

ASSOCIAZIONE ITALIANA CULTURA SPORT COMITATO PROVINCIALE DI PARMA



ENTE
NAZIONALE DI
PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI

REGOLAMENTO CALCIO A 7

REGOLA 1

IL TERRENO DI GIUOCO

A) DIMENSIONI

Il terreno di gioco deve essere rettangolare .

Lunghezza : minimo m 50 massimo 65

Larghezza : minimo m 30 massimo 40

B) SEGNATURE DEL TERRENO

Il terreno di gioco deve essere segnato con linee che fanno parte integrante delle superfici che esse delimitano.

I lati più lunghi del terreno sono denominati "linee laterali " ; quelli più corti "linee di porta".

Tutte le linee devono essere chiaramente visibili ed avere una larghezza massima di 12 cm.

Il terreno di giuoco è diviso in due metà dalla "linea mediana" .

Il centro del terreno di giuoco è segnato nel mezzo della linea mediana con un punto del diametro di 20 cm. Attorno a questo punto e' tracciata una circonferenza di m. 4 di raggio.

L'area di rigore

A ciascuna estremità del terreno è delimitata "un'area di rigore" rispondente ai seguenti requisiti:

- due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a m. 8 dall'interno di ciascun palo;
- queste due linee hanno una lunghezza di m. 8 verso l'interno del terreno di giuoco e sono congiunte da una linea tracciata parallelamente alla linea di porta;
- la superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore;
- all'interno di ciascuna area di rigore e' segnato il punto del calcio di rigore a m. 6 dalla linea di porta ed equidistante dai pali;
- con centro in tale punto, del diametro di cm. 20, deve essere tracciato un arco di circonferenza all'esterno dell'area di rigore di m. 5 di raggio.

REGOLA 2

IL PALLONE

Caratteristiche del pallone:

- A) Forma sferica
- B) Materiale: cuoio o altro materiale approvato
- C) Numero 4,5 , rimbalzo normale.

Sostituzione di un pallone difettoso

Se il pallone scoppia o si danneggia nel corso della gara:

- la gara deve essere sospesa
- la gara 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 .

Se il pallone scoppia o si danneggia quando non è in gioco, prima dell'esecuzione di un calcio d'inizio, di un calcio di rinvio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale:

- la gara deve essere ripresa di conseguenza

Il pallone non potrà essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

La squadra prima nominata dovrà mettere a disposizione il pallone consegnatogli dall' comitato organizzatore.

REGOLA 3

NUMERO DEI CALCIATORI

Calciatori

Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da **SETTE** calciatori al massimo, uno dei quali giocherà da portiere.

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

Gare ufficiali

In tutte le gare ufficiali, sono consentite le sostituzioni in numero illimitato.

Il numero dei calciatori da elencare è di massimo 14 giocatori (max 2 dirigenti)

Procedura della sostituzione

La sostituzione di un calciatore con uno di riserva deve uniformarsi alla seguente procedura a gioco fermo:

- *il subentrante entrerà nel terreno di giuoco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito*
- *il subentrante deve entrare nel terreno di giuoco in corrispondenza della linea mediana*
- *la procedura di sostituzione si concretizza nel momento in cui il subentrante entra nel terreno di giuoco*
- *il subentrante diventa quindi calciatore e quello sostituito cessa di esserlo*
- *il calciatore che è stato sostituito potrà ancora partecipare alla gara*
- *ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro sia che partecipi o meno al giuoco.*

Sostituzione del portiere

Ciascun calciatore partecipante al giuoco 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 durante un'interruzione di giuoco.*

Tesseramento Calciatori:

Il tesseramento atleti illimitato, ma sarà consentito segnalare nominativi entro e non oltre il termine del girone di andata.

REGOLA 4

EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

Sicurezza

L'equipaggiamento o l'abbigliamento dei calciatori non deve in alcun caso risultare pericoloso per sé o per gli altri.

L'equipaggiamento completo di un calciatore comprende:

- maglia
- calzoncini (se il calciatore indossa cosciali o scaldamuscoli questi devono essere dello stesso colore di quello dominante dei calzoncini)
- calzettoni • parastinchi • scarpe.

Portieri

• il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello di tutti gli altri calciatori e dell'arbitro.

Infrazioni e sanzioni

Per ogni infrazione a questa regola:

- il giuoco non deve essere necessariamente interrotto
- il calciatore non in regola deve essere obbligato dall'arbitro ad uscire dal terreno di giuoco per adeguare il suo equipaggiamento
- il calciatore non in regola deve uscire dal terreno alla prima interruzione di giuoco, a meno che non abbia già provveduto a mettere in ordine il suo equipaggiamento
- ogni calciatore uscito dal terreno di giuoco per mettere in ordine il suo equipaggiamento non potrà rientrarvi se non dopo il preventivo assenso dell'arbitro
- l'arbitro è tenuto a controllare la regolarità dell'equipaggiamento del calciatore prima di autorizzarlo a rientrare nel terreno di giuoco
- il calciatore può rientrare nel terreno di giuoco solo in occasione di una interruzione di giuoco.
- un calciatore, invitato ad uscire dal terreno di giuoco per aver infranto questa regola e che entri (o rientri) nel terreno stesso senza preventiva autorizzazione dell'arbitro, deve essere sanzionato con l'ammonizione (cartellino giallo).

