



# **CALCIO A 7**

## ***“Il grande fratello minore”***



Comitato CSI di Imola  
Settore Arbitrale - Formazione



IN QUESTA SEDE, E' MIA INTENZIONE DARE UNA  
INFORMATIVA GENERALE IN MERITO A QUESTA  
ATTIVITA' SPORTIVA.

VI INVITO ALLO STUDIO SCRUPOLOSO, PER  
QUANTO NON MENZIONATO RIFERITO AL  
REGOLAMENTO DEL CALCIO

**CALCIO A 7**  
***"Il grande fratello minore"***  
***Regole e casistica***

Comitato CSI di Imola Settore  
Arbitrale - Formazione



# SOMMARIO

Regola	1	Il terreno di giuoco
Regola	2	Il pallone
Regola	3	Numero dei calciatori
Regola	4	Equipaggiamento dei calciatori
Regola	5	L' Arbitro
Regola	6	Durata della gara
Regola	7	Calcio di inizio e ripresa del giuoco
Regola	8	Pallone in giuoco e non in giuoco
Regola	9	Segnatura di una rete
Regola	10	Falli e scorrettezze
Regola	11	Calci di punizione
Regola	12	Calcio di rigore
Regola	13	Rimessa dalla linea laterale
Regola	14	Calcio di rinvio
Regola	15	Calcio d'angolo

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

Comitato CSI di Imola Settore  
Arbitrale - Formazione

## Spostamento dell' Arbitro

Le posizioni proposte nelle illustrazioni seguenti sono di base e vengono raccomandate all' ARBITRO.

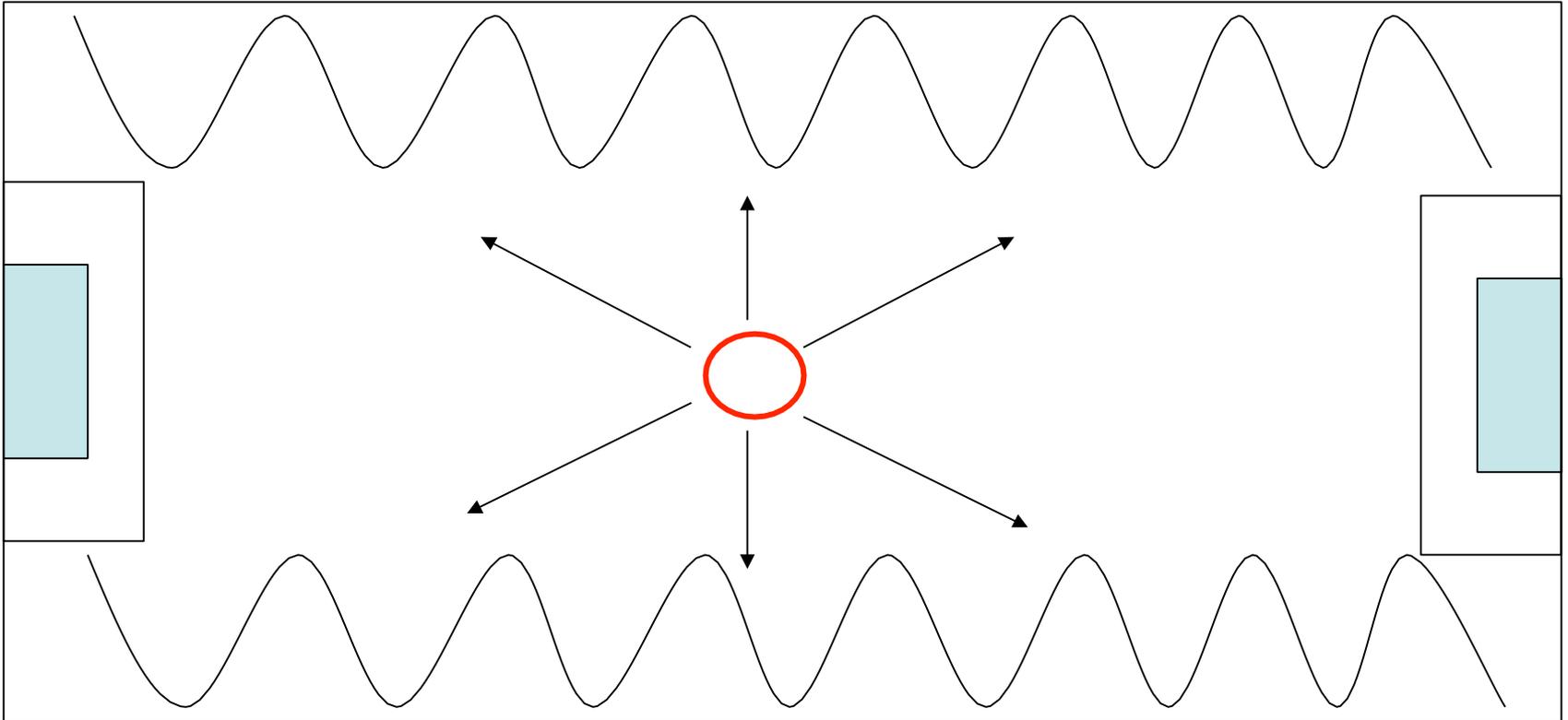
Il riferimento ad una “**zona**” tende a porre in risalto che ogni posizione raccomandata è in realtà un' area all' interno della quale l' Arbitro ha maggiore probabilità di ottimizzare le proprie decisioni.

