

DISPOSIZIONI INTEGRATIVE AL REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL CALCIO: CALCIO A 7 GIOCATORI UISP

DISPOSIZIONE 1

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. Attorno a questo punto è tracciata una circonferenza di m. 6 di raggio.

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. 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.

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.

Istruzioni supplementari:

- a) Per l'ambito amatoriale ricreativo e per le categorie giovani possono essere previste modifiche in ordine alle dimensioni del terreno di gioco e delle porte.

DISPOSIZIONE 2

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.

DISPOSIZIONE 3

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.

DISPOSIZIONE 4

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.

DISPOSIZIONE 5

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.

DISPOSIZIONE 6

FALLI E SCORRETTEZZE

Tutti i falli sono sanzionati con calci di punizione indiretti.

Soltanto nel caso in cui un calciatore commetta uno dei dieci falli "diretti", previsti dalla regola 12 del Regolamento del gioco del calcio, all'interno dell'area di rigore, il fallo sarà sanzionato con un calcio di rigore –calcio di punizione diretto-

DISPOSIZIONE 7

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.

DISPOSIZIONE 8

CALCIO DI RINVIO

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

DISPOSIZIONE 9

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.

DISPOSIZIONE 10

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.