

CentroSportivo Italiano

Comitato Provinciale di Potenza



**Stagione
Sportiva
2021-2022**



Regolamenti Calcio

A.S. 2021-2022

IL PATTO ASSOCIATIVO

Il Patto Associativo è la carta di riferimento culturale ed educativo di tutti gli operatori del Centro Sportivo Italiano. Con la sua accettazione viene sancita l'appartenenza associativa e delineato il modello dell'organizzazione, della vita e delle attività dell'Associazione. Gli operatori e le strutture vi aderiscono e s'impegnano per la sua fedele attuazione.

1. Il C.S.I. è un'associazione di persone, uomini donne insieme, che promuovono attività sportive condividendo la medesima concezione dell'uomo e dello sport. La dimensione associativa - democratica, partecipata e solidaristica - è essenziale al raggiungimento delle finalità educative dell'Associazione e a garantire una significativa presenza nel mondo dello sport e, più in generale, nella società. Cellula di base del C.S.I. e luogo più qualificato per l'esperienza associativa dei praticanti, è la società sportiva. L'Associazione intende assicurare il compimento di esperienze di associazionismo sportivo nelle forme aggregative più diverse, attraverso l'impegno volontaristico dei propri operatori.

2. La persona umana è il soggetto e il fine dell'attività del Centro Sportivo Italiano. L'Associazione pone a base della propria azione la dignità della persona umana fatta a immagine di Dio, il suo primato di fronte a interessi di qualsiasi natura, il suo diritto a svilupparsi pienamente anche attraverso l'attività sportiva. Le attività dell'Associazione sono pertanto sempre orientate allo sviluppo integrale delle persone, a favorire la varietà dei modi di essere più idonei e congeniali a ciascuna di esse, a promuovere relazioni, scambi e collaborazioni.

3. La dimensione ecclesiale del C.S.I. si attualizza nel riferimento costante all'esperienza viva della Chiesa italiana. L'Associazione condivide l'impegno pastorale della Chiesa e, in collaborazione con le altre aggregazioni ecclesiali, opera attraverso lo sport percorrendo strade di promozione umana e di evangelizzazione, con un'attenzione particolare al mondo giovanile.

4. L'impegno sul territorio attiva vive correnti di partecipazione e di solidarietà per una vita sociale più umana. Il tradizionale impegno dell'Associazione in favore dello "Sport per Tutti" trova concreta e puntuale attuazione rivolgendosi alle componenti più deboli ed emarginate della società e impegnandosi nella valorizzazione dello sport come prevenzione del disagio giovanile, recupero dalla devianza e come strumento per la riabilitazione e l'integrazione dei disabili.

5. Il Gioco e la festa sono caratteri essenziali e qualificanti di tutte le attività associative. Dei tre elementi costitutivi dello sport - movimento, gioco, agonismo - il gioco deve costantemente riempire di sé, in forma piena e genuina, ogni espressione motoria e sportiva dell'Associazione. Lo sport è un ambito privilegiato della ludicità e, quando libero da vincoli o interessi estranei, è espressione di libertà e creatività, di gioiosa realizzazione di sé stessi in armonia con gli altri e con la natura. Solo nel gioco e nella "festa" lo sport sviluppa appieno le sue grandi possibilità educative, di maturazione personale e di solidarietà sociale.

6. Sono le età, le condizioni, i bisogni e le aspirazioni delle persone a determinare nell'Associazione le diverse forme di attività sportiva. Tutte le forme di attività - ludico-motorie, di educazione allo sport, sportive, di servizio - fanno parte della vita associativa. In questa linea vanno tenuti presenti i valori fondamentali della persona e della vita sociale, quali ad esempio la salute, il gioco, la tecnica, le regole, l'agonismo, la collaborazione, l'amicizia, la solidarietà, l'incontro con la natura e l'ambiente sociale. Per questo il C.S.I., nelle sue diverse realtà associative territoriali, elabora progetti di attività attenti alle situazioni e alle possibilità.

7. L'intenzionalità educativa promuove e sostiene l'azione associativa in ogni settore. Nell'Associazione ciascuno è non tanto destinatario di un servizio, ma soggetto creativo e responsabile di un progetto educativo culturale. Qualsiasi progetto, anche il più semplice, è valido se ispirato da una intenzionalità educativa che attinge alle motivazioni di fondo dell'Associazione e prende forza dalla coerente testimonianza che ne danno i responsabili ad ogni livello.

8. Il servizio sportivo-educativo del C.S.I. presenta un forte radicamento etico. La vita e il modello organizzativo dell'Associazione, fortemente segnati dalla solidarietà, fanno riferimento alle regole statutarie rigorosamente improntate a criteri etici di trasparenza, correttezza e competenza.

9. Il C.S.I. partecipa alla storia del proprio tempo in maniera attiva e responsabile. L'Associazione promuove un'azione sportiva non in uno spazio separato dal mondo, ma integrata in esso, per favorirne la crescita.

10. Il C.S.I. rivendica un ruolo sociale nello sport e nella società. L'Associazione, a base volontaristica, rappresenta un'occasione di valorizzazione della libera iniziativa e costituisce luogo di formazione e di esperienza sociale.

Norme per la partecipazione all'attività CSI degli atleti tesserati FIGC

Calcio a 11, Calcio a 7 e Calcio a 5

In attesa di rinnovare la Convenzione con la FIGC, si indicano le modalità relative agli atleti col doppio tesseramento.

§ 1 - Norme generali

Gli atleti tesserati alla FIGC (per il calcio a 11 o calcio a 5) possono giocare col CSI indistintamente a calcio a 11, a calcio a 7, a calcio a 5, tenendo conto, in ogni caso, dei limiti di partecipazione per le Categorie e Serie riportate dalle presenti Norme.