Questa zona può essere più o meno ampia o avere forma differente a seconda delle circostanze che si produrranno al momento .....

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

# Perimetro dell' Arbitro

## con il suo spostamento durante la gara



**CALCIO A 7**  
***"Il grande fratello minore"***  
***Regole e casistica***



## REGOLA 1 – TERRENO DI GIUOCO

### Dimensioni

Il terreno di giuoco deve essere un rettangolo piano ed orizzontale della lunghezza di m. 60 e della larghezza di m. 35

### Segnatura

Il terreno di giuoco deve essere segnato con linee chiaramente visibili, linee che fanno parte integrante delle superfici che esse delimitano

### Area di rigore

Sulla linea parallela alla linea di porta, che delimita l' area di rigore, lungo una linea immaginaria perpendicolare al centro di essa, ad una distanza di m. 9,00, deve essere segnato in modo ben visibile un punto denominato "punto del calcio di rigore". 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. 6,00.

### Le bandierine del calcio d' angolo (non sono obbligatorie)

**CALCIO A 7**  
***"Il grande fratello minore"***  
***Regole e casistica***

## REGOLA 2 – IL PALLONE

### Caratteristiche del pallone

Il pallone deve essere di forma sferica, avere una circonferenza massima di cm. 70 e minima di cm. 68 MISURA CONVENZIONALE NUMERO 5 ( PALLONE DA CALCIO)

### Sostituzione del pallone difettoso

Il pallone o i palloni precedentemente controllati dall' arbitro possono essere sostituiti durante la gara senza l' autorizzazione dell' arbitro.

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

## REGOLA 3 – NUMERO DEI CALCIATORI

### Calciatori

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 **4 (quattro)** calciatori.

### Procedura della sostituzione

E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva fino ad un massimo di **sette** per ogni gara giocata.

**Le sostituzioni sono illimitate** e possono essere effettuate a giuoco fermo o in svolgimento.

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

## REGOLA 3 – NUMERO DEI CALCIATORI

**Un giocatore sostituito potrà nuovamente prendere parte al gioco.**

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

- Le sostituzioni sono volanti e posso essere fatte sia a gioco in svolgimento che 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 propria panchina ;
- 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 nelle situazioni sopra menzionate.

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***



## REGOLA 4 – EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

### Sicurezza

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

### Portieri

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dall'arbitro.

### Infrazioni e Sanzioni

Per qualsiasi infrazione a questa Regola il calciatore in difetto deve essere allontanato dal rettangolo di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato all'arbitro che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento. Il rientro del calciatore può avvenire soltanto durante un'interruzione del gioco.

