



## ESTRATTO DAL REGOLAMENTO DI CALCIO A 7 UISP – LEGA CALCIO REGIONALE



### ESTRATTO REGOLAMENTARE DEL CALCIO (7)

#### ADEMPIMENTI PRELIMINARI



Le squadre devono presentare all'arbitro, almeno 20 minuti prima dell'orario di programmazione della gara, le liste di gara in duplice copia, corredate dal numero di tessera UISP per ogni tesserato (cartellino tecnico) e un documento di identità. Sono considerati documenti di identità, **la carta di identità, il passaporto, la patente di guida.** Sono considerati validi anche i documenti scaduti in seguito alla data di rilascio della tessera UISP.

#### RITARDI DI ASSOCIAZIONI E/O ARBITRI



L'arbitro attende le squadre o meglio la consegna della lista, fino a 15 minuti successivi l'ora d'inizio della partita, in ogni caso, entro venti minuti la partita deve avere inizio, così come stabilito dalla Lega Calcio nella programmazione.

L'arbitro, è atteso dalle Associazioni, fino a venti minuti successivi l'ora indicata. **In seguito ai termini sopra indicati la partita si potrà disputare, previo accordo scritto da parte delle associazioni. Sarà l'arbitro designato a far eseguire tale accordo scritto.**

**Le gare possono essere dirette da due arbitri. Nel qual caso, il nominato N°1 funge da primo arbitro e si dispone, nel lato opposto alle panchine.**

#### IL PALLONE:



Questo deve essere obbligatoriamente conforme, alle norme regolamentari. La regolarità e' stabilita dall'arbitro. Le Associazioni devono mettere due palloni ciascuna a disposizione dell'arbitro. Ovunque.



#### IL NUMERO DI CALCIATORI:

LA LISTA DEVE COMPRENDERE MASSIMO 14 CALCIATORI, DIVISI IN SETTE CALCIATORI CHE ENTRANO NEL RETTANGOLO DI GIUOCO, MENTRE GLI ALTRI SETTE SI SIEDONO IN PANCHINA. INOLTRE, 3 DIRIGENTI ED EVENTUALMENTE UN MEDICO E UN MASSAGGIATORE, MA SOLO SE IN POSSESSO DI TESSERA RILASCIATA DALL'ORDINE DI APPARTENENZA.

Il numero minimo di calciatori, che permette comunque di dare inizio alla gara è di CINQUE. Il completamento può avvenire entro tutto l'arco dell'incontro a patto che i calciatori ritardatari siano stati inseriti in lista. Nessuna gara può avere inizio con un numero inferiore a CINQUE.



## LE SOSTITUZIONI:

I CALCIATORI PRESENTI E RICONOSCIUTI IN LISTA SONO INTERCAMPIALI TRA DI LORO IN VIA CONTINUATA RISPETTO CHI E' NEL TERRENO DI GIUOCO E CHI E' IN PANCHINA, PURCHÉ:

Il cambio tra i giocatori deve essere fatto a giuoco fermo e su consenso dell'arbitro. Deve avvenire sulla linea mediana del campo e nelle **SEGUENTI SITUAZIONI:**

- a) **In caso di rimessa dal fondo, effettuato da qualsiasi squadra;**
- b) **Dopo la segnatura di una rete;**
- c) **Nell'intervallo dell'incontro;**
- d) **Dopo un grave infortunio di un calciatore partecipante al giuoco;**

Il portiere può interscambiarsi con qualsiasi altro calciatore che si trova all'interno del rettangolo di giuoco purché lo faccia a giuoco fermo e su consenso dell'arbitro. Un calciatore che entra nel terreno di giuoco, senza che ne sia uscito prima il compagno, deve essere ammonito.



## EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI:



I calciatori devono indossare, maglia, pantaloncini, calzettoni. Al solo portiere è consentito l'utilizzo del tony. Non sono ammessi pearing, collane o braccialetti. È invece consentito indossare la fede nuziale o il brillantino raso pelle. L'uso dei parastinchi è vivamente consigliato, ma non obbligatorio.



