno di gioco devono essere tracciate solo le linee indicate nella Regola 1.

Le linee che delimitano i lati più lunghi del terreno sono denominate "linee laterali"; quelle che delimitano i lati più corti "linee di porta".

Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla "linea mediana", che congiunge il punto medio delle due linee laterali.

A metà della linea mediana è segnato il punto centrale del terreno di gioco.

Attorno a questo punto è tracciata una circonferenza il cui raggio misura minimo 6m e massimo 8m.

Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a 12 cm.

Sono consentite altre linee purché siano di un colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco per il calcio.

3. DIMENSIONI

La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza (linea laterale): minimo 44 m massimo 70 m

Larghezza (linea di porta): minimo 30 m massimo 50 m

5. L'AREA DI PORTA

Per delimitare l'area di porta non vengono tracciate linee sul campo, ma tale area è delimitata dalle linee immaginarie che collegano i delimitatori di spazio (cinesini) posti all'esterno del rettangolo di gioco come di seguito descritto. A distanza di 5,50m da ciascun palo e rimanendo fuori dal terreno di gioco sono posti due delimitatori di spazio, uno alla destra e uno alla sinistra di ciascuna porta. All'esterno del terreno di gioco, in prossimità delle linee laterali, a 5,50m di distanza dal punto di battuta del calcio d'angolo, sono posti 2 delimitatori di spazio, uno sul lato destro e uno sul lato sinistro del campo. Tali 2 coppie di delimitatori sono poste in entrambe le metà campo. La superficie delimitata da queste linee immaginarie e dalla linea di porta è denominata area di porta.

6. L'AREA DI RIGORE

Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta. Queste due linee sono congiunte da una linea tracciata parallela alla linea di porta. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore.

Le dimensioni delle aree di rigore possono variare da un minimo di 20 x 9 metri ad un massimo di 27 x 11 metri

All'interno di ciascuna area di rigore equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore, a una distanza dalla linea di porta compresa tra i 7 e i 10 metri.

8. LE BANDIERINE

A ciascun angolo del terreno di gioco può essere infissa un'asta con bandierina. L'asta non deve essere appuntita in alto e deve avere un'altezza non inferiore a 1,50 m dal terreno.

10. LE PORTE

Una porta deve essere posta al centro di ciascuna linea di porta.

Le porte consistono di due pali verticali infissi ad uguale distanza dalle bandierine d'angolo e congiunti alla sommità da una barra orizzontale (traversa). I pali delle porte e le traverse devono essere di materiale approvato. Devono essere di forma quadrata, rettangolare, circolare o ellittica e non devono costituire alcun pericolo.

Le dimensioni delle porte possono variare da un minimo di m 5 x 2 ad un massimo di m 7 x 2,30.

I pali e la traversa devono essere di colore bianco ed avere uguale larghezza e spessore, non superiore a 12 cm.

Se la traversa viene spostata o si rompe, il gioco deve essere sospeso fino a quando la stessa non sarà riparata o rimessa nella sua posizione. Se la riparazione dovesse essere impossibile, la gara dovrà essere sospesa definitivamente. L'impiego di una corda o di qualsiasi materiale flessibile o pericoloso per sostituire la traversa non è consentito. Se la traversa è riparabile, la gara riprenderà con una rimessa dell'arbitro.

Delle reti possono essere fissate alle porte ed al suolo dietro le porte; devono essere adeguatamente sostenute e non disturbare il portiere.

Sicurezza

Le porte (comprese quelle portatili) devono essere fissate al suolo in modo sicuro.

SPOGLIATOI

Gli spogliatoi possono essere ubicati anche all'esterno della recinzione.

Gli spogliatoi devono essere, in ogni caso, decorosi, convenientemente attrezzati ed adeguatamente protetti.

REGOLA 2 - Il pallone

Decisioni ufficiali FIGC

1) Entrambe le società sono tenute a fornire due palloni che devono rispettare i requisiti fissati dalla Regola 2 per quanto riguarda forma, materiale, dimensioni, peso e pressione.

REGOLA 3 - I calciatori

1. NUMERO DI CALCIATORI

Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di sette calciatori, uno dei quali deve essere il portiere. Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di quattro calciatori.

Se una squadra ha meno di quattro calciatori perché uno o più calciatori sono usciti intenzionalmente dal terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato ad interrompere il gioco e può applicare il vantaggio; la gara, però, non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di quattro calciatori.