Le sanzioni disciplinari superiori a tre mesi comminate dagli Organi giudicanti della FIGC ad atleti e dirigenti, hanno piena validità anche nel CSI; esse sono estese indistintamente alle tre discipline del calcio a 11, calcio a 7 e calcio a 5, fino allo scadere delle stesse.

Non sussiste divieto di partecipazione all'attività CSI per i dirigenti FIGC, tranne nel caso in cui gli stessi siano anche giocatori federali. In questo ultimo caso possono partecipare all'attività CSI alle condizioni riportate nei successivi articoli.

§ 2 - Categorie “Ragazzi” - “Allievi” - “Juniores”

Gli atleti non sono sottoposti a vincoli, a limitazioni e ad obblighi. Solo per l'attività locale, i Comitati territoriali possono prevedere, nei regolamenti delle manifestazioni territoriali, alcune limitazioni e/o vincoli di partecipazione nei confronti degli atleti federali.

§ 3 - Categorie “Top Junior” e “Open”

Possono partecipare all'attività CSI per il:

Calcio a 11 maschile:

- i tesserati FIGC di calcio a 11 di Seconda e Terza Categoria;
- i tesserati FIGC di calcio a 5 di qualsiasi Serie o Categoria;

Calcio a 11 femminile:

- le tesserate FIGC di calcio a 11, con esclusione delle atlete di Serie A e B;
- le tesserate FIGC di calcio a 5 di qualsiasi Serie o Categoria;

Calcio a 7 maschile:

- i tesserati FIGC di Seconda e Terza Categoria;
- i tesserati FIGC di calcio a 5, con esclusione degli atleti di Serie A e B;

Calcio a 7 femminile:

- le tesserate FIGC di calcio a 11, con esclusione delle atlete di Serie A e B;
- le tesserate FIGC di calcio a 5, con esclusione delle atlete di Serie A;

Calcio a 5 maschile:

- i tesserati FIGC di calcio a 5, con esclusione degli atleti di Serie A e B;
- i tesserati FIGC di calcio a 11 di Promozione, Prima Categoria, Seconda Categoria, Terza Categoria;

Calcio a 5 femminile:

- le tesserate FIGC di calcio a 5, con esclusione delle atlete di Serie A Elite;
- le tesserate FIGC di calcio a 11 di qualsiasi Serie o Categoria;

Con il termine “partecipare” deve intendersi l'effettiva partecipazione di un atleta al gioco e non la sua semplice iscrizione in distinta o la presenza in panchina.

I Comitati CSI, per la sola attività locale, possono prevedere, nei regolamenti delle manifestazioni territoriali, ulteriori limitazioni (e/o vincoli alla partecipazione) nei confronti degli atleti federali. In ogni caso è esclusa la partecipazione di atleti federali di Categorie e Serie tecnicamente superiori o già espressamente vietate dal precedente art.1 (§ 3).

Gli atleti tesserati alla FIGC possono disputare contemporaneamente attività sia in CSI sia in FIGC considerate le limitazioni di cui al precedente art.1 (§ 3).

Gli atleti “svincolati FIGC” possono prendere parte all'attività del CSI qualsiasi sia la Serie o Categoria federale di provenienza.

Le norme relative al doppio tesseramento sono estese anche agli atleti che partecipano ai Campionati esteri. Il Comitato CSI organizzatore ha il compito di parificare le categorie estere a quelle FIGC, sentito il parere della Direzione Tecnica Nazionale. Gli atleti che prendono parte ai campionati federali della Repubblica di San Marino e/o di Città del Vaticano, di qualsiasi serie o categoria, possono prendere parte all'attività del CSI.

In caso di violazione delle norme relative al doppio tesseramento, si applica l'art. 62 del Regolamento di Giustizia sportiva CSI, a cominciare dal momento dell'infrazione ovvero dal momento in cui l'atleta si è trovato in posizione irregolare.

Per quanto non contemplato nel presente regolamento vige quanto previsto dal "Regolamento Nazionale Sport in Regola" 2021.

Calcio a cinque categoria “OPEN”

Art. 1 Regolamento tecnico di gioco

Le norme tecniche per il calcio a cinque della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva. Fino alla pubblicazione dell'edizione propria del CSI del Regolamento Tecnico, si applicano i Regolamenti Tecnici della FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.

Le norme tecniche per il calcio a cinque della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.

Art. 2 Categorie di età e tempi di gioco

La categoria Open è riservata agli atleti nati negli anni 2006 e anni precedenti.

La durata dei tempi di gioco è 25 minuti a tempo.

Art. 3 Tempo di attesa

Il tempo di attesa è pari a 10 minuti.

Art. 4 Partecipanti alla gara

Le squadre di calcio a cinque sono composte da un massimo di 12 giocatori dei quali cinque partecipano alla gara e gli altri fungono da riserve.

Art. 5 Abbigliamento degli atleti

Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. I portieri devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni.

Art. 6 Distinta dei partecipanti alla gara

La distinta dei giocatori che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto sul quale si disputa la gara, può contenere fino a un massimo di 12 giocatori.

Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. Vanno pure segnalati nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, i giocatori che svolgono il ruolo di capitano e di vicecapitano. Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.

Nella distinta dei partecipanti vanno trascritti, inoltre, i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento.

Art. 7 Palloni per la gara

In tutte le gare, la Società prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni a rimbalzo controllato n. 4, e la Società seconda nominata almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed utilizzabili.

L'arbitro darà comunque inizio alla gara anche se non tutti i palloni previsti saranno messi a disposizione. Qualora non fosse disponibile neanche un pallone, l'arbitro non potrà dare inizio alla gara e segnerà quanto avvenuto sul rapporto di gara.

In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 72 comma 1 delle Norme per l'Attività Sportiva con esclusione della sanzione prevista al comma b (punto di penalizzazione).

