

Regolamento tecnico calcio a 7

Versione 2015. In vigore dal 1 settembre 2015.

Il regolamento di riferimento del gioco è quello del calcio a 11 della FIGC del 2011 con la guida esplicativa dell'AIA e con alcune regole prese dal calcio a 5. Qui di seguito riportiamo tutte le regole con le eventuali variazioni e/o specificazioni, applicate nelle manifestazioni Sportware. Alcune normative (e specificazioni anche della guida esplicativa) non vengono applicate nei campionati Sportware. Riportiamo anche una sintesi con le peculiarità specifiche del regolamento del calcio a 7.

SINTESI DEL REGOLAMENTO DI GIOCO

- Durata tempi regolamentari 30 minuti, eventuali supplementari 5 minuti;
- Limite massimo a disposizione di una squadra per presentare la lista di gioco pena la sconfitta a tavolino: 10 minuti dall'orario ufficiale;
- Un giocatore messo in lista di gioco può prendere parte all'incontro se arriva entro la fine del primo tempo;
- Sostituzioni volanti in numero illimitato;
- 1 timeout di un minuto a disposizione di ogni squadra per ogni tempo di gioco;
- Panchine situate nella metà campo difensiva come nel calcio a 5: cambio panchine tra primo e secondo tempo;
- Rimessa dal fondo del portiere con le mani;
- In caso di espulsione la squadra potrà sostituire il giocatore dopo 5 minuti di inferiorità numerica (o prima se la squadra avversaria segna una rete)*;
- Distanza della barriera 6 metri;
- Numero minimo di calciatori per giocare: cinque;
- Numero massimo di calciatori: quattordici;
- Rimessa laterale con le mani;
- Dalla rimessa a centrocampo può essere segnata direttamente una rete;

***ESPULSIONE DI UN GIOCATORE**

Il giocatore espulso può essere sostituito da un altro giocatore presente in panchina dopo 5 minuti. Se la squadra in inferiorità numerica subisce però una rete, il giocatore espulso può essere sostituito prima di tale periodo. In caso di ulteriori espulsioni si applicano le stesse modalità simili a quelle del regolamento del calcio a 5 sotto riportate.

Un calciatore che è stato espulso non può più prendere parte alla gara, non può sedere sulla panchina della squadra e deve uscire dal recinto di gioco.

Il sostituto potrà entrare nel rettangolo di gioco solamente trascorsi cinque minuti dall'espulsione del compagno di squadra. Se però viene segnata una rete dalla squadra avversaria prima che siano trascorsi i cinque minuti, egli potrà entrare sul rettangolo dopo aver ricevuto l'autorizzazione del cronometrista/arbitro. In questo secondo caso si applicano le seguenti condizioni:

- se entrambe le squadre stanno giocando con sei calciatori e viene

segnata una rete, le due squadre dovranno rimanere con lo stesso numero di calciatori;

- se le squadre stanno giocando con sette calciatori contro cinque oppure sei contro cinque e la squadra numericamente superiore segna una rete, alla squadra con cinque calciatori se ne potrà aggiungere soltanto un altro;
- se entrambe le squadre stanno giocando con cinque calciatori e viene segnata una rete, le due squadre dovranno rimanere con lo stesso numero di calciatori;
- se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero di calciatori.

VARIAZIONI E SPECIFICAZIONI MANIFESTAZIONI SPORTWARE

Regola 1: Il terreno di gioco

SPORTWARE

L'organizzazione presenta una lista di campi, ne controlla preventivamente i requisiti che devono essere considerati soddisfatti. Laddove vengano ravvisate situazioni particolari che impediscono il corretto sviluppo delle gare è il gestore del centro sportivo stesso che deve adoperarsi al fine di permettere la disputa della gara, sempre se l'impedimento sia risolvibile. Salvo deroghe comunicate dalla Sportware il centro sportivo deve avere a disposizione un Defibrillatore Semiautomatico (DAE) segnalato da cartelli e funzionante: l'arbitro designato è deputato a verificare che il dispositivo sia presente e acceso (led/spia accesa di solito verde). In mancanza del dispositivo o se questo non si potesse accendere e non fosse possibile reperirne un altro in tempo utile l'arbitro non darà inizio alla gara comunicandolo alle squadre, avvertendo il designatore e annotando tutto a referto.

a) 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 .

b) Segnatura

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 di raggio. Sono ammessi adattamenti che non superino il 20% delle dimensioni di riferimento .

c) 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". Sono ammessi adattamenti che non superino il 20% delle dimensioni di riferimento .