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***



## REGOLA 5 – L' ARBITRO

### Direzione della gara

Le gare considerate ufficiali, e comunque autorizzate dalla C.T.U, devono essere dirette da un arbitro designato dal competente O.T.

Se, all' ora ufficiale fissata per l' inizio della gara, l' Arbitro designato non è presente sul campo, le due squadre devono attendere per un periodo limite pari alla durata di un tempo di gara, salvo diverse disposizioni dell' organo competente.

**CALCIO A 7**  
***"Il grande fratello minore"***  
***Regole e casistica***



## REGOLA 6 – DURATA DELLA GARA

### Periodi di gioco

La gara si compone di due periodi di gioco di **30 minuti ciascuno**.

### Intervallo

I calciatori hanno diritto ad una sosta tra i due periodi di gioco non superiore ai 10 minuti e non meno di 5 minuti.

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

## REGOLA 7 – CALCIO D’ INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

### Il calcio d’ inizio

Il calcio d’ inizio è un modo di iniziare o di riprendere il giuoco:

- a) all’ inizio della gara;
- b) dopo la segnatura di una rete;
- c) dopo l’ intervallo di metà gara;
- d) all’ inizio di ogni tempo supplementare (se previsto).

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio e su ripresa del giuoco dopo la segnatura di una rete.

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***



## REGOLA 8 – PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

### Il pallone in gioco

Valgono le stesse regole del Calcio a 11

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

Comitato CSI di Imola Settore  
Arbitrale - Formazione

## REGOLA 9 - SEGNATURA DI UNA RETE

### Segnatura di una rete

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempreché non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

## REGOLA 10 – FALLI E SCORRETTEZZE

I falli e le scorrettezze devono essere puniti come segue:

### Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette per negligenza, imprudenza oppure per vigoria sproporzionata uno dei seguenti **SEI falli**:

- da o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- fa o tenta di fare uno sgambetto ad un avversario;
- salta su un avversario;
- carica un avversario;
- colpisce o tenta di colpire un avversario;
- spinge un avversario.

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

## REGOLA 10 – FALLI E SCORRETTEZZE

Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei seguenti **QUATTRO falli**:

- contrasta un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui prima di raggiungere il pallone per giocarlo;
- sputa contro un avversario;
- trattiene un avversario;
- gioca volontariamente il pallone con le mani e/o con le braccia (ad eccezione del portiere quando si trova all' interno della propria area di rigore).

### Calcio di rigore

Un calcio di rigore è accordato quando uno di questi **dieci falli** è commesso da un calciatore entro la propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in giuoco.

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

### I calci di punizione sono distinti in:

- “**diretti**”, per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete soltanto contro la squadra avversaria;
- “**indiretti**”, per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di oltrepassare la linea di porta, non sia stato giocato o toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione.

Quando un calciatore batte un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una ***distanza non inferiore a m. 6,00*** dal pallone fino a quando questi non sia stato giocato. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è toccato e si è mosso.

**CALCIO A 7**  
**“Il grande fratello minore”**  
**Regole e casistica**



## REGOLA 12 – CALCIO DI RIGORE

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore.

Durante l'esecuzione, tutti i calciatori - tranne colui designato al tiro (debitamente identificato) e il portiere avversario - devono rimanere all'interno del terreno di gioco ma fuori dell'area di rigore, **ad almeno m. 6,00** dal punto del calcio di rigore e più indietro del punto stesso.

**Il portiere avversario deve trovarsi sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa, facendo fronte a chi batte.**

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***



## REGOLA 13 – RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in giuoco da un calciatore della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che lo ha toccato per ultimo, lanciandolo in qualsiasi direzione dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale.

