



REGOLAMENTO CALCIO A 7 (A 6/A5)

PREMESSA

Per la partecipazione ai tornei Sport&Fun Young, si chiede un impegno in rispetto e in serietà, sia tra le società partecipanti, sia nei confronti dell'organizzazione per l'intera durata della manifestazione, mostrando comportamenti di lealtà e di buona educazione sui campi e agevolando l'organizzazione nel suo lavoro, accettando le regole di seguito riportate e mantenendo l'impegno sottoscritto al momento dell'adesione per tutto l'arco temporale del torneo, senza chiedere né spostamenti di orari, né spostamenti di date, oppure rinvii o qualsiasi altro tipo di agevolazione. Anche in caso di accordo tra le società valgono le regole sopracitate e si dovranno rispettare per tutto l'arco temporale del torneo. Le date e gli orari delle gare saranno stabiliti dal calendario, consegnato prima dell'inizio del torneo, pertanto non si potranno avanzare richieste di anticipi, posticipi, rinvii, anche per le gare fra squadre di una stessa società, per impegni contrattuali ed economici presi dall'organizzazione con i centri sportivi ospitanti, i quali mettono a disposizione un impianto a condizioni agevolate per far svolgere l'intera durata della stagione calcistica. Le società che non rispettano il programma prestabilito dal calendario, avranno gara persa a tavolino ed esclusione dalla coppa disciplina, ed in alcuni casi, come inadempienze economiche, l'esclusione dal torneo. Per cui si avvisa di non avanzare tali richieste e rispettare gli impegni presi con serietà. Le problematiche societarie devono essere risolte internamente dalle stesse scuole calcio, in quanto la stagione calcistica è programmata avendo cura di tutte le esigenze delle società partecipanti. L'accettazione e il rispetto delle regole è condizione obbligatoria per la buona riuscita del torneo e l'atteggiamento di serietà delle società dovrà favorire tale riuscita.

Lo staff Sport&Fun events vi augura, Buona Stagione Calcistica.



NORME GENERALI

1. Per i campionati delle categorie **2010 o categorie inferiori** sarà applicata la classifica con la formula **FAIR PLAY**:
 - Il risultato della **“GARA”** nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: quindi ogni tempo non costituisce gara a sé, ma “minigara”. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	Punteggio GARA	Punti ASSEGNATI
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	3-3	1 pt a squadra
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3-2	3 pt squadra vincitrice
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3-1	3 pt squadra vincitrice
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3-0	3 pt squadra vincitrice
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2-2	1 pt squadra
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2-1	3 pt a squadra vincitrice

- La classifica finale sarà determinata dalla somma dei punti assegnati ad ogni partita.
 - Il numero dei calciatori in campo per le categorie che giocano su calcetto saranno di **5 unità, 6 unità e 7 unità** a seconda della dimensione del campo di gioco.
2. Per tutti i campionati ogni società dovrà presentare una lista di **max n.17 calciatori**, che dovrà essere invariata per tutta la durata del campionato e delle eventuali fasi finali.
 - La lista si chiude o al raggiungimento del 17esimo calciatore o all'ultima partita di campionato.
 - Nell'eventuale fase Play Off prenderanno parte alle gare i calciatori che avranno disputato almeno una partita nella fase campionato.
 3. Uno stesso calciatore **NON** potrà fare parte delle diverse squadre della stessa società.
 - Nel caso che un giocatore di una stessa società prenda parte alle gare delle diverse squadre di una stessa categoria, verrà assegnata la sconfitta a tavolino per la squadra che lo schiererà in campo e verrà assegnata una penalizzazione nella classifica disciplina.
 - Questa regola non sarà applicata al giocatore nel ruolo di portiere, che quindi **PUÒ** far parte delle due squadre di una stessa categoria sempre nel ruolo di portiere.



4. Ogni calciatore dovrà essere regolarmente tesserato presso la società di appartenenza, con un tesserino o OPES o FIGC.
 - Solo ed esclusivamente fino alla pausa natalizia un calciatore potrà partecipare alle gare con carta di identità (NO TESSERA SANITARIA, NO CODICE FISCALE ETC); oppure con il tesserino OPES o FIGC della stagione 2017/2018.
 - Dopo la pausa natalizia un calciatore dovrà obbligatoriamente essere tesserato con un cartellino della stagione 2018/2019, pena partita persa a tavolino.
 - L'organizzazione declina ogni responsabilità sui giocatori che partecipano alle gare sprovvisti di tesseramento nel periodo sopraindicato.