Se il regolamento di una competizione prevede che tutti i calciatori (titolari e di riserva) debbano essere iscritti in elenco prima del calcio d'inizio e una squadra inizia una gara con meno di sette calciatori, soltanto i calciatori (titolari e di riserva) iscritti nell'elenco iniziale potranno prendere parte alla gara al loro arrivo.

2. NUMERO DI SOSTITUZIONI

E' consentito un numero illimitato di sostituzioni (a gioco fermo) e il giocatore che viene sostituito può rientrare successivamente

3. PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE

Per sostituire un calciatore titolare con uno di riserva, deve essere osservata la seguente procedura:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga
- il calciatore che viene sostituito riceve l'autorizzazione dell'arbitro per uscire dal terreno di gioco, a meno che sia già fuori di esso
- il calciatore che viene sostituito non è obbligato ad uscire dal terreno di gioco all'altezza della linea mediana
- se un calciatore che deve essere sostituito rifiuta di uscire dal terreno di gioco, il gioco prosegue

- durante un'interruzione di gioco
- all'altezza della linea mediana
- dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito
- dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro

La sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore di riserva entra sul terreno di gioco; da quel momento, colui che ne è uscito diventa un calciatore sostituito e il subentrante diventa un titolare e può eseguire qualsiasi ripresa di gioco.

Tutti i calciatori di riserva o sostituiti sono sottoposti all'autorità dell'arbitro, indipendentemente dal fatto che giochino o meno.

Decisioni ufficiali FIGC

Adempimenti preliminari alla gara

1) Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro le tessere dei calciatori o i documenti di identificazione insieme ad un elenco, redatto almeno in duplice copia, nel quale devono essere annotati i nominativi dei calciatori, del capitano e del vice capitano, individuati tra i calciatori titolari, del dirigente accompagnatore ufficiale, e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di gioco, con l'indicazione delle relative tessere.

5 e 6) Il calciatore sprovvisto di tessera o di fotocopia del documento di identità non può prendere parte alla gara.

Identificazione dei calciatori

L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di gioco i calciatori, e di consentire la loro partecipazione alla gara deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Deve altresì provvedere ad identificarli in uno dei seguenti modi:

- attraverso la propria personale conoscenza;
- mediante un documento di riconoscimento in corso di validità rilasciato dalle Autorità competenti ovvero fotocopia;
- mediante apposite tessere eventualmente rilasciate, anche in modo telematico, da Quarta Categoria.

Sostituzioni di calciatori

1,2 e 3) E' consentito un numero illimitato di sostituzioni

9) La segnalazione all'arbitro dei calciatori che si intendono sostituire sarà effettuata, a gioco fermo, all'altezza della linea mediana e fuori del terreno di gioco

Riscaldamento dei calciatori di riserva

2) I calciatori dovranno indossare indumenti che li differenzino in maniera chiara dagli altri calciatori partecipanti al gioco e dai calciatori di riserva dell'altra squadra e posizionarsi nel campo per destinazione sul lato delle due panchine.

REGOLA 4 - L'equipaggiamento dei calciatori

Nessuna modifica

REGOLA 5 - L'arbitro

Decisioni ufficiali FIGC

Comportamento dei calciatori sul terreno di gioco

2) Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi, per qualsiasi motivo, ad avere meno di quattro calciatori partecipanti al gioco.

Persone ammesse nel recinto di gioco

1 e 2) Per le gare organizzate da Quarta Categoria:

- a) un dirigente accompagnatore ufficiale;
- b) un allenatore
- c) un massimo di altre 4 persone regolarmente tesserate a Quarta Categoria
- d) i calciatori di riserva (massimo 8)

2 bis) Possono, inoltre essere ammessi nel recinto di gioco, in base alle disposizioni impartite da Quarta Categoria i fotografi e i tele-operatori.

REGOLA 6 - Gli altri ufficiali di gara

Nelle partite di calcio a 7 di Quarta Categoria non è previsto l'utilizzo di alcun ufficiale di gara oltre all'arbitro

REGOLA 7 - La durata della gara

1. PERIODI DI GIOCO

Una gara si compone di due periodi di gioco di 15 minuti ciascuno per la Quarta e Quinta Categoria e di 12 minuti di gioco per la Sesta Categoria.

2. INTERVALLO DI METÀ GARA

I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore ai 5 minuti; una breve pausa per dissetarsi (che non deve superare un minuto) è consentita tra i due periodi di gioco supplementari.