REGOLA 5

DURATA DELLA GARA

La gara si compone di due periodi di giuoco di **25** minuti ciascuno.

Intervallo

I calciatori hanno diritto ad una sosta tra i due periodi di giuoco.

La durata dell'intervallo non deve superare i 3 minuti.

Ambedue le società hanno diritto a un time out per tempo della durata massima 1 minuto non cumulabile.

Calcio di rigore

Se un calcio di rigore deve essere battuto o ripetuto, la durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentirne l'esecuzione.

Prolungamento

Il regolamento della competizione può prevedere di giocare un prolungamento di due periodi uguali (tempi supplementari) di 5 minuti cadauno.

Tempo di attesa:

In caso di mancanza di una delle squadre, il tempo di attesa sarà di 10' minuti. Passati i quali verranno adottati provvedimenti come riportato alla regola 13 del presente regolamento (Rinuncia Gare)

REGOLA 6

CALCIO DI INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

Calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di cominciare la gara o riprendere il giuoco:

- *all'inizio della gara*
- *dopo che una rete è stata segnata*
- *all'inizio del secondo periodo di giuoco*
- *all'inizio di ciascun tempo supplementare, ove previsto.*

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

Procedura

- *tutti i calciatori devono disporsi all' interno della propria metà del terreno di giuoco*
- *i calciatori della squadra che non esegue il calcio d'inizio devono posizionarsi a non meno di m. 5 dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in giuoco*
- *il pallone è posto a terra sul punto centrale del terreno di giuoco*
- *l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio*
- *il pallone è considerato in giuoco dopo che è stato calciato e si è mosso in avanti*
- *l'esecutore del calcio d'inizio non può giocare una seconda volta il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.*

Quando una squadra ha segnato una rete, spetta alla squadra che ha subito la stessa riprendere il giuoco con un nuovo calcio d'inizio.

Infrazioni e sanzioni

Se l'esecutore del calcio d'inizio gioca il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria nel punto in cui l'infrazione è stata commessa.*

Per tutte le altre infrazioni nella procedura del calcio d'inizio :

- *il calcio d'inizio deve essere ripetuto.*

Rimessa da parte dell'arbitro

Dopo un'interruzione temporanea del giuoco provocata da una causa non prevista nelle Regole di Gioco, la gara deve essere ripresa con una rimessa da parte dell'arbitro.

REGOLA 7

PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Pallone non in gioco

Il pallone non è in giuoco quando:

- *ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra sia in aria* • *il giuoco è stato interrotto dall'arbitro.*

Pallone in gioco

Il pallone è in giuoco in tutti gli altri casi, ivi compreso quando :

- *rimbalza sul terreno di giuoco dopo aver toccato un palo della porta, la sbarra trasversale od una bandierina d'angolo*
- *rimbalza sul terreno di giuoco dopo aver toccato l'arbitro.*

REGOLA 8

SEGNATURA DI UNA RETE

Segnatura di una rete

Una rete è segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta tra i pali e sotto la sbarra trasversale, una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio, sempre che nessuna infrazione alle regole sia stata precedentemente commessa dalla squadra in favore della quale la rete è concessa.

Squadra vincente

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante la gara risulta vincente. Quando le due squadre hanno segnato lo stesso numero di reti, o non ne hanno segnata alcuna, la gara risulta pari.

REGOLA 9

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il giuoco. Viene effettuata esclusivamente con le mani. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

La rimessa dalla linea laterale è accordata:

- *quando il pallone ha interamente superato la linea laterale sia a terra sia in aria*
- *nel punto dove il pallone ha superato la linea laterale*

- *alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.*

Esecuzione

Al momento della rimessa dalla linea laterale, il calciatore incaricato di eseguirla deve:

- *fare fronte al terreno di gioco*
- *avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale (non oltrepassandola) o sul campo per destinazione*
- *tenere il pallone con le mani*
- *lanciare il pallone da dietro la nuca ed al di sopra della testa.*

REGOLA 10

CALCIO DI RINVIO

Il calcio di rinvio è un modo di riprendere il gioco.

Un calcio di rinvio e' accordato quando :

- *il pallone, giocato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata in conformità a quanto stabilito dalla Regola.*

Esecuzione

- ***La rimessa dal fondo in ogni caso va effettuata solo ed esclusivamente dal portiere e solo ed esclusivamente con le mani.***
- *i calciatori avversari devono restare al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in giuoco.*

REGOLA 11

CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il giuoco. Va calciato esclusivamente con i piedi.

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

Regola 12

SPOSTAMENTO GARE

Una volta pubblicato il calendario, le gare non dovranno essere spostate.

In casi eccezionali lo spostamento dovrà avvenire nel seguente modo:

la squadra interessata a chiedere lo spostamento dovrà concordarlo con la squadra avversaria ed una volta ottenuto il benestare , entrambe le squadre dovranno comunicarlo al C.O. almeno 5 (cinque) giorni prima della disputa della gara stessa a mezzo fax o e-mail, e contattando telefonicamente il C.O. La data definitiva del recupero verrà decisa dal C.O. in base alla disponibilità dei campi.