## DURATA DELLA GARA:

La durata della gara si quantifica in due tempi da trenta minuti **(30)** ciascuno e in un intervallo di dieci minuti. L'eventuale recupero è a discrezione dell'arbitro. Qualora al termine dell'incontro vi sia risultato di parità numerica tra le reti segnate, si deve procedere alla esecuzione dei tiri di rigore.

## TIME – OUT

Le due squadre hanno la possibilita' di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gara.

### **Modalita':**

Puo' essere richiesto in qualsiasi momento, deve essere concesso solamente quando la squadra richiedente è in possesso del pallone.

L'arbitro lo concederà, a giuoco fermo (palla non in giuoco).

Una volta accordato, i calciatori non possono uscire dal terreno di giuoco. L'allenatore e gli altri componenti la panchina non possono entrare nel terreno di giuoco.

Nell'eventualita' che un time-out non venga richiesto nel primo tempo, questo, non potrà essere recuperato nel secondo tempo.

## CALCIO D'INIZIO:

L'arbitro farà decidere alla squadra vincitrice del sorteggio, la parte del campo che predilige. L'altra associazione darà inizio all'incontro toccando la palla in modo da farla muovere in avanti. Una rete può essere segnata su calcio d'inizio, ovvero è come se fosse effettuato un calcio di punizione diretto. **La distanza che devono assumere i calciatori avversari, è di 6 (sei) metri.** Stessa distanza deve essere fatta rispettare per la disposizione della barriera, su calcio di punizione.

## PROVEDIMENTI DISCIPLINARI

Valgono le norme descritte nella regola 10. (Reg.12 calcio a 11). Si specifica il provvedimento per l'espulsione: il calciatore deve abbandonare il recinto giuoco. La squadra rimane in inferiorità numerica per 5 (cinque) minuti. In seguito a questi, la squadra può reintegrare un calciatore che si trova in panchina, **(tranne quello espulso)**, a giuoco fermo e su consenso dell'arbitro.

## CALCIO DI PUNIZIONE INDIRECTO

Oltre le norme comuni che ne determinano la sua applicazione, occorre aggiungere:

Qualora accada la condizione di applicare questo provvedimento tecnico all'interno dell'area di rigore, in favore della squadra offendente, l'esecuzione dello stesso deve avvenire retrocedendo il pallone sulla linea che delimita l'area di rigore e nel punto più vicino, a dove è avvenuto l'intervento che ha determinato la sanzione tecnica.-.

## RIMESSA LATERALE

I piedi possono essere posti sulla riga o in modo tale da avere la sua proiezione sulla stessa. Il piede d'appoggio può stare anche all'interno del terreno di giuoco, purché almeno il tallone sia posto sulla linea. Il calciatore avversario deve assumere la distanza di metri due.

## CALCIO DI RINVIO

La squadra che effettua una rimessa dal fondo, il pallone deve essere collocato entro una linea immaginaria che dista dalla linea di porta 4 (quattro) metri. La palla per essere in giuoco deve uscire dall'area di rigore. Le misure dell'area di rigore sono 10 x 18.

## CALCIO D'ANGOLO:

Una rete può essere segnata su calcio d'angolo. I calciatori avversari devono assumere una distanza di metri sei.

## CALCIO DI RIGORE

La distanza del dischetto dal centro della porta e' di metri 8 (otto).

## TIRI DI RIGORE

Qualora accada la condizione di far battere i tiri di rigore, (dopo che la partita si è finita nei due tempi in situazione di parità, non esistono i tempi supplementari), l'arbitro decide quale porta utilizzare, i capitani fanno il sorteggio con la monetina. Chi vince il sorteggio batte per primo. Cinque i tiri, al termine dei quali se persiste la condizione di parità si procede indeterminatamente.



**NOTE**



IL PRESENTE ESTRATTO È PARTE DEL REGOLAMENTO TECNICO UISP DEL CALCIO A SETTE, A CUI LA MANIFESTAZIONI FA RIFERIMENTO.

**COORDINATORE  
SETTORE TECNICO ARBITRALE**