3. RECUPERO DELLE PERDITE DI TEMPO

Ciascun periodo di gioco deve essere prolungato dall'arbitro per recuperare tutto il tempo perduto per:

- le sostituzioni
- l'accertamento e/o l'uscita dal terreno di gioco dei calciatori infortunati
- le manovre tendenti a perdere tempo
- i provvedimenti disciplinari
- i time out

6. TIME OUT

Le squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni periodo di gioco

- una squadra che non ha richiesto il time-out nel primo periodo di gioco della gara, avrà diritto solamente a un time-out nel secondo periodo di gioco
- quando viene accordato un time-out, i calciatori (titolari) possono rimanere all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco. Per dissetarsi, i calciatori devono uscire dal rettangolo di gioco
- quando viene accordato un time-out, i calciatori di riserva devono rimanere all'esterno del rettangolo di gioco
- quando viene accordato un time-out, i dirigenti (o gli allenatori) non possono entrare sul rettangolo di gioco per dare istruzioni

REGOLA 8 - L'inizio e la ripresa del gioco

1. CALCIO D'INIZIO

Per ogni calcio d'inizio

- tutti i calciatori, eccetto colui che lo esegue, devono essere nella propria metà del terreno di gioco
- gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere almeno a 7 m dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco
- il pallone deve essere fermo sul punto centrale del terreno di gioco
- l'arbitro emette un fischio per autorizzare l'esecuzione del calcio d'inizio
- il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
- una rete o un'autorete non possono essere segnate direttamente su calcio d'inizio

Relativamente alla tabella presente alla fine della regola 8 del “Regolamento del Giuoco del Calcio” rilasciato da IFAB, FIGC e AIA, ogni volta che si richiede una distanza di metri 9,15, tale misura viene sostituita nel regolamento per il calcio a 7 da una distanza di metri 7.

REGOLA 9 - Il pallone in gioco e non in gioco

Nessuna modifica

REGOLA 10 - L'esito di una gara

2. SQUADRA VINCENTE

La squadra che segna il maggior numero di reti sarà la vincente. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di reti o non ne segnano alcuna, la gara risulterà pari. Quando il regolamento della competizione prescrive che una squadra venga dichiarata vincente al termine di una gara o di una eliminatória di andata e ritorno conclusasi in parità di punteggio, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono:

- due uguali periodi di gioco supplementari della durata massima di 5 minuti ciascuno
- e/o
- tiri di rigore

REGOLA 11 - Fuorigioco

Non esiste il fuorigioco nel Calcio a sette.

REGOLA 12 - Falli e scorrettezze

2. CALCIO DI PUNIZIONE INDIRECTO

Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un calciatore:

- gioca in modo pericoloso
- ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico
- protesta, usa un linguaggio e/o dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi o compie altre infrazioni verbali
- impedisce al portiere di liberarsi del pallone che ha tra le mani oppure calcia o tenta di calciare il pallone quando il portiere è in procinto di spossessarsene
- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore

Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un portiere, all'interno della propria area di rigore, commette una delle infrazioni seguenti:

- controlla il pallone con le mani per più di sei secondi prima di spossessarsene
- tocca il pallone con le mani dopo essersene spossessato e prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore

È invece ammesso al portiere toccare e impossessarsi del pallone con le mani dopo:

- che è stato intenzionalmente calciato verso di lui da un compagno di squadra
- averlo ricevuto direttamente da un compagno di squadra su rimessa dalla linea laterale

È quindi sempre concesso il "retropassaggio con le mani" al portiere.

Si considera che un portiere abbia il controllo del pallone quando:

- il pallone è tra le sue mani o tra la mano e una superficie qualsiasi (ad esempio: il terreno, il proprio corpo) o toccandolo con qualsiasi parte delle braccia o delle mani, salvo che il pallone non rimbalzi sul portiere o questi abbia effettuato una parata
- tiene il pallone sulla mano aperta
- fa rimbalzare il pallone sul terreno o lo lancia in aria

Quando un portiere ha il controllo del pallone con le mani non può essere contrastato da un avversario.

