

REGOLAMENTO CALCIO A 7

GRIFO CUP 2026/2027

NORME DI PARTECIPAZIONE E REGOLE DI GIOCO

Il presente regolamento disciplina lo svolgimento della Grifo Cup di calcio a 7 per la stagione sportiva 2026/2027.

La partecipazione alla manifestazione comporta la piena accettazione delle norme qui riportate e delle disposizioni organizzative ufficialmente comunicate.

A. STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE E QUALIFICAZIONI

La Grifo Cup si articola in **tre fasi distinte**:

- Prima Fase - Girone Unico
- Seconda Fase - Grifo Cup Lega A e Grifo Cup Lega B
- Fase Finale Provinciale

Al termine della Prima Fase, le **prime 6 squadre** accederanno alla Grifo Cup - Lega A e le **seconde 6** alla Grifo Cup - Lega B. I punti conquistati nella Prima Fase **non verranno azzerati** e saranno mantenuti nella classifica della rispettiva Lega.

Ai fini del passaggio dalla Prima Fase alla Seconda Fase, in caso di parità di punti tra due o più squadre, la posizione in classifica sarà determinata mediante **classifica avulsa** considerando gli scontri diretti disputati nella Prima Fase, quindi **un solo confronto** tra le medesime squadre.

Ai fini del passaggio dalla Seconda Fase alla Fase Finale Provinciale, in caso di parità di punti tra due o più squadre, la classifica avulsa terrà conto di **entrambi gli scontri diretti** disputati tra le medesime squadre nel corso della stagione: quello della **Prima Fase** e quello della **rispettiva Lega**.

QUALIFICAZIONE ALLE FINALI NAZIONALI CSEN

Le prime 3 squadre classificate della Grifo Cup - Lega A e la 1^a classificata della Grifo Cup - Lega B acquisiranno il pass per le Finali Nazionali CSEN.

Le Finali Nazionali CSEN sono previste a Rimini dal 21 al 23 maggio.

1. NUMERO DEI CALCIATORI E SOSTITUZIONI

Ogni squadra può schierare in campo un massimo di **7 calciatori**, compreso il portiere. La gara non può iniziare o proseguire se una squadra ha **meno di 5 calciatori**, portiere compreso.

Ogni squadra può avere un massimo di **7 calciatori di riserva**; pertanto, nella distinta di gara possono essere inseriti fino a **14 nominativi complessivi**: 7 titolari e 7 riserve.

Le sostituzioni sono consentite **esclusivamente a gioco fermo** e possono essere effettuate solamente dopo aver ricevuto il **benestare dell'arbitro**. Possono essere effettuate anche dalla squadra non in possesso del pallone, purché il gioco sia interrotto e l'arbitro autorizzi il cambio.

Il calciatore sostituito deve uscire dal terreno di gioco e il sostituto può entrare soltanto dopo l'autorizzazione dell'arbitro. Anche il cambio del portiere deve avvenire a gioco fermo, previa comunicazione all'arbitro e con l'utilizzo di una maglia chiaramente distinguibile.

Prima dell'inizio della gara, il dirigente accompagnatore o il capitano deve presentare all'arbitro la distinta di gara, completa dei nominativi dei calciatori e dei relativi documenti di riconoscimento. Nella distinta devono essere indicati anche il capitano e il vicecapitano.

2. EQUIPAGGIAMENTO

Ogni calciatore deve indossare maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi e scarpe. Le scarpe sono obbligatorie. Sono vietati oggetti potenzialmente pericolosi, quali anelli, bracciali, orologi, catenine e orecchini.

Le maglie devono essere numerate e le due squadre devono indossare colori chiaramente distinguibili. Il capitano deve portare una fascia di colore diverso rispetto alla maglia. Il portiere deve indossare una divisa che lo distingua chiaramente dagli altri calciatori e dagli arbitri e può utilizzare pantaloni lunghi da tuta.

Ogni squadra è tenuta a presentarsi alla gara con **almeno due palloni regolamentari**, da mettere a disposizione per lo svolgimento dell'incontro.

3. ARBITRO, SECONDO ARBITRO E ASSISTENTI

L'arbitro ha il compito di far rispettare il regolamento, controllare la durata della gara, applicare il vantaggio, ammonire o espellere i calciatori, interrompere il gioco in caso di infortunio grave e decidere sulla regolarità del pallone e del terreno di gioco. Le sue decisioni relative ai fatti di gioco sono **inappellabili**.

Nel calcio a 7 **non è prevista la regola del fuorigioco**.