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. 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. Sono ammessi adattamenti che non superino il 20% delle dimensioni di riferimento .

d) 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. Sono ammessi adattamenti che non superino il 20% delle dimensioni di riferimento .

Regola 2: Il pallone

SPORTWARE

Si dovranno utilizzare palloni n° 5 o 4,5. Ogni squadra deve mettere a disposizione almeno 1 pallone efficiente. L'arbitro annoterà a referto le squadre sprovviste che verranno sanzionate

con un'ammenda. Senza almeno un pallone regolamentare la partita non può essere iniziata o può essere sospesa e se impossibilitate a giocare entrambe le squadre avranno la sconfitta a tavolino.

Regola 3: Il numero dei calciatori

SPORTWARE

La gara sarà giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di sette calciatori, uno dei quali giocherà da portiere. E' consentita l'effettuazione di un numero illimitato di sostituzioni "volanti" ad eccezione della sostituzione del portiere. In questo caso la sostituzione deve essere eseguita a gioco fermo previo avvertimento e consenso dell'arbitro, che comanderà la ripresa del gioco a sostituzione avvenuta.

-Un giocatore sostituito può a sua volta sostituire un altro giocatore.

-Le sostituzioni sono volanti, con il pallone in gioco, e sono valide se sono rispettate le seguenti norme:

a) i giocatori sostituiti devono lasciare il terreno di gioco oltrepassando la linea laterale nel tratto definito "zona delle sostituzioni" o all'altezza della linea mediana;

b) i giocatori in panchina devono entrare nella stessa "zona delle sostituzioni" o all'altezza della linea mediana e non possono entrare in campo prima che i giocatori sostituiti ne siano completamente usciti;

c) i giocatori sostituiti rimangono soggetti all'autorità e alla giurisdizione dell'arbitro;

-Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, a condizione che l'arbitro ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga durante una interruzione del gioco;

-I giocatori in panchina per lasciare il campo di gioco devono avvertire l'arbitro.

-Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 5 giocatori partecipanti al gioco.

-Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, a condizione che uno dei due arbitri ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga a gioco fermo. Se sostituito deve indossare una maglia di colore diverso.

-Adempimenti preliminari alla gara: la lista va consegnata all'arbitro con 10 minuti di anticipo rispetto all'orario ufficiale. Il ritardo nella consegna segnalato dall'arbitro comporta un'ammenda che cresce in caso di recidività.

-Il tempo di attesa massimo è di 10 minuti dall'orario ufficiale. Trascorso tale tempo la squadra che non ha presentato la lista di gioco all'arbitro sarà considerata rinunciataria alla gara con le conseguenze previste dal regolamento della manifestazione. (vedi sconfitta a tavolino e/o punto di penalizzazione).

Si precisa che la squadra deve presentare la lista di gioco entro il termine e in condizione di poter iniziare la gara, cioè con i calciatori in equipaggiamento da gioco.

-In caso di problemi tecnici o in caso di mancato arrivo dell'arbitro la gara deve iniziare, entro il limite di un tempo di gioco. Rimane salvo qualora ci sia accordo tra l'arbitro ed entrambe le squadre la possibilità di effettuare o terminare l'incontro, sempre se l'effettuazione sia possibile anche per il centro sportivo e la disputa della gara non vada a sovrapporsi troppo e a pregiudicare una gara seguente.

