

# REGOLAMENTO DIGIOCO

## REGOLA1

Le gare verranno disputate su campi di calcio a 7. Il campo dovrà essere di forma rettangolare delle dimensioni di max di 60X40. E' ammessa una tolleranza non superiore al 4%, in ogni caso la lunghezza deve essere superiore alla larghezza.

Il campo dovrà essere segnato con linee chiaramente visibili.

Per la tracciatura del campo a 7 invece, l'area di rigore dovrà avere i seguenti requisiti: due linee perpendicolari alla linea di porta a m.10 dall'interno di ciascun palo vengono tracciate verso l'interno del terreno di gioco 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". L'area di porta viene ricavata allo stesso modo dell'area di rigore, soltanto che la distanza dall'interno del palo sarà di m. 3.

Il punto del calcio di rigore è m. 9. Le porte dovranno essere delle dimensioni di m.6,00 e l'altezza di m. 2,00 (sempre misure interne). Il Comitato di Fase ANSPI, può derogare dal rispetto delle misure suddette limitatamente a quelle delle porte e a quelle del campo.

## REGOLA2

Il pallone regolamentare per la disputa della gara sarà quello del n° 5 per gli aspiranti, preadolescenti, adolescenti e quello n°4 per i miniscarabocchio e gli scarabocchio

Ogni squadra dovrà presentare all'arbitro, prima della partita, almeno un pallone. (meglio se 2)

## REGOLA3

### 1.NUMERO DEI CALCIATORI

Le due squadre devono essere formate ciascuna da 7 calciatori, tra i quali un portiere. Nel caso di accordo fra gli allenatori si può giocare anche in 8 (o addirittura in 9). La gara non può iniziare o proseguire se una squadra si trova ad avere meno di 5 calciatori partecipanti al gioco, compreso il portiere.

Tutti, sia calciatori che dirigenti, devono essere regolarmente tesserati presso l'ANSPI o il CSI per la stagione sportiva.

Si fa obbligo al capitano di prendere parte alle operazioni preliminari alla gara.

## 2.SOSTITUZIONI

E' consentito un numero illimitato di sostituzioni durante la gara.

Un calciatore sostituito può rientrare in campo sostituendone un altro.

La sostituzione può avvenire con il pallone sia in gioco che non in gioco.

La sostituzione avviene nel modo seguente: il calciatore sostituito esce dal rettangolo di gioco passando nei pressi della zona mediana. Una volta che egli ne è completamente uscito entra in campo il calciatore sostituito, sempre passando nei pressi della zona mediana. Nel momento in cui il sostituito entra in campo egli diventa un calciatore titolare a tutti gli effetti e il calciatore sostituito cessa di esserlo.

Tutti i calciatori di riserva, che partecipino o meno al gioco, sono comunque soggetti all'autorità degli arbitri.

## 3.INFRAZIONI E SANZIONI

- a. Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, purché ne sia informato l'arbitro e lo scambio avvenga a gioco fermo. Il portiere deve comunque indossare una maglia di colore diverso dai compagni e dagli avversari. In caso di infrazione il gioco non viene fermato, ma appena il pallone cessa di essere in gioco gli arbitri provvederanno ad ammonire i calciatori inadempienti.
- b. Una gara non potrà essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 5 giocatori, portiere compreso.

## 4.ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA

Prima dell'inizio della gara, il dirigente accompagnatore ufficiale (o, in mancanza di questo, il capitano) deve consegnare all'arbitro la distinta compilata, con le tessere ANSPI o CSI o i documenti di tutti coloro che accedono al terreno di gioco.

In caso di mancanza o smarrimento della tessera ANSPI o CSI, sarà accettato, sia per i giocatori che per i dirigenti, una dichiarazione del responsabile che la persona è regolarmente tesserata.

L'assicurazione parte dal giorno seguente la data del tesseramento, quindi per giocare la persona è sufficiente che sia stata tesserata il giorno prima.

## 5.IDENTIFICAZIONEDEICALCIATORI

L'arbitro è tenuto a verificare la corrispondenza dei dati dei documenti di riconoscimento con quanto scritto sulla distinta. Ricordiamo che gli atleti dovranno rispettare i limiti di età per ogni categoria, sottolineando che i più giovani possono sempre giocare nelle categorie più alte.