La società richiedente dovrà effettuare un versamento di sovratassa pari a € 15,00

RINUNCIA GARE

La squadra che non si presenta all'orario ufficiale della disputa della gara, si vedrà inflitta la perdita della gara stessa con il punteggio di 0-3; la penalizzazione di UN punto in classifica e l'ammenda di € 15,00 per la 1^a rinuncia; € 25,00 per la seconda rinuncia; € 35,00 ed esclusione dal proseguimento del campionato per la 4^a rinuncia

La Squadra che non si è presentata dovrà inoltre pagare la tassa gara in oggetto entro i 2 turni successivi.

CIRCOLARE ATTUATIVA DEL

REGOLAMENTO DI DISCIPLINA DEL GIUDICE SPORTIVO

1 - GIUDICE SPORTIVO

Il Giudice Sportivo (o l'organo disciplinare di prima istanza), delibera in prima istanza su eventuali reclami e commina le punizioni ai giocatori e dirigenti in base ai referti di gara.

2 - AUTOMATISMO DELLE SANZIONI

Il giocatore che viene espulso dal terreno di gioco durante una gara sarà automaticamente squalificato per una giornata da scontarsi nella prima gara di campionato successiva a cui partecipa la propria squadra, salvo maggiori provvedimenti adottati dal giudice sportivo.

3 - SISTEMA DI SQUALIFICHE CONSEGUENTI AL NUMERO DELLE AMMONIZIONI

I giocatori cui gli organi di disciplina sportiva infliggono più ammonizioni anche in gare diverse, incorrono nella squalifica per una gara alla quarta ammonizione. Nei casi di recidiva, si procede secondo la seguente progressione:

- Successiva squalifica per una gara alla terza ammonizione
- Successiva squalifica per una gara alla seconda ammonizione
- Successiva squalifica per una gara ad ogni ulteriore ammonizione;

Ai fini dell'applicabilità della presente normativa, all'ammonizione inflitta dal giudice di gara corrisponde un uguale provvedimento dell'organo disciplinare competente, salvo che quest'ultimo, in base al rapporto del giudice di gara, ritenga di dover infliggere una sanzione più grave.

ELENCO SANZIONI DISCIPLINARI E AMMENDE

1 Provvedimenti disciplinari

- A) Espulsione per somma di ammonizioni 1 gg
- B) Proteste ed atteggiamenti ironici 1 gg

C) Scorrettezze 1-2 gg

Comportamenti antisportivi: sanzioni pecuniarie da € 20 a € 100

A) Nei confronti di tesserati o pubblico

- Offese 1 - 2 gg
- Fallo di reazione in azione di gioco 2 - 3 gg
- Atteggiamenti minacciosi 2 - 4 gg

B) Nei confronti di Arbitro, Guardalinee Ufficiali, Associazione

- Offese 2- 3 gg
- Offese ripetute 2 - 4 gg
- Atteggiamenti intimidatori e/o minacciosi da 2 gg a 3 mesi

2 Comportamenti violenti

- Tentativo di aggressione da 2 gg a 3 mesi
- Atti di violenza in azione di gioco: da 2 gg a 5 mesi
calcio, schiaffo, gomitata, testata, pugno, etc.
(qualora non configurabili nella semplice scorrettezza)
- Atti di violenza non in azione di gioco o non a distanza di gioco da 4 gg a 6 mesi
calcio, schiaffo, gomitata, testata, pugno, etc.
- Reazione violenta ad una violenza subita non in azione di gioco da 2 gg a 6 mesi
- Reazione violenta ad un fallo subito da 3 gg a 5 mesi
(qualora la reazione risulti di gravità sproporzionata all'offesa)

- Sputo:

Non giunto a destinazione da 2 gg a 3 mesi

Giunto a destinazione da 2 mesi a 6 mesi

- Atti di violenza ripetuti, posti in essere nella medesima occasione da 3 mesi a 2 anni
- Atti di violenza ripetuti, posti in essere in occasioni diverse da 8 mesi a 3 anni
(durante la gara ed a fine gara) o atti di violenza, anche non ripetuti, di particolare gravità
- Aggressione non riuscita:

1. In quanto evitata per intervento di terze persone da 1 mese a 4 mesi

2. In quanto evitata dall'arbitro, dal Guardalinee Ufficiale da 2 mesi a 8 mesi
o dai Responsabili Organizzativi

- Atti di violenza con corpi non contundenti

1. Non riusciti da 2 gg a 3 mesi

2. Riusciti da 4 gg a 8 mesi

- Atti di violenza con corpi contundenti

1. Non riusciti da 2 mesi a 1 anno

- Atti di violenza con calcio, pugno, sputo, testata e simili da 1 anno a 3 anni

- Atti di violenza con calcio, pugno, sputo, testata e simili da 2 anni a 5 anni

(con il concorso di altre persone e ripetuti)

- Atti di violenza con calcio, pugno, sputo, testata e simili da 5 anni in su.