Art. 8 Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco

Se durante la disputa d'una gara venga a mancare il pallone di gioco e non sia possibile reperirne un altro, la gara verrà sospesa e saranno assunti i seguenti provvedimenti:

- a. se ambedue le squadre hanno messo a disposizione i loro palloni e gli stessi nel corso della gara si sono rovinati o sono andati smarriti, la gara stessa verrà ripetuta;
- b. se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.

Tuttavia, se risultasse che uno dei palloni o l'unico pallone disponibile sia stato deteriorato o smarrito per dolo, l'arbitro annoterà quanto avvenuto nel rapporto di gara e la gara può essere data persa, a giudizio dell'Organo giudicante, alla squadra che ha posto in essere tale tentativo di frode.

Art. 9 Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara

Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 4, ogni squadra per poter iniziare la gara deve essere composta da un numero minimo di 3 giocatori.

Art. 10 Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato

In caso di assenza dell'arbitro designato oltre il tempo di attesa di 10 minuti, la gara sarà diretta da un dirigente della Società prima nominata.

Art. 11 Sostituzione di uno degli arbitri

Qualora l'arbitro non fosse in grado di continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio, la gara verrà sospesa.

Art. 12 Persone ammesse nel campo di gara

Non possono sostare nel "recinto di gioco" persone non tesserate e non riconosciute dal Direttore di gara. Oltre agli atleti nel numero indicato al precedente art. 4 è consentito per ciascuna delle due società, l'ingresso sul terreno di gioco dei dirigenti accompagnatori, purchè regolarmente tesserati.

In caso di mancanza dell'accompagnatore ufficiale, tale funzione potrà essere svolta da un atleta.

In questo caso l'atleta, pur continuando ad essere presente tra i giocatori a disposizione, segnalerà il proprio nome anche nell'apposito spazio della distinta riservato all'accompagnatore ufficiale.

Il dirigente designato rappresenta, a tutti gli effetti, la società sportiva.

Durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel campo di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.

I giocatori di riserva non possono indossare la tenuta di gioco della squadra per evitare di confondersi con i compagni che sono sul campo.

In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare nella panchina o nel posto loro assegnato.

Dovendo entrare in campo, si avvicineranno ai bordi del terreno di gioco per effettuare la sostituzione volante.

I giocatori di riserva possono riscaldarsi nel corso della gara se l'impianto ha lo spazio a ciò appositamente destinato; al momento di entrare in campo devono stare pronti nella "zona di sostituzione" secondo le modalità prescritte dal Regolamento Tecnico.

Art. 13 Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara

Qualora lo ritenga necessario l'arbitro, può assumere dei provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori, dei dirigenti e dei tecnici partecipanti alla gara anche prima del suo inizio.

In particolare in questa occasione possono essere comminate, in base alla gravità del fatto, l'ammonizione o l'esclusione dalla partecipazione alla gara che equivale all'espulsione.

Se questo tipo di espulsione avviene in una gara in cui il giocatore espulso è inserito nell'elenco tra i primi 5 che devono scendere in campo, lo stesso va sostituito da uno dei giocatori di riserva.

In ogni caso non è comunque possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio della gara.

Art. 14 Sostituzioni dei giocatori

Ogni squadra potrà effettuare sostituzioni "volanti", in numero illimitato, durante l'intera durata della gara tra coloro che risultano iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro prima della gara.

Il giocatore sanzionato con l'espulsione temporanea può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa o non appena gli avversari segnano una rete.

Art. 15 Numero insufficiente di atleti durante una gara ed espulsione temporanea

Se una squadra si viene a trovare con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara e con uno

o più atleti fuori dal campo perché colpiti dalla sanzione dell'espulsione temporanea, l'arbitro riammetterà al gioco il calciatore espulso temporaneamente o, in caso di più giocatori espulsi temporaneamente, quello o quelli necessari per fare raggiungere alla propria squadra il numero minimo di calciatori (3) a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo.

Se una squadra sta giocando con il numero minimo di giocatori (3) e un suo calciatore commette un'infrazione da sanzionarsi con l'espulsione temporanea, l'arbitro estrarrà il cartellino blu per la notifica all'atleta interessato. In questo caso l'espulsione temporanea viene comminata all'atleta e segnata nel referto ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

Art. 16 Time-out

Ogni squadra, nel corso di ciascuno dei 2 tempi di gioco può richiedere una sospensione della durata di 1 minuto ciascuna. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, solo ed esclusivamente dal capitano della squadra.

Il time-out è concesso dall'arbitro soltanto se la Società richiedente si trova nella condizione di "possesso palla". Il time-out è accordato alla prima interruzione del gioco.

Il time out può essere richiesto dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, esclusivamente dal capitano della squadra.

Art. 17 Espulsione temporanea

L'espulsione temporanea:

- a) viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
- b) ha la durata di 4 minuti;
- c) è comminata in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro; l'atleta rientra comunque in campo non appena la squadra avversaria segna una rete.

Ferma restando la valutazione dell'arbitro sulla gravità del fallo e sulla sua punibilità con l'espulsione definitiva, di norma l'espulsione temporanea sostituisce a tutti gli effetti l'espulsione definitiva prevista per i seguenti falli:

- a) sgambetto, trattenuta o altro mezzo illecito su un avversario che, diretto a rete, non ha alcun altro avversario tra sé e la porta (con l'esclusione del portiere) in grado di intervenire;
- b) fallo di mano volontario su un tiro diretto nello specchio della propria porta;
- c) fallo di mano volontario, incluso quello del portiere se fuori area di rigore, su un avversario lanciato a rete.

Al termine di ogni tempo di gara le espulsioni temporanee, ancorché non completamente scontate, saranno ritenute del tutto scontate.

Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea viene conteggiata con due ammonizioni le quali si sommano alle altre ammonizioni subite.