Inoltre esso deve identificare i calciatori o i dirigenti in uno dei modi seguenti:

- tramite la tessera ANSPI o CSI;
- tramite la propria personale conoscenza.

Tutti coloro che entrano sul terreno di gioco devono essere inseriti in distinta ed essere tesserati ANSPI o CSI.

## 6.CALCIATORIRITARDATARI ORIENTRANTI

Se un calciatore giunge presso l'impianto sportivo dopo l'inizio della gara può entrare in campo in qualsiasi momento previo riconoscimento da parte del direttore di gara.

Se un calciatore titolare esce dal terreno di gioco, per cause accidentali o con il consenso dell'arbitro, può rientrarvi in qualsiasi momento purché ne abbia l'autorizzazione dell'arbitro.

# REGOLA4

## 1.SICUREZZA

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé e per gli altri calciatori (esempio: orologi, bracciali, monili vari ecc...)

## 2.EQUIPAGGIAMENTO DIBASE

L'equipaggiamento di base del calciatore è il seguente: maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi, scarpe.

Le scarpe, il cui utilizzo è obbligatorio, dovranno essere :da ginnastica,in tela,con suola morbida,o con tasselli in gomma (e' vietato l'uso delle scarpe con tacchetti in metallo).

### 3.DISTINZIONEDEICALCIATORI

Al fine di distinguere i calciatori delle due squadre e all'interno di ogni singola squadra, le squadre dovranno indossare maglie di colori differenti e numerate, con un numero diverso per ogni componente della squadra.

Il capitano deve indossare un bracciale di colore diverso dalla maglia.

### 4.PORTIERE

Il portiere deve indossare una maglia che consenta di distinguerlo facilmente dagli arbitri e da tutti gli altri calciatori.

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi da tuta.

### 5.IDENTITA'DIMAGLIE

Se le due squadre si presentano con maglie dello stesso colore o comunque confondibili, a giudizio insindacabile dell'arbitro, la squadra prima nominata è tenuta a cambiare le proprie maglie o a indossare una casacca sostitutiva sopra la maglia.

### L'usodeiparastinchi è obbligatorio.

Il giocatore che vorrà prendere parte alla gara portando gli occhiali, potrà farlo solamente se in possesso di occhiali idonei all'attività sportiva.

Sarà comunque il direttore di gara l'unico a decidere se la tenuta dell'atleta è regolare.

## REGOLA5

Tutte le gare saranno dirette da un unico arbitro decisi dalla commissione tecnica.

### POTERIDELL'ARBITRO

Il potere dell'arbitro di infliggere punizioni si applica sia alla infrazioni commesse durante il gioco sia a quelle commesse a gioco fermo.

Le decisioni dell'arbitro per fatti di gioco sono inappellabili per quanto riguarda il risultato della gara.

L'arbitro deve:

- a. imporre il rispetto delle Regole del Gioco;
- b. astenersi dall'infliggere punizioni quando, a suo insindacabile giudizio, ritiene che ne verrebbe avvantaggiata la squadra il cui calciatore ha commesso l'infrazione;
- c. annotare i fatti relativi al gioco avvenuti prima, durante e dopo la gara;
- d. controllare che la gara abbia la durata fissata;
- e. interrompere temporaneamente il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole del Gioco;
- f. sospendere temporaneamente la gara o decretarne la fine tutte le volte che egli lo ritenga necessario per fattori atmosferici, per l'intrusione di spettatori o per qualsiasi altra causa (in ogni caso egli dovrà riferire minuziosamente quanto accaduto nel referto di gara);
- g. ammonire mostrando il cartellino giallo a qualsiasi calciatore che in tenuta di gioco si renda colpevole di comportamento antisportivo, impedendogli l'ulteriore partecipazione al gioco nel caso che egli sia recidivo (in tal caso egli dovrà riportare il nome del calciatore sul referto di gara);
- h. espellere mostrando il cartellino rosso a qualsiasi calciatore che in tenuta di gioco si renda colpevole, a suo insindacabile giudizio, di condotta gravemente sleale o violenta o che pronunci frasi ingiuriose, volgari o blasfeme (bestemmie);
- i. impedire l'ingresso sul terreno di gioco senza il suo consenso di persone diverse dai calciatori e dirigenti scritti sulle note;
- j. interrompere il gioco in caso di grave infortunio di un calciatore, facendolo trasportare non appena possibile fuori dal rettangolo di gioco, in modo da poter riprendere immediatamente il gioco;
- k. non interrompere il gioco in caso di lieve infortunio di un calciatore finché il pallone non avrà cessato di essere in gioco (in ogni caso un calciatore infortunato che è in grado di portarsi al di fuori della linea laterale per ricevere cure non può essere soccorso all'interno del campo);
- l. dare il segnale di ripresa del gioco dopo ogni interruzione temporanea;
- m. decidere se il pallone fornito per la gara è conforme o meno a quanto indicato nella Regola 2.