Può essere previsto un secondo arbitro, che collabora con il primo e controlla, in particolare, le sostituzioni, i marcatori delle reti e il tempo di penalità di 4 minuti in caso di espulsione. In caso di disaccordo tra il primo e il secondo arbitro, prevale la decisione del primo arbitro.

Gli assistenti dell'arbitro, quando presenti, segnalano l'uscita del pallone, la squadra a cui spetta la rimessa laterale, il calcio d'angolo o la rimessa dal fondo e collaborano nel controllo delle sostituzioni e degli eventuali episodi non rilevati dall'arbitro.

4. DURATA DELLA GARA E CRITERI DI PASSAGGIO DEL TURNO

La partita si svolge in **due tempi da 25 minuti** ciascuno, con eventuale recupero stabilito dall'arbitro. L'intervallo non può superare i **5 minuti**.

Il termine di attesa per il ritardo di una squadra è fissato in **15 minuti** rispetto all'orario ufficiale. Trascorso tale termine, la gara non può iniziare, salvo diverse disposizioni dell'organizzazione.

FASE FINALE PROVINCIALE - GARE A ELIMINAZIONE DIRETTA

Durante la Fase Finale Provinciale sono previsti esclusivamente scontri diretti.

Dal Turno Preliminare ai Quarti di Finale compresi, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, otterrà il passaggio del turno la squadra meglio classificata al termine della Seconda Fase. In caso di confronto tra squadre appartenenti a Leghe diverse, otterrà il passaggio del turno la squadra proveniente dalla Lega superiore.

Per Final Four si intendono le semifinali, la finale per il 3°/4° posto e la finale. In queste gare, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si procederà direttamente all'esecuzione dei tiri di rigore. Non sono previsti tempi supplementari.

5. CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

All'inizio della gara si effettua il sorteggio: la squadra che lo vince sceglie la metà campo. Il calcio d'inizio deve essere battuto dal centro del campo e il pallone deve muoversi in avanti. Gli avversari devono mantenere una distanza di circa 3 metri dal pallone. È possibile segnare direttamente su calcio d'inizio.

Dopo una rete, il gioco riprende con un calcio d'inizio battuto dalla squadra che ha subito il gol. Nel secondo tempo le squadre invertono la metà campo.

Quando il gioco viene interrotto per una causa non specificamente prevista dal regolamento, l'arbitro lo riprende con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone.

6. PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco quando supera completamente una linea laterale o di porta, quando l'arbitro interrompe il gioco oppure quando tocca il soffitto o una copertura negli impianti al coperto.

Il pallone è invece in gioco se rimbalza sul palo, sulla traversa o sull'arbitro, fino a quando l'arbitro non interrompe il gioco.

7. SEGNATURA DI UNA RETE

Una rete è valida quando il pallone supera completamente la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa, senza che siano state commesse infrazioni dalla squadra attaccante.

Non è valida una rete segnata direttamente da rimessa laterale, da rimessa dal fondo effettuata con le mani o da calcio di punizione indiretto senza il tocco di un altro calciatore.

8. FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

I principali falli puniti con calcio di punizione diretto sono: dare o tentare di dare un calcio, fare sgambetto, saltare addosso a un avversario, caricare irregolarmente, colpire o tentare di colpire, spingere, trattenere, sputare, toccare volontariamente il pallone con le mani o intervenire in scivolata da tergo su un avversario in possesso del pallone.

Se uno di questi falli viene commesso all'interno della propria area di rigore, viene assegnato un calcio di rigore.

Il calcio di punizione indiretto viene assegnato, ad esempio, per gioco pericoloso, ostruzione, comportamento scorretto non già previsto come fallo diretto oppure per alcune infrazioni del portiere: compiere più di quattro passi con il pallone in mano, toccare con le mani un retropassaggio volontario effettuato con il piede, controllare con le mani il pallone ricevuto direttamente da una rimessa laterale di un compagno o perdere tempo.

Le ammonizioni sono previste per comportamenti antisportivi, proteste, ripetute infrazioni, ritardo nella ripresa del gioco, mancato rispetto della distanza e sostituzioni irregolari.

Le espulsioni sono previste per condotta gravemente scorretta, fallo violento, sputi, linguaggio ingiurioso, seconda ammonizione oppure quando un calciatore impedisce una rete o una chiara occasione da gol mediante un fallo o un fallo di mano.

Dopo un'espulsione, il calciatore non può più partecipare alla gara né rimanere in panchina. La squadra resta in inferiorità numerica per 4 minuti, salvo i casi in cui possa reintegrare un calciatore prima del termine qualora subisca una rete dalla squadra numericamente superiore.

9. CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione possono essere diretti o indiretti. Da un calcio di punizione diretto è possibile segnare direttamente; da un calcio di punizione indiretto è necessario il tocco di un altro calciatore.

Gli avversari devono mantenere una distanza di circa 7 metri dal pallone. Il pallone deve essere fermo ed è considerato in gioco quando viene toccato e si muove. Il calciatore che esegue la battuta non può giocare nuovamente prima che sia stato toccato da un altro calciatore.

10. CALCIO DI RIGORE

Il calcio di rigore viene assegnato per un fallo punibile con calcio di punizione diretto commesso all'interno della propria area. Il pallone deve essere collocato sul punto di rigore, il tiratore deve essere identificato e il portiere deve restare sulla linea di porta fino all'esecuzione del tiro, potendo muoversi lateralmente.

Tutti gli altri calciatori devono rimanere fuori dall'area di rigore, dietro o sulla linea immaginaria del punto di rigore e a circa 7 metri dal pallone. Il pallone deve essere calciato in avanti e il tiratore non può toccarlo nuovamente fino a quando non sia stato giocato da un altro calciatore.

11. RIMESSA LATERALE

La rimessa laterale si effettua con le mani, come nel calcio a 11. Il calciatore deve fronteggiare il terreno di gioco, avere entrambi i piedi almeno parzialmente sulla linea laterale o all'esterno del campo e lanciare il pallone da dietro la nuca e sopra la testa.

Non è possibile segnare direttamente da rimessa laterale. Gli avversari devono rispettare una distanza di circa 3 metri.

12. RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo viene effettuata dal portiere, con le mani o con i piedi, da un punto qualsiasi della propria area di rigore. Se viene effettuata con i piedi, il pallone deve essere lasciato raso terra.

Il pallone è in gioco quando esce completamente dall'area di rigore. Gli avversari devono rimanere fuori dall'area e a circa 7 metri dal pallone. Il portiere non può giocare nuovamente il pallone prima che sia stato toccato da un avversario o prima che abbia superato la linea mediana.

Con la rimessa dal fondo effettuata con i piedi è possibile segnare direttamente nella porta avversaria; con le mani, invece, non è possibile.

13. CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo viene concesso quando il pallone supera interamente la linea di porta, dopo essere stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, senza che sia stata segnata una rete.

Il calcio d'angolo deve essere battuto dall'arco d'angolo più vicino al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta. I calciatori avversari devono rispettare una distanza di circa 7 metri dal pallone.

È possibile segnare direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto nella porta avversaria.

14. ANNO SPORTIVO E TESSERAMENTO

L'anno sportivo della disciplina del calcio a 7 decorre dal 1° settembre al 31 agosto dell'anno successivo.

Il cartellino ha validità dalla data della sua vidimazione da parte dell'Ufficio Provinciale Tesseramento fino al 31 agosto di ogni anno.

È possibile tesserare atleti entro e non oltre il termine della Prima Fase del torneo.

15. PRESENTAZIONE DELLE LISTE E RICONOSCIMENTO

Almeno 15 minuti prima dell'inizio di ogni gara, le squadre devono consegnare all'arbitro, in duplice copia, le liste dei partecipanti alla gara.

Le squadre devono inoltre essere in grado di consentire all'arbitro il riconoscimento dei calciatori e dei dirigenti presenti nella distinta.

La ritardata presentazione delle liste di gara e/o la ritardata presenza della squadra comportano l'applicazione delle sanzioni previste dalla Commissione Disciplinare.

Tutti gli iscritti nella lista di gara si considerano partecipanti alla partita, con presunzione assoluta. Non è ammessa prova contraria.

16. TIME-OUT

Ogni squadra, nel corso di ciascuno dei due tempi di gioco, può richiedere un time-out della durata di 1 minuto.

Il time-out può essere richiesto dall'allenatore presente in panchina oppure, in sua assenza, esclusivamente dal capitano della squadra.

Il time-out viene concesso dall'arbitro soltanto se la squadra richiedente si trova in possesso del pallone. La sospensione viene accordata alla prima interruzione utile del gioco.

17. CLASSIFICA, CLASSIFICA AVULSA E COMUNICATI UFFICIALI

Nelle gare che prevedono anche il pareggio al termine dei tempi regolamentari, sono assegnati i seguenti punti validi per la classifica:

- 3 punti alla squadra vincitrice;
- 1 punto a ciascuna squadra in caso di pareggio;
- 0 punti alla squadra sconfitta.