Art. 18 Squalifiche automatiche

I giocatori espulsi debbono comunque ritenersi squalificati per almeno una giornata effettiva di gara, fatte salve eventuali ulteriori sanzioni assunte dall'Organo giudicante, da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva.

Art. 19 Squalifiche per somma di ammonizioni

Ai giocatori che abbiano ricevuto, anche nel corso di gare di categorie diverse, tre ammonizioni viene irrogata la squalifica per una giornata effettiva di gara. A tal proposito il cartellino azzurro comporta il computo di due ammonizioni.

La squalifica per somma di ammonizioni, deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente su apposito comunicato da parte.

La squalifica per somma di ammonizioni va scontata nella categoria per la quale si è ricevuta l'ammonizione o la sanzione che ha fatto scattare la squalifica stessa.

Art. 20 Sanzioni automatiche nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali

Nelle fasi regionali e interregionali e nelle finali nazionali la squalifica automatica scatta alla seconda ammonizione e il cartellino azzurro si conta ai soli fini della squalifica automatica come ammonizione semplice.

Alla fine di ogni fase vengono annullate eventuali ammonizioni residue.

Art. 21 Durata e risultati delle gare

Tutte le gare si disputano con 2 tempi della durata di 25 minuti e con un intervallo di 5 minuti tra gli stessi. Vince la gara la squadra che segna più reti; se le squadre segnano ciascuna lo stesso numero di reti o se nessuna rete viene segnata, la gara termina in parità.

Art. 22 Modalità per i tiri di rigori

I tiri di rigore vanno effettuati:

- a) *nelle gare che non prevedono il risultato di pareggio sul campo (secondo quanto previsto al successivo art. 25, comma 1) e ai fini di stabilire l'esatta posizione in graduatoria (di cui al successivo art. 26): per ciascuna squadra sarà effettuata, prima una serie di tre calci di rigore, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza;*
- b) *per le gare che prevedono l'eliminazione diretta di una delle due squadre (compreso semifinali, finali): per ciascuna squadra sarà effettuata, prima una serie di cinque calci di rigore, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.*

Ai tiri di rigore sono ammessi tutti i giocatori iscritti in distinta, con esclusione di quelli espulsi.

Il portiere infortunato a fine gara o durante il tiro dei rigori, può essere sostituito da un giocatore di riserva solo ed esclusivamente se la sua squadra non abbia effettuato il numero massimo di sostituzioni previste.

Durante l'esecuzione dei rigori qualunque giocatore può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra.

Se, al termine della gara e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria, deve comunicare al direttore di gara se:

- *intende ridurre il numero dei giocatori per eguagliarlo all'altra squadra; al capitano spetta il compito di comunicare all'arbitro il nome e il numero di ciascun calciatore eventualmente escluso dai rigori;*
- *non intende ridurre il numero dei calciatori; in questo caso la squadra con il maggior numero di atleti utilizzerà i giocatori come stabilito al comma 2.*

La procedura prevista è la seguente:

- a) *al fischio finale tutti i giocatori delle due squadre si recheranno nella metà campo opposta a quella dove si devono battere i rigori;*
- b) *l'arbitro, assieme ai due portieri, si reca alla porta dove si devono battere i rigori; tale porta viene individuata all'inizio della gara al momento del sorteggio;*
- c) *batte per prima i rigori la squadra che ha perso il sorteggio di inizio partita;*
- d) *i giocatori delle due squadre si avvicineranno al dischetto in maniera veloce senza preavvertire l'arbitro del turno di tiro; l'arbitro, peraltro, andrà, via via, segnando i numeri dei giocatori che tirano i rigori;*
- e) *se prima che entrambe le squadre abbiano battuto i tiri di rigore, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie, l'esecuzione dei tiri deve cessare;*
- f) *se al termine della serie di calci di rigore permanesse ancora la parità, si procederà a tirare i rigori ad oltranza fino a quando, a parità di tiri eseguiti, una delle due squadre non si venga a trovare in vantaggio;*
- g) *ciascun giocatore può battere soltanto uno dei rigori della prima serie; se si prosegue ad oltranza ciascun giocatore, compresi quelli che hanno tirato uno dei rigori della prima serie, può tirare un'altra volta soltanto dopo che tutti i suoi compagni, ivi compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.*

Non è possibile produrre reclamo nel caso in cui la procedura dell'effettuazione dei calci di rigore sia stata effettuata diversamente da come previsto.

Art. 23 Risultato tecnico e ripetizione di una gara

La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-6.

Il punteggio ottenuto come risultato tecnico va conteggiato nei gol realizzati della classifica generale.

Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

Art. 24 Modalità per la compilazione delle classifiche

Si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:

- 3 punti alla squadra che vince la partita;
- 1 punto ad entrambe le squadre in caso di pareggio;

- 0 punti alla squadra che perde la partita.

Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince la gara a prescindere dalle modalità con cui la vittoria è stata conseguita (vittoria sul campo, vittoria ai rigori, vittoria col golden gol, vittoria dopo i tempi supplementari, vittoria ai rigori col sistema normale).

Art. 25 Modalità per la compilazione della classifica avulsa

Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, saranno considerate soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica.

Quindi si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:

- punti conseguiti negli scontri diretti nella 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 le vittorie dopo i tiri di rigore);
- differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica "Fair play");
- maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
- differenza reti nell'intera manifestazione;
- maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione;
- sorteggio.

Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Art. 26 Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi

Qualora sia necessario definire la migliore posizione in classifica (ad esempio per definire la migliore seconda, la migliore terza (...)) tra Società sportive di gironi diversi si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:

- a) media punti (punti fatti/partite disputate);
- b) media differenza reti (differenza reti/partite disputate);
- c) media reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
- d) media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate);
- e) sorteggio.

Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Art. 27 Spostamenti gare

E' concesso alla Società di ottenere 1 sola variazione di gara, previa autorizzazione dell'altra società per tutto il campionato, comunicandola entro e non oltre quattro giorni prima dello svolgimento della partita alla segreteria.

Qualora la Società non si presentasse in campo per la disputa della partita, avrà la gara persa a tavolino con il risultato di 3-0 e verrà sanzionata con 1 punto di penalizzazione nella classifica generale.

Calcio a otto categorie “OPEN” e “Under 15”

Art. 1 Regolamento tecnico di gioco

- 1 Le norme tecniche per il calcio a 8 della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.
- 2 Per lo svolgimento del calcio a 8 nel CSI si applica il Regolamento Tecnico di gioco per il calcio a 11 della FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.
- 3 Le norme tecniche per il calcio a sette della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.

Art. 2 Categorie di età e tempi di gioco

- 1 La categoria Open è riservata agli atleti nati negli anni 2006 e anni precedenti.
La durata dei tempi di gioco è 25 minuti a tempo.
- 2 La categoria Under 15 è riservata agli atleti nati negli anni 2007 – 2008 - 2009.
La durata dei tempi di gioco è 25 minuti a tempo.

Art. 3 Tempo di attesa

- 1 Il tempo di attesa nel calcio a 8 è pari alla durata di 10 minuti.

Art. 4 Partecipanti alla gara

- 1 Alla gara di calcio a 8 partecipano squadre composte da un massimo di 14 giocatori dei quali 8 titolari e 6 riserve.

Art. 5 Abbigliamento degli atleti

- 1 Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. I portieri devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni.

Art. 6 Distinta dei partecipanti alla gara

- 1 E' obbligatorio l'utilizzo della **distinta certificata dei giocatori**, che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto sul quale si disputa la gara, può contenere fino a un massimo di 14 giocatori.
- 2 Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. Vanno indicati i giocatori che iniziano il gioco come titolari; negli altri spazi i giocatori di riserva.
- 3 Vanno pure segnalati nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, i giocatori che svolgono i ruoli di capitano e di vicecapitano.
- 4 Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.
- 5 Nella distinta dei partecipanti vanno indicati inoltre:
 - a) i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento;
 - b) il collaboratore assistente dell'arbitro, indicando il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento.
- 6 In caso di uno o più giocatori scritti a penna sulla distinta, la società potrà decidere di far disputare loro la gara con sconfitta per 0 – 3 a tavolino in favore della squadra avversaria oppure escludere dalla distinta i giocatori scritti a penna e disputare la gara normalmente.

Art. 7 Palloni per la gara

- 1 In tutte le gare, la Società prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni e la Società seconda nominata almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere n° 4 regolari ed utilizzabili.
- 2 L'arbitro darà comunque inizio alla gara anche se non tutti i palloni previsti saranno messi a disposizione. Qualora non fosse disponibile neanche un pallone, l'arbitro non potrà dare inizio alla gara e segnerà quanto avvenuto sul rapporto di gara.
- 3 In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 72 comma 1 delle Norme per l'attività sportiva con esclusione della sanzione prevista al comma b (punto di penalizzazione).

Art. 8 Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco

- 1 Se durante la disputa d'una gara venga a mancare il pallone di gioco e non sia possibile reperirne un altro, la gara verrà sospesa e saranno assunti i seguenti provvedimenti:
 - a) se ambedue le squadre hanno messo a disposizione i loro palloni e gli stessi nel corso della gara si sono rovinati o sono andati smarriti, la gara stessa verrà ripetuta;
 - b) se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla

squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.

2 Tuttavia, se risultasse che uno dei palloni o l'unico pallone disponibile sia stato deteriorato o smarrito per dolo, l'arbitro annoterà quanto avvenuto nel rapporto di gara e la gara può essere data persa, a giudizio dell'Organo giudicante, alla squadra che ha posto in essere tale tentativo di frode.

Art. 9 Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara

1 Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 3, ogni squadra deve essere composta da un numero minimo di 4 giocatori.

Art. 10 Assistenti di parte degli arbitri, messi a disposizione dalle Società

1 Ciascuna delle due Società deve mettere a disposizione un proprio tesserato per svolgere il compito di assistente dell'arbitro di parte riportandolo nell'elenco nello spazio previsto; ai fini disciplinari la partecipazione ad una gara quale collaboratore dell'arbitro di parte è equiparata a quella di calciatore.

2 Qualora una delle Società non indicasse nell'elenco il proprio tesserato per lo svolgimento di tale compito, l'arbitro inviterà il capitano della squadra ad affidare il compito di assistente dell'arbitro di parte ad un dirigente o ad uno dei giocatori di riserva; in difetto o in caso di rifiuto, non darà inizio alla gara e riporterà quanto accaduto nel rapporto di gara per i conseguenti provvedimenti da parte degli Organi giudicanti.

3 Qualora venissero designati dall'Organo competente assistenti dell'arbitro ufficiali, i due tesserati designati dalle rispettive Società si asterranno dallo svolgere tali funzioni. In qualsiasi momento della gara, e nei casi previsti dal Regolamento tecnico di gioco, l'arbitro può chiedere alle Società partecipanti di indicare i tesserati che andrebbero a sostituire gli assistenti ufficiali.

4 Fatto salvo quanto stabilito dai regolamenti delle singole manifestazioni che possono prevedere eventuali restrizioni alla norma di seguito indicata, un atleta tesserato che inizia la gara con funzioni di assistente di parte, nella stessa gara, può partecipare al gioco come calciatore, purchè non espulso o non avente titolo a partecipare alla gara. In tal caso, lo stesso, nel compito di assistente di parte, dovrà essere sostituito da altro tesserato avente titolo.