**Il calciatore che effettua la rimessa deve usare ambedue le mani e deve lanciare il pallone dal di dietro ed al di sopra della testa.**

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***



## REGOLA 14 – CALCIO DI RINVIO

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere collocato in un qualsiasi punto dello spazio di area di rigore compreso fra la linea di porta ed una linea immaginaria posta alla distanza di circa **3 metri** parallelamente alla linea di porta. Il pallone verrà calciato direttamente in gioco al di fuori dell'area di rigore da un calciatore della squadra difendente.

**Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio ma unicamente contro la squadra avversaria.**

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

## REGOLA 15 – CALCIO D’ANGOLO

Quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà il calcio d'angolo.

I calciatori della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a **meno di m. 6,00** dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco, cioè fino a quando viene calciato e si muove. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può rigiucare il pallone fino a quando lo stesso non è stato giocato o toccato da un altro calciatore.

**Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo ma unicamente contro la squadra avversaria.**

**CALCIO A 7**  
**“Il grande fratello minore”**  
**Regole e casistica**

## RIEPILOGHIAMO LE DIFFERENZE CON IL CALCIO A 11

- Campo: ridotto m. 60 x m. 35
- Porte: ridotte m. 2 x m. 6
- Bandierine calcio d'angolo: non obbligatorie
- Distanza dal pallone: non meno di m. 6
- Distanza punto calcio di rigore dalla linea di porta: m. 9
- Distanza campo per destinazione: m. 1
- Non esiste il fuorigioco
- Numero max giocatori in distinta: 14
- Sostituzioni possibili: illimitate con i giocatori in panchina e regolarmente a disposizione
- Il giocatore espulso definitivamente **NON** può essere sostituito
- Sostituzione del giocatore espulso temporaneamente : con lo stesso giocatore o con un altro giocatore dopo 5 minuti effettivi di gioco.
- Durata della gara minuti: 30
- Possibilità di 2 minuti di time-out 1 per ogni tempo per ciascuna squadra.
- Nei calci di inizio, d'angolo, di rigore, di rinvio e nei calci di punizione (accordati fuori dalle aree di rigore) nessun avversario può essere a meno di 6 mt dal punto in cui viene posto il pallone.
- Nei calci di punizione indiretti decretati in area di rigore, i calciatori difendenti possono stare ad una distanza minima di 4 mt dal punto in cui viene posto il pallone.
- Spostamento dell'arbitro dovrà essere possibilmente in modo laterale e ad onda per non intralciare lo svolgimento del giuoco

**CALCIO A 7**  
***“Il grande fratello minore”***  
***Regole e casistica***

***PROVA A DIRE  
LA TUA .....***

- D -** *Può un calciatore, giocando da portiere all'interno della propria area di rigore, toccare il pallone con le mani dopo che gli è stato passato deliberatamente con i piedi o su fallo laterale da un calciatore della stessa squadra?*
- R -** **NO!** Perché commette un fallo e l'arbitro punirà tale infrazione con un calcio di punizione indiretto, accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla regola 13.
- D -** *Al termine del primo tempo quanti minuti devono essere rispettati per il previsto intervallo?*
- R -** **Max 10 minuti e non meno di 5 minuti.**

**CALCIO A 7**  
**"Il grande fratello minore"**  
**Regole e casistica**

- D -** *Per la regolarità dello svolgimento di una gara quale è il numero minimo dei calciatori partecipanti alla gara stessa?*
- R -** **Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi per qualsiasi motivo ad avere meno di quattro calciatori partecipanti al gioco.**  
***Fa eccezione quanto previsto per la casistica dell' espulsione temporanea ( Cartellino Azzurro )***
- D -** *Ogni singola squadra, a quante sostituzioni potrà fare ricorso?*
- R -** **A tutte quelle che riterrà opportune utilizzando i giocatori al momento di riserva e regolarmente idonei a partecipare alla gara.**
- D -** *Le sostituzioni possono avvenire in modo volante?*
- R -** **SI! Solo per la sostituzione del portiere dovrà attendere che il gioco sia fermo e per quanto ovvio anche l' assenso dell' arbitro.**

**CALCIO A 7**  
**"Il grande fratello minore"**  
**Regole e casistica**