Qualora, in specifiche gare della manifestazione, sia prevista l'esecuzione dei tiri di rigore ai fini dell'attribuzione di punti, sono assegnati:

- 3 punti alla squadra che vince la gara nei tempi regolamentari;
- 2 punti alla squadra che vince la gara ai tiri di rigore;
- 1 punto alla squadra che perde la gara ai tiri di rigore;
- 0 punti alla squadra che perde la gara nei tempi regolamentari.

Ai fini della determinazione delle posizioni in classifica, a prescindere dalla posizione da decretare, viene sempre considerata la **classifica avulsa** tra le squadre interessate.

Per il passaggio dalla Prima Fase alla Seconda Fase, la classifica avulsa considera gli scontri diretti disputati nel girone unico, quindi **un solo scontro diretto** tra le medesime squadre. Per il passaggio dalla Seconda Fase alla Fase Finale Provinciale, la classifica avulsa considera invece i **due scontri diretti** disputati tra le medesime squadre: quello della Prima Fase e quello della Lega di appartenenza.

La classifica avulsa è determinata secondo i seguenti criteri, applicati nell'ordine:

- punti conseguiti negli scontri diretti della classifica avulsa;
- maggior numero di vittorie nella classifica avulsa, con esclusione di quelle conseguite dopo i tiri di rigore;
- maggior numero di vittorie nella classifica avulsa, considerando anche le vittorie ottenute dopo i tiri di rigore;
- migliore differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- minor numero di punti disciplina;
- maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
- migliore differenza reti nell'intera manifestazione;
- maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione;
- sorteggio.

Qualora la parità riguardi l'assegnazione di un titolo, la qualificazione a una fase successiva o qualsiasi altra posizione rilevante ai fini della manifestazione, si procede secondo i criteri sopra indicati, salvo le specifiche disposizioni previste per la **Fase Finale Provinciale al punto 4** del presente regolamento.

18. QUOTA GARA

La quota gara per il calcio a 7 è pari a euro 65,00.

Nel caso in cui la quota gara venga versata anticipatamente in un'unica soluzione per almeno 5 gare, l'importo è pari a euro 60,00 per ciascuna gara.

Le squadre che non presentano la ricevuta del pagamento della quota gara devono versare all'arbitro, prima dell'inizio della partita, sia la quota gara sia una sanzione pari a euro 15,00.

Il mancato versamento della quota gara prima dell'inizio della partita non consente lo svolgimento della stessa.

Il mancato pagamento di eventuali sanzioni non consente alla squadra inadempiente di proseguire il torneo fino alla regolarizzazione della propria posizione.

19. CAUZIONE

Prima dell'inizio del torneo è obbligatorio versare una cauzione pari a euro 200,00.

La cauzione viene restituita al termine del torneo, a condizione che la società abbia provveduto al pagamento di tutte le quote gara, delle eventuali sanzioni e di ogni altro importo eventualmente dovuto all'organizzazione.

In presenza di pendenze economiche, l'organizzazione può trattenere dalla cauzione le somme dovute.

20. CLASSIFICA DISCIPLINA

La classifica disciplina viene utilizzata esclusivamente come criterio per stabilire l'esatta posizione in classifica, secondo quanto previsto dai criteri della classifica avulsa.

Ai fini della classifica disciplina sono attribuiti i seguenti punteggi:

- ammonizione: 1 punto;
- espulsione: 3 punti;

- ogni giornata di squalifica: ulteriori 2 punti.

Alla squadra con il minor numero di punti disciplina viene attribuita una posizione migliore rispetto alle squadre con un punteggio disciplina superiore, qualora tale criterio debba essere applicato per definire la graduatoria.

21. TESSERATI FIGC

È consentito tesserare un **numero illimitato** di giocatori appartenenti a società FIGC, fino alla **Prima Categoria**.

Per quanto riguarda l'inserimento nella distinta di gara, non sono previste limitazioni per i giocatori di Terza e Seconda Categoria. È invece consentita la presenza di un **massimo di due giocatori di Prima Categoria**, i quali devono essere chiaramente evidenziati nella distinta presentata prima della gara.

Ai fini dell'applicazione della presente disposizione, sono considerati giocatori FIGC gli atleti che abbiano preso parte, anche per un solo minuto, a una gara ufficiale FIGC nel corso della stagione sportiva in corso.

Non rientrano pertanto in tale limitazione:

- i giocatori regolarmente tesserati FIGC che non abbiano disputato alcun minuto in gare ufficiali durante la stagione sportiva in corso;
- i giocatori appartenenti alle categorie Juniores o Allievi, indipendentemente dal campionato disputato.

22. LIMITAZIONE DI ETÀ

Possono partecipare alla manifestazione esclusivamente gli atleti nati nel 2011 o negli anni precedenti.