Art. 11 Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato

1 In caso di assenza dell'arbitro designato, si procederà secondo quanto previsto dagli articoli 58 e 59 delle Norme per l'Attività Sportiva. Espletate tutte le formalità pre-gara, si aspetterà l'arbitro o il primo arbitro per tutta la durata del tempo d'attesa.

2 Se arriva in campo entro tale termine, l'arbitro darà subito inizio alla gara facendo automaticamente proprie tutte le eventuali decisioni prese sino a quel momento dai suoi collaboratori.

3 Qualora, invece, allo scadere del tempo d'attesa non fosse ancora arrivato in campo ci si regolerà nel modo seguente: l'assistente ufficialmente designato assumerà il ruolo di arbitro, farà svolgere il ruolo di assistenti ai tesserati designati per tale compito dalle due squadre; in questo caso il secondo assistente verrà esonerato dallo svolgere il suo compito. Laddove lo ritenga opportuno, il primo assistente potrà invitare un altro arbitro CSI presente sul campo ad arbitrare la gara o a svolgere, assieme a quello già designato, il ruolo di assistente ufficiale.

4 Principalmente nelle categorie giovanili, in caso di assenza dell'arbitro designato, le Società possono in accordo tra loro disporre che la gara venga diretta da un dirigente delle due Società. È compito dei Comitati territoriali precisare nei regolamenti delle manifestazioni locali per quali categorie d'età è possibile applicare questa norma.

Art. 12 Sostituzione dell'arbitro o degli assistenti

1 Qualora l'arbitro durante una gara non sia nelle condizioni di poter continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio, sarà sostituito nella direzione della gara da uno dei due assistenti se gli stessi sono stati ufficialmente designati.

2 L'assistente che prende il posto dell'arbitro esonererà il collega dal continuare a svolgere il suo ruolo e chiederà immediatamente l'intervento dei due assistenti delle Società e iscritti come tali nell'elenco presentato prima dell'inizio della gara.

3 Se per malore o infortunio è impossibilitato a proseguire nel suo ruolo uno dei due assistenti ufficialmente designati, l'arbitro sostituirà entrambi con gli assistenti messi a disposizione delle Società e proseguirà con loro la direzione della gara. Lo stesso potrà fare, per opportunità e prudenza, qualora lo richiedessero le condizioni ambientali e il comportamento del pubblico.

4 Se non vi sono assistenti ufficialmente designati e l'unico arbitro non è in grado di proseguire l'arbitraggio per malore o infortunio, la gara verrà sospesa.

Art. 13 Persone ammesse nel campo di gara

1 Non possono sostare nel "recinto di gioco" persone non tesserate e non riconosciute dal Direttore di gara.

2 Oltre agli atleti nel numero indicato al precedente art. 4 è consentito per ciascuna delle due società, l'ingresso sul terreno di gioco dei dirigenti accompagnatori, purché regolarmente tesserati. In caso di mancanza dell'accompagnatore ufficiale, tale funzione potrà essere svolta da un atleta. In questo caso l'atleta, pur continuando ad essere presente tra i giocatori a disposizione, segnalerà il proprio nome anche nell'apposito spazio della distinta riservato all'accompagnatore ufficiale.

Il dirigente designato rappresenta, a tutti gli effetti, la società sportiva.

3 Durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel campo di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.

4 I giocatori di riserva non possono indossare la tenuta di gioco della squadra per evitare di confondersi con i compagni che sono sul campo.

5 In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare seduti nella panchina loro assegnata o sostare accanto alla stessa se i posti a sedere non bastano; in mancanza delle panchine ciascuno dei due gruppi starà all'altezza di una delle due linee mediane del campo di gioco. In caso di sostituzione, possono alzarsi e sostare ai bordi del campo solo se in attesa che l'arbitro dia il permesso ad effettuare la sostituzione stessa.

6 I giocatori di riserva possono riscaldarsi nel corso della gara se l'impianto ha lo spazio a ciò appositamente destinato; al momento di entrare in campo devono stare pronti nella "zona di sostituzione" secondo le modalità prescritte dal Regolamento Tecnico.

Art. 14 Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara

1 Qualora lo ritenga necessario l'arbitro può assumere, anche su segnalazione dei suoi collaboratori ufficiali, dei provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori, dei dirigenti e dei tecnici partecipanti alla gara anche prima del suo inizio. In particolare in questa occasione possono essere comminate, in base alla gravità del fatto, l'ammonizione o l'esclusione dalla partecipazione alla gara che equivale all'espulsione.

2 Se questo tipo di espulsione avviene in una gara in cui il giocatore espulso è inserito nell'elenco tra i primi 7 che devono scendere in campo, lo stesso deve essere sostituito da uno dei giocatori di riserva, la stessa, però, non va conteggiata nel numero di sostituzioni previsto.

3 In ogni caso non è comunque possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio della gara.

Art. 15 Sostituzioni dei giocatori

1 Ogni squadra potrà effettuare sostituzioni "volanti", in numero illimitato, durante l'intera durata della gara tra coloro che risultano iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro prima della gara.

2 I giocatori espulsi definitivamente non possono in alcun modo essere sostituiti.

3 Il giocatore sanzionato con l'espulsione temporanea può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa.

Art. 16 Numero insufficiente di atleti durante una gara ed espulsione temporanea

1 Se una squadra si viene a trovare con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara e con uno o più atleti fuori dal campo perché colpiti dalla sanzione dell'espulsione temporanea, l'arbitro riammetterà al gioco il calciatore espulso temporaneamente o, in caso di più giocatori espulsi temporaneamente, quello o quelli necessari per fare raggiungere alla propria squadra il numero minimo di calciatori (4) a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo.

