

REGOLAMENTO TECNICO
M.S.P. ITALIA



CALCIO A 7

Il presente Regolamento è stato rivisto e corretto in
data 3 Ottobre 2013

1 PREMESSA

Il gioco del calcio a 7 non è codificato da alcun regolamento ufficiale FIGC, e le principali regole variano in ogni Ente di Promozione: da qui l'esigenza di redigere un regolamento di gioco Nazionale da adottare all'interno del MSP Italia. La concezione della disciplina del Calcio a 7 per MSP Italia è quella di un "calcio a 11 in miniatura" per cui le regole di base sono quelle della Federazione Italiana Giuoco Calcio relativamente al calcio a 11 con delle varianti e adattamenti che di seguito riportiamo.

Per quanto non espressamente previsto dal presente regolamento pertanto si rinvia alle regole FIGC calcio a 11.

2 IL PALLONE

Il pallone deve essere sferico; in cuoio o altro materiale approvato; numero 5 con rimbalzo non controllato;

3 CALCIATORI E SOSTITUZIONI

1. NUMERO DEI CALCIATORI

Le due squadre devono essere formate ciascuna da SETTE calciatori, tra i quali un portiere. La gara non può iniziare o proseguire se una squadra si trova ad avere meno di QUATTRO calciatori partecipanti al gioco, compreso il portiere. Nella distinta gara potranno essere inseriti un numero massimo di QUATTORDICI giocatori (7 titolari + 7 riserve).

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 dalla zona delle sostituzioni; una volta che egli ne è completamente uscito entra in campo il calciatore sostituito, sempre passando dalla zona delle sostituzioni. 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. 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. Se il calciatore sostituito entra in campo prima che il compagno sostituito ne sia uscito, verrà interrotto il gioco, fatto uscire il calciatore sostituito e ammonito il sostituito. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione. Se il calciatore sostituito entra o il compagno sostituito esce in una zona del campo diversa dalla zona delle sostituzioni, verrà interrotto il gioco e ammonito l'inadempiente. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione. Se un calciatore di riserva scritto sulle note viene inibito prima dell'inizio della gara o espulso durante la gara, egli non può essere sostituito sulle note. Se un calciatore titolare scritto sulle note viene inibito prima dell'inizio della gara, egli può essere sostituito da un calciatore di riserva scritto sulle note.

4 FUORI GIOCO

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

5 TEMPI DI GIOCO

1. DURATA DELLA GARA

La durata della gara è di due periodi di 25 minuti ciascuno. La durata della gara è stabilita nel rispetto del tempo reale più eventuale recupero. L'arbitro deve infatti prolungare ciascun periodo del tempo che a suo giudizio è stato perso per incidenti, infortuni, comportamento ostruzionistico o qualsiasi altra causa. Egli renderà noto il numero di minuti da recuperare segnalandolo con le mani. Se durante il recupero si verificano cause per un ulteriore prolungamento, egli lo segnalerà nello stesso modo.

2. CALCIO DI RIGORE

La durata della gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.

3. TEMPI SUPPLEMENTARI E CALCI DI RIGORE

In caso di parità, il regolamento della competizione può prevedere di giocare un prolungamento di due periodi uguali (tempi supplementari) di 5 minuti cadauno facendo iniziare immediatamente la gara, senza riposo. Non è previsto riposo neppure alla fine del primo tempo supplementare. In caso di ulteriore parità al termine di essi, si dovrà procedere all'esecuzione dei calci di rigore.

4. TIME-OUT

Le squadre hanno facoltà di richiedere un time-out di un minuto per ogni periodo di gioco.

5. INTERVALLO DI META' GARA

L'intervallo di metà gara non può superare i 5 minuti.

6. COMPORIO

Il termine di attesa in caso di ritardato inizio di una gara è fissato in 10 minuti dopo l'orario previsto dal calendario gare, salvo diverse disposizioni emanate tempestivamente dall'Organizzazione.

6 CALCIO DI INIZIO E RIPRESA DOPO UNA RETE

1. CALCIO DI INIZIO

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. 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 3 metri di distanza dal pallone. 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 DOPO UNA RETE

La squadra che abbia subito una rete deve riprendere il gioco con la procedura del calcio d'inizio.

7 PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

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 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. RIPRESA DEL GIOCO NEL CASO IN CUI IL PALLONE ABBIA TOCCATO IL SOFFITTO O UNA COPERTURA DEL TERRENO DI GIOCO

In tal caso il gioco sarà ripreso con una rimessa laterale a favore della squadra avversaria a quella che ha toccato il pallone per ultima. La rimessa laterale viene effettuata dal punto di intersezione tra la linea laterale più vicina al punto dove il pallone ha toccato il soffitto o la copertura e la linea immaginaria parallela alla linea di porta passante per tale punto.