5. Prima di ogni partita ogni squadra dovrà presentare all'arbitro, **30 minuti** prima dell'inizio della gara, una distinta in triplice copia degli atleti e degli accompagnatori, con i rispettivi numeri di maglia e numeri di matricola dei cartellini.
 - In caso che una squadra non consegnerà al direttore di gara prima del fischio di inizio, una distinta cartacea e i tesserini, la gara non avrà valenza in nessun caso, nemmeno con l'accordo delle due squadre.

6. Prima di ogni partita verrà effettuato il riconoscimento dei giocatori presenti in lista, con l'allenatore, un solo accompagnatore, e/o eventuale medico sociale solo se riconosciuto da tesserino, anch'essi presenti in lista;
 - Ogni squadra dovrà mostrare all'arbitro un tesserino OPES o FIGC.
 - Nel caso che una squadra presenti in panchina allenatori o accompagnatori non presenti in distinta, il direttore di gara è tenuto ad allontanare questi soggetti dal rettangolo di gioco.

7. Ogni squadra **NON** potrà richiedere di effettuare nuovamente il riconoscimento della squadra avversaria dopo una gara.
 - Il riconoscimento di ogni calciatore è garantito dal direttore di gara, altresì le squadre potranno solo segnalare eventuali perplessità che il direttore di gara e l'organizzazione terranno in conto qualora ci fosse stata qualche irregolarità.

8. In caso di eventuali illeciti, una società potrà presentare **RICORSO** entro e non oltre le ore 23:00 del giorno successivo alla gara (es. gara Domenica ore 16:00 – Ricorso entro le ore 23:00 del Lunedì).
 - Il ricorso dovrà essere inviato tramite posta elettronica, **con indirizzo ufficiale della società di appartenenza**, all'indirizzo **info@sportefun.it**;
 - Nella mail dovrà essere allegata la copia della distinta avversaria, oltre all'oggetto del ricorso.



9. Ogni squadra dovrà scendere in campo **OBBLIGATORIAMENTE** con una numerazione dietro le maglie, per facilitare il compito degli arbitri.

10. Il ritardo massimo consentito è stabilito in 12 minuti. Se non ci si presenta **IN CAMPO** entro 12 minuti dall'orario ufficiale di inizio gara, verrà assegnata la sconfitta di 3-0 a tavolino.

11. In caso di condizioni atmosferiche avverse, le squadre sono tenute a presentarsi sempre e comunque sul campo, e a decidere di comune accordo tra le tre parti, "squadra di casa" "squadra ospite" e direttore di gara, se svolgere o meno la gara.
 - In caso che una delle due squadre non si presenti sul campo anche in condizioni atmosferiche avverse, avrà partita persa a tavolino per 3-0.
 - In ogni caso il giudizio principale spetta al direttore di gara se svolgere o meno la gara.
 - Se entrambe le squadre non vogliono scendere in campo, e l'arbitro ritiene di poter disputare la gara, sarà assegnata ad entrambe la sconfitta per 3-0 a tavolino, con la penalità nella classifica disciplina.

12. Il gol vale da ogni punto del campo, e dal calcio d'angolo. Il gol **NON VALE** dalla battuta di calcio di inizio, dal fallo laterale o dalla rimessa dal fondo.

13. Tutti i giocatori delle squadre di ogni categoria saranno di pari annata o di annata inferiore, quindi nessun fuori quota sarà ammesso.
 - I giocatori di sesso femminile potranno prendere parte alla gara con 1 anni in più rispetto al sesso maschile;
 - In caso che una squadra schiererà uno o più giocatori di annata superiore alla categoria, sarà decretata automaticamente la sconfitta per 3-0 a tavolino;

14. Per la stagione in corso saranno applicate multe per comportamenti non adatti ad un circuito di calcio giovanile e per il non rispetto delle regole sopra e sotto citate.
 - Il pagamento delle multe deve avvenire entro 15 giorni dalla data del comunicato, pena la non possibilità di disputare la gara successiva;
 - L'incasso delle multe sarà devoluto in beneficenza;
 - La tabella delle multe è riportata nell'ultima pagina di questo regolamento.



15. Per variazioni di gare da calendario saranno prese in considerazione solo se ci sarà accordo scritto tra le tre parti, squadra ospitante, squadra ospite e organizzazione, tramite (modulo scaricabile dal sito: www.sportefun.it sezione modulistica).
 - Non saranno prese in considerazione richieste di variazione entro 24 ore antecedenti l'orario e il giorno della gara;
 - In tal caso sarà decretata la vittoria a tavolino per la squadra avversaria, ma non sarà applicata la multa per mancata presenza.