2 Se una squadra sta giocando con il numero minimo di giocatori (4) e un suo calciatore commette un'infrazione da sanzionarsi con l'espulsione temporanea, l'arbitro estrarrà il cartellino blu per la notifica all'atleta interessato. In questo caso l'espulsione temporanea viene comminata all'atleta e segnata nel referto, ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

Art. 17 Time-out

1 Ogni squadra, nel corso di ciascuno dei 2 tempi di gioco può richiedere una sospensione della durata di 2 minuti ciascuna. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, solo ed esclusivamente dal capitano della squadra

2 Il time-out è concesso dall'arbitro soltanto se la Società richiedente si trova nella condizione di "possesso palla". Il time-out è accordato alla prima interruzione del gioco.

3 Il time out può essere richiesto dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, esclusivamente dal capitano della squadra.

4 L'espulsione definitiva di un calciatore durante il time out, alla ripresa del gioco, comporta l'inferiorità numerica per il prosieguo della gara per la Società sportiva cui apparteneva l'atleta espulso.

Art. 18 Espulsione temporanea

1 L'espulsione temporanea:

a) viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;

b) è comminata in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro. Ha la durata di:

- 5 minuti nelle gare i cui tempi hanno una durata massima di 30 minuti;
- 8 minuti nelle gare i cui tempi hanno una durata superiore ai 30 minuti;

2 Al termine di ogni tempo di gara le espulsioni temporanee, ancorché non completamente scontate, saranno ritenute del tutto scontate.

3 Il tempo dell'espulsione temporanea non è sospeso nel timeout, nell'intervallo tra un tempo e l'altro o al termine della gara.

4 Ferma restando la valutazione dell'arbitro sulla gravità del fallo e sulla sua punibilità con l'espulsione definitiva, di norma l'espulsione temporanea sostituisce a tutti gli effetti l'espulsione definitiva.

Se un calciatore nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete con un fallo di mano, il calciatore dovrà essere espulso temporaneamente, a prescindere dal punto in cui avviene l'infrazione.

Se un calciatore, all'interno della propria area di rigore, commette un'infrazione contro un avversario, al quale nega un'evidente opportunità di segnare una rete

e l'arbitro assegna un calcio di rigore, il calciatore colpevole dovrà essere ammonito, salvo che l'infrazione sia dovuta all'atto di trattenere, spingere, tirare. In queste citate circostanze il calciatore dovrà essere espulso temporaneamente.

Nel caso in cui:

a) il calciatore non tenti di giocare il pallone o non abbia la possibilità, nell'effettuare il contrasto, di giocare il pallone

oppure

b) l'infrazione sia tra quelle punibili con l'espulsione a prescindere dal punto del terreno di gioco in cui avviene (ad esempio, grave fallo di gioco, condotta violenta, ecc.)

In entrambe queste ultime circostanze il calciatore dovrà essere espulso.

Art. 19 Squalifiche automatiche

1 I giocatori espulsi debbono comunque ritenersi squalificati per almeno una giornata effettiva di gara, fatte salve eventuali ulteriori sanzioni assunte dall'Organo giudicante da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva.

Art. 20 Squalifiche per somma di ammonizioni

1 Ai giocatori che abbiano ricevuto, anche nel corso di gare di categorie diverse, quattro ammonizioni viene irrogata la squalifica per una giornata effettiva di gara. A tal proposito il cartellino azzurro comporta il computo di due ammonizioni.

2 La squalifica per somma di ammonizioni, deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente su apposito comunicato da parte.

3 La squalifica per somma di ammonizioni va scontata nella categoria per la quale si è ricevuta l'ammonizione o la sanzione che ha fatto scattare la squalifica stessa.

Art. 21 Sanzioni automatiche nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali

1 Nelle fasi regionali e interregionali e nelle finali nazionali la squalifica automatica scatta alla seconda ammonizione e il cartellino azzurro si conta ai soli fini della squalifica automatica come ammonizione semplice. Alla fine di ogni fase vengono annullate eventuali ammonizioni residue.

Art. 22 Campionati nazionali. Durata e risultati delle gare

1 Tutte le gare dei Campionati nazionali si disputano con 2 tempi la cui durata è di 25 minuti con un intervallo di almeno 5 minuti tra gli stessi.

2 Vince la gara la squadra che segna più reti; se le squadre segnano ciascuna lo stesso numero di reti o se nessuna rete viene segnata, la squadra vincitrice può essere designata mediante i tiri di rigore di cui al successivo art. 23.

Art. 23 Modalità per i tiri di rigori

1 I tiri di rigore vanno effettuati:

a) nelle gare che non prevedono il risultato di pareggio sul campo (secondo quanto previsto al successivo art. 26, comma 1) e ai fini di stabilire l'esatta posizione in graduatoria (di cui al successivo art. 27): per ciascuna squadra sarà effettuata, prima una serie di tre calci di rigore, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza;

b) per le gare che prevedono l'eliminazione diretta di una delle due squadre (compreso semifinali, finali): per ciascuna squadra sarà effettuata, prima una serie di cinque calci di rigore, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.

2 Ai tiri di rigore sono ammessi tutti i giocatori iscritti in distinta, con esclusione di quelli espulsi.

3 Il portiere infortunato a fine gara o durante il tiro dei rigori, può essere sostituito da un giocatore di riserva solo ed esclusivamente se la sua squadra non abbia effettuato il numero massimo di sostituzioni previste.

4 Durante l'esecuzione dei rigori qualunque giocatore può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra.

5. Se al termine di una gara e prima o durante l'esecuzione dei tiri, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria deve ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e l'arbitro deve essere informato del nome e del numero di ciascun calciatore escluso dai tiri.