## FUORIGIOCO

Non è prevista in alcun caso l'applicazione della regola del fuori gioco

## VANTAGGIO

L'arbitro può attendere lo sviluppo dell'azione prima di fischiare un'interruzione del gioco a seguito di un fallo. Se il vantaggio, non si concretizza in breve tempo (due o tre secondi), l'arbitro deve interrompere il gioco e punire il fallo iniziale.

Se mentre l'arbitro attende lo sviluppo dell'azione per un vantaggio si verifica un secondo fallo, egli dovrà punire il più grave dei due falli.

## RITORNO SU UNA DECISIONE DA PARTE DELL'ARBITRO

L'arbitro può tornare sulla propria decisione solo se il gioco non è stato ancora ripreso.

## REGOLA 6

La durata della gara è stabilita in due tempi di 25 minuti ciascuno (tempo non effettivo), con intervallo di 5 minuti max; non sono previsti time-out; in caso di disputa dei tempi supplementari, questi avranno la durata di 5 minuti ciascuno.

## REGOLA 7

Il giocatore che subisce un'espulsione non può più prendere parte alla gara in corso. La sua sostituzione può essere effettuata su indicazione dell'arbitro esclusivamente dopo 5 minuti dall'espulsione.

L'ingresso in campo del giocatore che sostituisce il compagno espulso dovrà avvenire nei pressi della linea mediana, con il consenso dell'arbitro più vicino, anche a gioco in svolgimento.

I giocatori espulsi dovranno automaticamente saltare la partita successiva, in attesa delle decisioni del Giudice Unico.

# REGOLA8

## 1.CALCIODIINIZIO

All'inizio della gara l'arbitro chiama i capitani delle squadre e procede ad un sorteggio per la scelta della metà campo e il calcio di inizio. La squadra che vince il sorteggio deve scegliere la metà campo. La squadra avversaria batterà il calcio di inizio.

Il pallone deve essere posto fermo nel punto centrale del rettangolo di gioco. Tutti i calciatori devono trovarsi nella rispettive metà campo e tutti quelli della squadra che non batte il calcio di inizio devono trovarsi ad almeno 7 metri di distanza dal pallone.

Un calciatore della squadra che ha perso il sorteggio batte il calcio di inizio calciando il pallone in direzione della metà campo della squadra avversaria. Il calcio di inizio non è valido se il pallone viene calciato indietro o lateralmente.

Il pallone è in gioco non appena sia stato calciato in avanti dal calciatore che ha battuto il calcio di inizio. Quest'ultimo non può giocare di nuovo il pallone prima che lo abbia toccato un suo compagno.

Una rete può essere segnata direttamente dal calcio di inizio.

## 2.RIPRESA DEL GIOCO DOPO LA SEGNATURA DI UNA RETE

Dopo la segnatura di una rete il gioco sarà ripreso nello stesso modo esposto al paragrafo precedente, ad opera della squadra che ha subito la rete.

## 3.RIPRESA DEL GIOCO DOPO L'INTERVALLO DI META' GARA

Dopo l'intervallo di metà gara le squadre devono invertire le proprie metà campo e il gioco sarà ripreso come descritto nel paragrafo 1, ad opera della squadra che non ha usufruito del calcio di inizio nel primo tempo.

#### 4.RIPRESA DEL GIOCO DOPO OGNI INTERRUZIONE TEMPORANEA

Dopo ogni interruzione temporanea per qualsiasi causa non specificata nel Regolamento, il gioco sarà ripreso nel modo seguente.

Se il pallone ha oltrepassato completamente una linea laterale o di porta prima dell'interruzione, il gioco sarà ripreso secondo le Regole.