16. Una squadra che non si presenterà per 3 giornate consecutive o per 5 giornate totali durante la fase campionato, verrà automaticamente esclusa dalla competizione in corso.

17. In caso di impossibilità di disputa di una gara per motivi relativi a guasti idrici e/o elettrici dell'impianto ospitante, le squadre potranno decidere di comune accordo di disputare o meno la gara.
 - In caso di disaccordo, la gara sarà rinviata a data da destinarsi.
 - In caso di formula concentramento, la squadra che non vorrà disputare la gara, dovrà mettere a disposizione il proprio campo per il recupero della gara stessa.

18. In caso di colori di maglia simili, la squadra che disputerà la gara casalinga dovrà provvedere al cambio divisa.

Per tutte le altre regole non espressamente citate in questo regolamento si farà fede al Regolamento Ufficiale FIGC in vigore per la stagione in corso.



REGOLAMENTO ARBITRALE

1. DURATA DELLA GARA

La durata della gara è stabilita in

- Tre tempi da 12 minuti NON EFFETTIVI di gioco ciascuno;
- La durata di ogni tempo dovrà essere prolungata per effettuare qualunque gioco da fermo. (Rigore, Calcio d'angolo, Calcio di punizione dal limite). Appena la palla verrà allontanata dal difendente la partita terminerà immediatamente.
- Il tempo di durata della gara è riconosciuta, solo ed esclusivamente dall'arbitro.
- Gli eventuali minuti di recupero saranno applicati a discrezione esclusiva dell'arbitro.

2. AMMONIZIONI ED ESPULSIONI

AMMONIZIONI

Un calciatore deve essere AMMONITO con il cartellino giallo quando commette una delle seguenti infrazioni:

- a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- b) manifesta dissenso con parole e gesti;
- c) trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco;
- d) non rispetta la distanza prescritta quando il giuoco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
- e) entra o rientra nel rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro o infrange ripetutamente la procedura della sostituzione;

ESPULSIONI

Un calciatore deve essere ESPULSO con il cartellino rosso quando commette una delle seguenti infrazioni:

- f) si rende colpevole di condotta violenta;
- g) si rende colpevole di un fallo violento di giuoco;
- h) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- i) priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con le mani. Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore (condotta gravemente sleale);
- j) priva di una evidente opportunità di segnare una rete un avversario che si dirige verso la porta opposta, mediante un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore (condotta gravemente sleale);
- k) usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
- l) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.
- m) Bestemmia durante una gara.

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina dei sostituti. Dovrà recarsi all'esterno del campo. (FUORI AL CANCELLO).

- In caso di espulsione di un giocatore, dirigente o accompagnatore, il gioco riprenderà soltanto quando questi abbia abbandonato il campo mettendosi all'esterno del rettangolo di gioco
- Nel caso in cui si dovesse presentare un rifiuto ad abbandonare il campo, l'arbitro richiamerà il capitano della squadra, intimandogli di sospendere la gara in caso di non abbandono del campo da parte del soggetto espulso.
- Se il rifiuto ad abbandonare il campo persisterà, l'arbitro sospenderà la gara e sarà decretata automaticamente una sconfitta a tavolino.



- Un giocatore espulso non potrà prendere parte alla partita successiva, quindi sarà applicata la squalifica.
- La squadra che subisce un'espulsione resterà in inferiorità numerica per tutta la durata della gara.
- Durante una gara sono soggetti ad espulsione, oltre i giocatori in campo, anche quelli presenti in panchina, nonché Allenatori e Accompagnatori. A tutte le espulsioni verrà applicata la penalità nella coppa disciplina.
- In caso di espulsione di un allenatore o accompagnatore, la squalifica sarà di carattere temporale; es. DAL 30/01 AL 15/02 e applicata alla persona fisica e non al ruolo che copre;
- Al raggiungimento della 3a ammonizione un calciatore entrerà in diffida.
- Al raggiungimento della 4a ammonizione un calciatore verrà squalificato per una giornata da scontare nella gara successiva a quella dove ha ricevuto la 4a ammonizione.
- Dopo aver scontato la squalifica un calciatore dopo altre due ammonizioni verrà nuovamente squalificato.