REGOLA 13 - I calci di punizione

2. PROCEDURA

Tutti i calci di punizione vengono eseguiti dal punto in cui viene commessa l'infrazione, tranne:

- i calci di punizione indiretti in favore della squadra attaccante per un'infrazione commessa all'interno dell'area di porta avversaria, che saranno eseguiti dal punto più vicino della linea dell'area di porta parallela alla linea di porta
- i calci di punizione in favore della squadra difendente nella propria area di porta, che saranno eseguiti da un punto qualsiasi di detta area
- i calci di punizione per infrazioni concernenti un calciatore che entra, rientra o esce dal terreno di gioco senza autorizzazione, che saranno eseguiti dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se un calciatore esce dal terreno di gioco nella dinamica dell'azione e commette un'infrazione contro un altro calciatore, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione; per infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto verrà assegnato un calcio di rigore se questo punto è all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole
- che le Regole stabiliscano un'altra posizione (vedi Regole 3, 11, 12)

Il pallone:

- deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore
- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente, ad eccezione di un calcio di punizione assegnato alla squadra difendente all'interno della propria area di rigore, nel qual caso sarà in gioco quando viene calciato direttamente al di fuori di detta area

Fino a che il pallone non è in gioco tutti gli avversari devono rimanere:

- ad almeno 7 m dal pallone, salvo che si posizionino sulla propria linea di porta tra i pali
- fuori dell'area di rigore, per i calci di punizione eseguiti dall'interno dell'area di rigore avversaria

Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o con entrambi i piedi simultaneamente.

Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito in quanto parte del gioco.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio di punizione, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in maniera negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

3. INFRAZIONE E SANZIONI

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prescritta, il calcio di punizione deve essere ripetuto, salvo che possa essere applicato il vantaggio; se, però, un calciatore esegue rapidamente un calcio

di punizione ed un avversario che si trova a meno di 7 m dal pallone lo intercetta, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Tuttavia, un avversario che intenzionalmente impedisce di eseguire rapidamente un calcio di punizione, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco.

Se quando un calcio di punizione viene eseguito da una squadra dall'interno della propria area di rigore, qualche avversario si trova ancora all'interno di essa perché non ha avuto il tempo di uscirne, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Se un avversario che si trova nell'area di rigore quando il calcio di punizione viene eseguito o che entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che sia stato toccato da un altro calciatore, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto.

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito da una squadra dall'interno della propria area di rigore, il pallone non viene calciato direttamente fuori dell'area di rigore, il calcio di punizione deve essere ripetuto.

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito il calcio di punizione tocca il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se però il pallone viene toccato intenzionalmente con le mani:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore che ha eseguito il calcio di punizione, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto

REGOLA 14 - Il calcio di rigore

1. PROCEDURA

Il pallone deve essere fermo sul punto del calcio di rigore.

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.

Il portiere della squadra difendente deve rimanere sulla linea di porta, all'interno dei pali, facendo fronte a chi esegue il tiro fino a quando il pallone è stato calciato.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro e il portiere, devono posizionarsi:

- ad almeno 7 m dal punto del calcio di rigore
- dietro il punto del calcio di rigore
- sul terreno di gioco
- fuori dell'area di rigore

Dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola,

l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Il calciatore che esegue il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti; è

consentita l'esecuzione con un colpo di tacco purché il pallone si muova in avanti.

Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Il calciatore che ha eseguito il tiro non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

Il calcio di rigore è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole.

Recupero deve essere assegnato affinché un calcio di rigore sia eseguito e completato alla fine di ciascun periodo della gara o dei tempi supplementari.

In questi casi, il tiro è completato quando, dopo essere stato eseguito, il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco, viene giocato da un qualsiasi calciatore

(incluso chi ha eseguito il tiro) diverso dal portiere difendente o l'arbitro interrompe il

gioco per un'infrazione commessa dalla squadra che ha eseguito il rigore. Se un

calciatore della squadra difendente (incluso il portiere) commette un'infrazione e la rete non viene segnata, il calcio di rigore sarà ripetuto.

REGOLA 15 - La rimessa dalla linea laterale

2. INFRAZIONE E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca di nuovo il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, lo tocca intenzionalmente il pallone con le mani:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, salvo che si tratti del portiere

Un avversario che distrae oppure ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 2 m dal punto in cui viene eseguita) deve essere ammonito per comportamento antisportivo e se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto. Per ogni altra infrazione a questa regola, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere ripetuta dalla stessa squadra e dalla stessa posizione.

REGOLA 16 - Il calcio di rinvio

1. PROCEDURA

- il pallone deve essere fermo e viene calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente (ricordiamo che nel calcio a 7 l'area di porta non è delimitata da linee segnate sul campo, ma è delimitata da linee immaginarie come spiegato alla regola 1.4)
- il pallone è in gioco quando esce dall'area di rigore
- i calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco

REGOLA 17 - Il calcio d'angolo

Nessuna modifica