8 SEGNATURA DI UNA RETE

Viene segnata una rete quando il pallone ha completamente oltrepassato la linea di porta tra i pali e sotto la barra trasversale.

9 CALCI DI PUNIZIONE

1. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO E INDIRETTO

Il calcio di punizione può essere: a. diretto: può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo; b. indiretto: non può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo, ma soltanto dopo che il pallone sia stato toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto il calcio di punizione.

2. SEGNALI DELL'ARBITRO

- a. Calcio di punizione diretto: l'arbitro tiene un braccio orizzontalmente nella direzione in cui deve essere battuto il calcio di punizione;
- b. Calcio di punizione indiretto: l'arbitro alza un braccio teso sopra la testa con le dita giunte e tese, e lo mantiene in questa posizione finché il calcio di punizione non è stato battuto e il pallone non è stato toccato da un altro calciatore o cessa di essere in gioco.

3. POSIZIONE ED ESECUZIONE DEL CALCIO DI PUNIZIONE

Tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno 6 metri di distanza dal pallone. Se uno di essi si avvicina a meno di 6 metri prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro potrà fare ripetere il calcio di punizione. L'arbitro ha comunque il potere, secondo la sua discrezione, di non tenere conto del rispetto o meno della distanza, al fine di agevolare una rapida esecuzione del calcio di punizione, a meno che essa non venga espressamente richiesta dai calciatori della squadra che usufruisce del calcio di punizione. Il calciatore che batte il calcio di punizione può infatti rinunciare tacitamente al rispetto della distanza, ma in questo caso se il

pallone viene intercettato l'arbitro non deve intervenire. Il pallone è in gioco non appena è stato toccato e si muove. Il calciatore che ha battuto il calcio di punizione non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore.

4. INFRAZIONI E SANZIONI

a. Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca nuovamente il pallone prima che esso sia stato toccato da un altro calciatore, verrà concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto dove è stata commessa l'infrazione;

b. se uno o più calciatori non rispettano la distanza regolamentare per l'esecuzione del calcio di punizione, essi dovranno essere prima invitati al rispetto della distanza e poi ammoniti se recidivi;

c. se uno o più calciatori avversari non rispettano la distanza regolamentare al fine di ritardare l'esecuzione del calcio di punizione, essi saranno considerati colpevoli di comportamento antisportivo;

d. se uno o più giocatori avversari saltellano e gesticolano per distrarre il calciatore che deve battere il calcio di punizione, essi saranno considerati colpevoli di comportamento antisportivo e quindi ammoniti se recidivi.

10 RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco con le mani. Non può essere segnata una rete direttamente su rimessa dalla linea laterale. La modalità di rimessa di rifà alle regole FIGC calcio a 11.

11 RIMESSA E RINVIO

1. RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il gioco. La rimessa dal fondo è accordata quando il pallone, giocato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di fondo campo, sia a terra, sia in aria, senza che una rete sia stata segnata in conformità a quanto stabilito dalla Regola. La rimessa dal fondo viene effettuata esclusivamente con i piedi, dal portiere e o da qualsiasi altro giocatore, con il pallone fermo in un qualsiasi punto dell'area di rigore. Il pallone deve fuori uscire dall'area di rigore prima che possa essere toccato da un compagno o da un avversario, nel caso la regola non fosse rispettata il D.G. Ordinerà la ripetizione della rimessa dal fondo.

2. RINVIO SU PARATA EFFICACE

Il rinvio del portiere a seguito di parata efficace potrà quindi essere effettuato direttamente con le mani, calciare il pallone al volo o da terra, avanzare con il pallone tra i piedi anche fuori dall'area di rigore. Non sarà ritenuta valida una rete segnata direttamente con le mani dal portiere. Il portiere dopo essersi spossessato del pallone dalle mani non potrà riprenderlo nelle stesse fino a quando questo non sarà toccato da un avversario. Tale infrazione genererà una punizione di seconda per la squadra avversaria dal punto in cui essa viene commessa.

12 CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco con i piedi. Essa viene concessa quando il pallone oltrepassa completamente la linea di porta a terra o in aria ed è stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, nel caso in cui non sia stata segnata una rete. Può essere segnata una rete direttamente da calcio d'angolo, ma solo contro la squadra avversaria.