3. CALCIO DI INIZIO

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare la gara o di riprendere il giuoco:

- a) All'inizio della gara;
- b) Dopo che una rete è stata segnata;
- c) All'inizio del secondo periodo di giuoco;
- d) All'inizio di ogni tempo supplementare;

- Una rete **NON PUÒ** essere segnata direttamente su calcio d'inizio.
- Il pallone si ritiene in gioco quando viene calciato e fa un evidente movimento.
- Durante il calcio di inizio della gara, i giocatori della squadra difendente devono stare almeno a 3,00 metri di distanza. Gli stessi non possono intercettare il pallone prima che sia stato toccato da un secondo calciatore avversario all'interno del cerchio di centrocampo.
- In caso che un giocatore della squadra difendente non stia a 3 metri di distanza e ostacoli volontariamente la battuta, lo stesso verrà sanzionato con un'ammonizione.

4. PORTIERE

- Solo il portiere può rimettere in gioco il pallone dal fondo, lanciando solo con le mani e non con altre parti del corpo il pallone al di fuori della propria area di rigore, in qualsiasi punto del campo.
- Il pallone sarà in gioco quando sarà uscito completamente fuori dalla propria area di rigore.
- Una rete **NON** può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo, a meno che non venga toccata da un qualsiasi giocatore in campo.
- Il portiere **PUÒ** raccogliere con le mani un passaggio volontario di un calciatore della propria squadra, una sola volta durante un'azione di gioco.
- Il portiere deve necessariamente avere una divisa diversa dai giocatori e le squadre non possono avere portieri volanti.
- Il portiere **NON PUÒ** raccogliere con le mani una rimessa laterale di un calciatore della propria squadra.

5. PER LA CATEGORIA 2010 O CATEGORIE INFERIORI

- Solo il portiere può rimettere in gioco il pallone dal fondo, lanciando con le mani o con i piedi il pallone al di fuori della propria area di rigore, in qualsiasi punto del campo.
- Il pallone sarà in gioco quando sarà uscito completamente fuori dalla propria area di rigore.
- Una rete **NON** può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo a meno che non venga toccata da un qualsiasi giocatore in campo.



- Il portiere PUÒ raccogliere con le mani un passaggio volontario di un calciatore della propria squadra, SEMPRE durante un'azione di gioco.
- Il portiere deve necessariamente avere una divisa diversa dai giocatori e le squadre non possono avere portieri volanti.
- Il portiere PUÒ raccogliere con le mani una rimessa laterale di un calciatore della propria squadra.

6. RIMESSA IN GIOCO DAL FONDO

- La rimessa in gioco dal fondo potrà essere fatta solo dal portiere, esclusivamente con le mani.
- Per le categorie 2011 o inferiori il portiere potrà rimettere in gioco anche con i piedi;
- Il pallone sarà in gioco quando sarà uscito completamente fuori dalla propria area di rigore.
- Una rete **NON** può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo a meno che non venga toccata da un qualsiasi giocatore in campo.

7. RIMESSA LATERALE

- La rimessa laterale dovrà essere battuta esclusivamente con le mani, e con i piedi saldi a terra.
- La palla deve essere lanciata, e non accompagnata o battuta a terra.
- Il posizionamento del calciatore che deve mettere in gioco il pallone da rimessa laterale deve essere all'esterno del rettangolo di gioco.
- In caso che dalla rimessa laterale nel tentativo di retropassaggio al portiere il pallone entri nella propria porta senza che nessuno lo abbia toccato, verrà assegnato un calcio d'angolo per la squadra avversaria.
- Per qualunque infrazione nel procedimento di battuta della rimessa laterale, sarà fischiato un cambio battuta a favore della squadra avversaria.

8. CALCIO D'ANGOLO

- In caso che il giocatore che sta battendo un calcio d'angolo chieda la distanza dovrà aspettare il posizionamento del giocatore difendente a 5,00 metri dal punto di battuta e attendere il fischio dell'arbitro.
- Una rete **PUO'** essere segnata direttamente da calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria.
- Se da calcio d'angolo, il calciatore che sta battendo tira il pallone verso la propria porta e il pallone entra in rete senza che nessuno lo tocchi, verrà assegnato un calcio d'angolo in favore della squadra avversaria.

8. CALCIO DI PUNIZIONE

- I calci di punizione possono essere diretti e indiretti.
- In caso che il giocatore che sta battendo un calcio di punizione chieda la distanza dovrà aspettare il posizionamento del giocatore difendente a 5,00 metri dal punto di battuta e attendere il fischio dell'arbitro.
- In caso di calcio di punizione indiretto il pallone si ritiene in gioco quando si sarà mosso dal punto di battuta (evidente movimento).
- In caso di calcio di punizione indiretto il giocatore difendente non potrà intervenire prima che il pallone si sia mosso.
- Se da calcio di punizione sia diretto che indiretto, il calciatore che sta battendo tira il pallone verso la propria porta e il pallone entra in rete senza che nessuno lo tocchi, verrà assegnato un calcio d'angolo in favore della squadra avversaria.
- Il chiamarsi il pallone (es: LASCIA, IO, MIA, NOME ETC ETC) è un comportamento antisportivo, non è consentito quando provoca un danno all'avversario, quindi sarà fischiato un FALLO



INDIRETTO. “Un giocatore è ammonito per comportamento antisportivo se distrae verbalmente un avversario durante il gioco o una ripresa di gioco” (REGOLA 12 REGOLAMENTO AIA), Questa regola non va applicata al portiere nella propria area di rigore.