-In caso di sospensione per sopravvenuti impedimenti tecnici o ambientali al campo, l'attesa per il ripristino della situazione che rimane a discrezione dell'arbitro (come la decisione di sospendere definitivamente la gara) non può superare un tempo di gioco. Rimane salvo qualora ci sia accordo tra l'arbitro ed entrambe le squadre la possibilità di effettuare o terminare l'incontro, sempre se l'effettuazione sia possibile anche per il centro sportivo e l'effettuazione della gara non vada a sovrapporsi troppo e a pregiudicare una gara seguente.

-E' competenza di ogni squadra scaricare e stampare attraverso le modalità comunicate dall'Organizzazione la lista di gioco da presentare all'arbitro.

- Se la lista di gioco, per qualsiasi motivo fosse non presente o inutilizzabile è possibile procedere con le due seguenti condizioni:

1. la squadra compilerà a mano su distinta o foglio bianco la lista di gioco riportando i dati dell'incontro, indicando il cognome, nome e data di nascita di ogni giocatore (ed eventuali dirigenti) immettendo per ognuno il numero di maglia con la firma del dirigente o del capitano.

2. Mostrare tramite dispositivo smartphone, tablet, pc la lista di gioco presente sul sito Sportware all'arbitro che potrà controllare l'elenco dei giocatori che hanno diritto a partecipare alla gara anche dal punto di vista sanitario e constatare contestualmente l'avvenuto pagamento della lista.

-Possono partecipare solo gli atleti con un numero di maglia o comunque riconoscibili (a discrezione dell'arbitro) e i dirigenti regolarmente iscritti: non possono scendere in panchina gli atleti infortunati in abiti civili.

-Gli atleti ed i dirigenti ammessi a partecipare sono quelli che si sono regolarmente iscritti nei modi e nei tempi previsti dalla manifestazione, che risultano quindi nella lista gioco e che abbiano regolarizzato la certificazione medica.

-Gli atleti che risultano con posizione non idonea con il certificato medico sulla lista non possono prendere parte all'incontro a meno che non abbiano sistemato la propria posizione e mostrino all'arbitro un'autorizzazione stampata ricevuta da Sportware, tale autorizzazione può essere anche mostrata via smartphone, tablet o pc.

-Un atleta può prendere parte all'incontro, sempre se inserito in lista, se effettua il riconoscimento entro la fine del primo tempo.

-Se un atleta è in ritardo va incluso nella lista mettendo il numero e l'arbitro in corrispondenza del nominativo inserirà una x nell'apposita colonna 'R' predisposta per i giocatori ritardatari. Se il giocatore arriverà l'arbitro inserirà il minuto di arrivo nella colonna 'Min' a fine primo tempo attestandone così la presenza. La mancanza invece del minuto di arrivo nell'apposita colonna indica che il giocatore non è arrivato in tempo utile per disputare l'incontro: il dirigente/capitano è invitato a supportare l'arbitro per l'annotazione a referto del minuto di arrivo del giocatore ritardatario in mancanza del quale la presenza non viene attestata.

-Se richiesto all'arbitro può essere presa visione della lista di gioco della squadra avversaria e può essere acquisita foto della lista avversaria mediante dispositivo a fine primo tempo quando l'arbitro ha certificato l'arrivo anche di eventuali giocatori ritardatari.

-Identificazione dei calciatori: non si devono scrivere gli estremi del documento sulla lista e a parte tutti gli altri modi previsti si precisa che il tesserino rilasciato dall'organizzazione è il documento consigliato per effettuare il riconoscimento, valido anche un tesserino vecchio dell'organizzazione purchè la foto sia distinguibile.