Se il pallone non ha oltrepassato completamente una linea laterale o di porta prima dell'interruzione, l'arbitro farà cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione. Il pallone è in gioco non appena tocca il suolo. Se il pallone oltrepassa completamente una linea laterale o di porta prima che lo tocchi un calciatore, l'arbitro ripeterà la rimessa. L'arbitro ripeterà la rimessa anche nel caso in cui un calciatore tocchi il pallone prima che esso abbia toccato il suolo.

Per quanto riguarda il retro-passaggio, si applica la regola del gioco del calcio ad eccezione delle categorie elementari (miniscarabocchio e scarabocchio)

### REGOLA9

#### 1.PALLONE NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco nei seguenti casi:

- a. se ha completamente oltrepassato sia in terra che in aria una linea laterale o di porta;
- b. se il gioco è stato interrotto dall'arbitro;
- c. se tocca il soffitto o una copertura del terreno di gioco.

#### 2.PALLONE IN GIOCO

Il pallone è in gioco nei seguenti casi:

- a. se rimbalza nel rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la barra trasversale della porta;
- b. se tocca l'arbitro o uno degli arbitri;
- c. in caso di presunta infrazione alle Regole del Gioco fino a quando gli arbitri non avranno preso una decisione in merito;
- d. comunque in tutti gli altri casi a partire dal momento in cui è stato toccato e si è mosso all'interno del terreno di gioco, dall'inizio alla fine della gara.



### 3.RIMESSA DALLALINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco con le mani.

## REGOLA10

### 1.SEGNATURA DI UNARETE

Viene segnata una rete quando il pallone ha completamente oltrepassato la linea di porta tra i pali e sotto la barra trasversale, a meno che non sia stato colpito intenzionalmente con la mano o il braccio da un calciatore della squadra attaccante, compreso il portiere durante il gioco e sulla rimessa dal fondo.

### 2.SQUADRA VINCENTE

La squadra vincente in una gara è quella che ha segnato il maggior numero di reti.

La gara finisce in parità se le squadre hanno segnato lo stesso numero di reti, anche zero. In tal caso possono essere previsti eventuali tempi supplementari e calci di rigore, oppure altre procedure per determinare la squadra vincente della gara.

## REGOLA11

Non è prevista l'applicazione del fuorigioco.

Per la vittoria della gara verranno assegnati 3 punti, 1 per il pareggio.

## REGOLA12

La distanza regolamentare da tenere in occasione delle riprese di gioco è sempre di metri 7 (sette), tale distanza la si deve osservare anche nelle riprese di gioco all'interno dell'area di rigore e in modo particolare, nelle riprese di gioco all'inizio dei periodi regolamentari e supplementari e dopo ogni rete subita, in quanto il regolamento prevede che si possa segnare anche con un tiro diretto dal cerchio di centrocampo.

In occasione di un calcio di punizione indiretto all'interno dell'area di rigore avversaria, il punto di battuta è esattamente dove è stata commessa l'infrazione, sia essa da addebitare al portiere o ad un qualsiasi compagno titolare dello stesso.

In occasione di un calcio di rinvio, il pallone può essere collocato in un qualsiasi punto dell'area. Gli avversari dovranno rimanere fuori dall'area e a distanza regolamentare(7metri).Il pallone è comunque in gioco, quando esce dall'area di rigore. Solo nel caso delle categorie elementari (miniscarabocchio e scarabocchio) la rimessa del portiere può essere effettuata con le mani.

In caso di condotta gravemente sleale (fallo in chiara occasione da rete) verrà espulso solo se l'infrazione viene commessa dall'ultimo giocatore portiere compreso.

(Nel caso in cui il fallo venga commesso dall'ultimo difensore, ma alle sue spalle c'è anche il proprio portiere, il difensore dovrà quindi essere solo ammonito).

Il giocatore che con la propria mano impedisca all'altra squadra, una rete certa, sarà espulso e sarà concesso un calcio di rigore alla squadra avversaria.

**N.B. PER QUANTO NON CONTEMPLATO DAL PRESENTE REGOLAMENTO, SI APPLICANO LE REGOLE DEL GIOCO DEL CALCIO (CALCIO A 11), NONCHE' LE NORME E LE DISPOSIZIONI DEL'ANSPI NAZIONALE.**