9. APPLICAZIONE DEL VANTAGGIO

- Il vantaggio può essere concesso quando risulta chiaro ed immediato. Verrà applicato a discrezione dell'arbitro.
- Il vantaggio deve essere accordato con continuità.
- Se il presunto vantaggio non si realizza, l'arbitro ha la possibilità di punire il fallo pregresso entro un breve periodo.

10. CALCIO DI RIGORE

- Un calcio di rigore viene concesso contro una squadra che commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in giuoco.
- Una rete può essere segnata direttamente con un calcio di rigore.
- La durata dei tempi di giuoco deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.
- Il pallone durante un calcio di rigore dovrà spostarsi in avanti.
- Il portiere difendente rimane sulla sua linea di porta, di fronte al calciatore incaricato del tiro, tra i due pali della porta, fino a quando il pallone non viene calciato.
- In caso che il pallone calciato da calcio di rigore sarà respinto dal portiere difendente o andrà a finire sul palo o sulla traversa e rimbalzi in campo, sarà ritenuto in giuoco.
- Il calciatore che ha battuto il calcio di rigore non può giocare nuovamente il pallone rimbalzato dalla sbarra trasversale o da un palo.
- In caso che il calciatore che ha battuto il calcio di rigore giochi nuovamente il pallone rimbalzato dalla sbarra trasversale o da un palo, verrà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente nel punto in cui l'attaccante ha toccato il pallone per la seconda volta.

11. COMPOSIZIONE DELLA PANCHINA E SOSTITUZIONE DI UN CALCIATORE

- La gara è giocata da due squadre formate ciascuna da un massimo di **5, 6 o 7 calciatori** uno dei quali nel ruolo di portiere.
- Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di 4 calciatori (3 calciatori per la categoria 2013).
- Ogni squadra potrà avere a disposizione n°11 giocatori che formeranno la panchina.
- Tutti i calciatori, sia quelli che scenderanno in campo, sia quelli che comporranno la panchina dovranno essere presenti nella lista consegnata all'inizio del torneo e all'inizio della gara.
- Per ogni partita, ogni squadra potrà far sedere sulla propria panchina, oltre alle riserve, UN SOLO componente (ACCOMPAGNATORE), oltre all'ALLENATORE, entrambi devono essere presenti sulla distinta e, qualora ci fosse, il medico sociale riconosciuto, anch'esso presente in distinta.
- Un calciatore sostituito PUÒ partecipare nuovamente al giuoco.
- Ci saranno illimitati momenti sostitutivi, nei quali una squadra può decidere di sostituire uno o più calciatori.
- La sostituzione deve avvenire a palla non in giuoco, richiamando l'attenzione del direttore di gara che deciderà se poter concedere la sostituzione o meno.
- Un calciatore non potrà essere sostituito se il pallone sarà ancora in giuoco.
- In caso che avvenga la sostituzione a palla in giuoco, il giocatore che sta per entrare in campo verrà ammonito.



11. IL FUORIGIOCO

Per le categorie di calcio a 7 (a 6) non è applicata la regola del fuorigioco.

COPPA DISCIPLINA E MULTE

La squadra che avrà ricevuto meno punti nella classifica fairplay sarà decretata vincitrice della coppa disciplina.

Tipologia infrazione	Costo	Punti Fairplay	Punti Penalità
Dimentica Tesserino	0 €	1	0
Ritardo non giustificato/non preavvisato	5 €	1	0
Mancanza Divisa sociale (anche una parte di essa) dal mese di gennaio	5 €	1	0
Assenza ingiustificata/non preavvisata	15 €	2	0
Linguaggio offensivo e comportamento antisportivo e irrispettoso	15 €	2	0
Condotta Violenta	30 €	2	0
Abbandono Campo ingiustificato	30 €	2	1
Invasione di campo	30 €	2	0
Ammonizione	0 €	1	0
Espulsione Giocatore/Dirigente/Allenatore	0 €	2	0
No distinta prima	0 €	1	0