SOSTITUZIONI VOLANTI

Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore. Una sostituzione si può effettuare in qualsiasi momento, a prescindere che il pallone sia in gioco o meno, a condizione che venga osservata la seguente procedura:

- il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco dalla propria zona delle sostituzioni.
- il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni, non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri, indipendentemente dal fatto che sia chiamato o meno a partecipare al gioco;
- la sostituzione si concretizza nel momento in cui il sostituto entra nel rettangolo di gioco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno da lui sostituito cessa di esserlo; **Infrazioni e sanzioni**

Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di gioco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito:

- il gioco verrà interrotto;
- il calciatore sostituito dovrà lasciare il rettangolo di gioco;
- il sostituto verrà ammonito mostrandogli il cartellino giallo e gli sarà ordinato di lasciare il rettangolo di gioco al fine di completare la procedura di sostituzione;

il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di gioco oppure un calciatore sostituito ne esce da un punto che non sia quello della propria zona delle sostituzioni:

- il gioco verrà interrotto;
- il calciatore inadempiente verrà ammonito mostrandogli il cartellino giallo e gli sarà ordinato di lasciare il terreno di gioco al fine di completare la procedura di sostituzione;
- il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Regola 4: L'equipaggiamento dei calciatori

SPORTWARE

-L'uso dei parastinchi è consigliato ma facoltativo. Anelli, e simili devono essere tolti o ricoperti con garze, cerotti, nastro, etc...

-Possono partecipare solo gli atleti con un numero di maglia o comunque riconoscibili (a discrezione dell'arbitro) e i dirigenti regolarmente iscritti: non possono scendere in panchina gli atleti infortunati in abiti civili.

-Il calciatore che sostituisce il portiere deve essere distinguibile dagli altri giocatori.

-In caso di stesso colore di maglie viene effettuato il sorteggio per decidere quale squadra deve indossare le casacche.

Regola 5: L'arbitro

SPORTWARE

-Le gare sono di norma dirette da un solo arbitro. Di solito il secondo arbitro è presente nelle gare dei playoff e dei play-out. In tal caso entrambi avranno uguali poteri decisionali: sarà comunque designato un primo arbitro, deputato a decidere in eventuali provvedimenti non coincidenti.

Regola 6: Gli assistenti

SPORTWARE

Non sono previsti assistenti, ma in alcuni casi il secondo arbitro (vedi regola 5).

Regola 7: La durata della gara

SPORTWARE

Ogni gara si articola in due tempi, di 30 minuti l'uno, non effettivi.

E' previsto un timeout a tempo a disposizione per ogni squadra per tutto l'incontro.

Regola 8: L'inizio e la ripresa del gioco

SPORTWARE

Le panchine sono situate nella zona difensiva della propria squadra, le squadre invertono la disposizione delle panchine tra un tempo e l'altro.

Nessuna variazione

Regola 9: Pallone in gioco e non in gioco

SPORTWARE

Nessuna variazione

Regola 10: La segnatura di una rete

SPORTWARE

Nessuna variazione

Regola 11: Il fuorigioco

SPORTWARE

Il fuorigioco non viene applicato.

Regola 12: Falli e scorrettezze

SPORTWARE

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.

Regola 13: Calci di punizione

SPORTWARE

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.

Regola 14: Il calcio di rigore

SPORTWARE

Nessuna variazione

Regola 15: La rimessa dalla linea laterale

SPORTWARE

Nessuna variazione

Regola 16: Il calcio di rinvio

SPORTWARE

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltre passa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere rimesso in gioco con le mani dal portiere da un qualsiasi punto dell'area di porta, al di fuori dell'area di rigore. Il portiere non potrà giocare una secondo volta il pallone prima che questo sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Se il pallone non è stato rimesso all'esterno dell'area di rigore, ossia direttamente in gioco, la rimessa dal fondo deve essere ripetuta. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo. I calciatori della squadra avversaria di quella cui appartiene il portiere che effettua la rimessa dal fondo, devono restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato rimesso al di fuori della stessa.

Regola 17: Il calcio d'angolo

SPORTWARE

Quando un calciatore batte un calcio d'angolo, 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.

Procedure per determinare la vincente di una gara

SPORTWARE

Nessuna variazione per tempi supplementari (due tempi da 5 minuti ciascuno) e le modalità di effettuazione dei rigori.

Per la determinazione della vincente fare riferimento ai comunicati e alle formule di gioco della competizione.

L'area tecnica

SPORTWARE

Nessuna variazione

Il quarto ufficiale

SPORTWARE

Non è prevista la figura del quarto ufficiale.