6 La procedura prevista è la seguente:

a) al fischio finale tutti i giocatori delle due squadre si recheranno nella metà campo opposta a quella dove si devono battere i rigori;

b) l'arbitro, assieme ai due portieri, si reca alla porta dove si devono battere i rigori; tale porta viene individuata all'inizio della gara al momento del sorteggio;

c) batte per prima i rigori la squadra che ha perso il sorteggio di inizio partita;

d) i giocatori delle due squadre si avvicineranno al dischetto in maniera veloce senza preavvertire l'arbitro del turno di tiro; l'arbitro, peraltro, andrà, via via, segnando i numeri dei giocatori che tirano i rigori;

e) se prima che entrambe le squadre abbiano battuto i tiri di rigore, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie, l'esecuzione dei tiri deve cessare;

f) se al termine della serie di calci di rigore permanesse ancora la parità, si procederà a tirare i rigori ad oltranza fino a quando, a parità di tiri eseguiti, una delle due squadre non si venga a trovare in vantaggio;

g) ciascun giocatore può battere soltanto uno dei rigori della prima serie; se si prosegue ad oltranza ciascun giocatore, compresi quelli che hanno tirato uno dei rigori della prima serie, può tirare un'altra volta soltanto dopo che tutti i suoi compagni, ivi compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.

7 Non è possibile produrre reclamo nel caso in cui la procedura dell'effettuazione dei calci di rigore sia stata effettuata diversamente da come previsto.

Art. 24 Gare ad eliminataria diretta col sistema tradizionale

1 Nelle manifestazioni nelle quali viene applicata la deroga di cui al presente articolo, per designare la squadra vincitrice della gara nei turni ad eliminataria diretta o nelle finali si utilizza uno dei seguenti sistemi, secondo quanto stabilito dal Regolamento della manifestazione stessa:

a) tiro dei rigori di cui al precedente art. 23;

b) disputa di 2 tempi supplementari la cui durata, rapportata a quella dei tempi normali, è stabilita dal Regolamento della manifestazione, senza intervallo tra gli stessi. Vince la gara la squadra che segna più reti nel corso dei tempi supplementari;

c) in caso di ulteriore parità la squadra vincitrice viene designata mediante il tiro dei rigori di cui al precedente art. 23.

Art. 25 Risultato tecnico e ripetizione di una gara

1 La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-4.

2 Il punteggio ottenuto come risultato tecnico va conteggiato nei gol realizzati della classifica generale.

3 Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

Art. 26 Modalità per la compilazione delle classifiche

1 Per ogni gara vengono assegnati i seguenti punti validi per la classifica:

3 punti alla squadra che vince la gara sul campo;

2 punti alla squadra che vince la gara coi rigori;

1 punto alla squadra che perde la gara coi rigori;

0 punti alla squadra che perde la gara sul campo.

2 Nelle gare che prevedono anche il pareggio sul campo, si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:

3 punti alla squadra che vince la partita;

1 punto ad entrambe le squadre in caso di pareggio;

0 punti alla squadra che perde la partita.

3 Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince la gara a prescindere dalle modalità con cui la vittoria è stata conseguita (vittoria sul campo, vittoria ai rigori, vittoria col golden gol, vittoria dopo i tempi supplementari, vittoria ai rigori).

Art. 27 Modalità per la compilazione della classifica avulsa

1 Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, saranno considerate soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica.

2 Quindi si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:

a) punti conseguiti negli scontri diretti nella classifica avulsa;

- b) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa (con esclusione di quelle conseguite dopo i tiri di rigore);
- c) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa (considerando le vittorie dopo i tiri di rigore);
- d) differenza reti nella classifica avulsa;
- e) maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- f) minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica "Fairplay");
- g) maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
- h) differenza reti nell'intera manifestazione;
- i) maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione;
- j) sorteggio.

3 Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Art. 28 Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi

1 Qualora sia necessario definire la migliore posizione in classifica (ad esempio per definire la migliore seconda, la migliore terza (...)) tra Società sportive di gironi diversi si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:

- a) media punti (punti fatti/partite disputate);
- b) media differenza reti (differenza reti/partite disputate);
- c) media reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
- d) media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate);
- e) sorteggio.

2 Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Norme tecnico-regolamentari per il calcio a 7

Fino alla pubblicazione dell'edizione propria del Regolamento di calcio a 7 CSI, si forniscono alcune indicazioni di massima che i Comitati territoriali possono impiegare nell'organizzazione dell'attività sportiva di disciplina.

Misure del campo di gioco e delle porte

Misura del campo di gioco: minima m 25x46, massima m 40x70.

Misura delle porte: minimo m 5x2,00 – massimo m 7,32x2,44.

La segnatura dei campi di calcio a 7 giocatori potrà essere effettuata in modo proporzionale alle dimensioni degli stessi.

Possono essere previste le bandierine del calcio d'angolo di m 1,50.

Nei campi in cui non è tracciata l'area di porta, il punto per il calcio di rinvio è posto, idealmente, a circa m 3 dalla linea di porta.

Gli avversari dovranno restare a non meno di m 6 dal punto in cui viene posto il pallone ovvero dovranno trovarsi all'esterno dell'area di rigore.

Fuorigioco

Non previsto, o solo in corrispondenza di ciascuna area di rigore.

Distanza dei calciatori

Nei calci di inizio, d'angolo, di rigore e nei calci di punizione (accordati fuori dalle aree di rigore) nessun avversario può essere a meno di m 6 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 m 4 dal punto in cui viene posto il pallone.

Calcio di rigore

Il punto del calcio di rigore deve essere posto a m 9 dalla linea di porta.

Calcio a cinque categoria “Under 15”

Art. 1 Regolamento tecnico di gioco

Le norme tecniche per il calcio a cinque della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva. Fino alla pubblicazione dell'edizione propria del CSI del Regolamento Tecnico, si applicano i Regolamenti Tecnici della FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.

Le norme tecniche per il calcio a cinque della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.

Art. 2 Categorie di età e tempi di gioco

La categoria Under 15 è riservata agli atleti nati negli anni 2007 – 2008 - 2009.

La durata dei tempi di gioco è 25 minuti a tempo.

Art. 3 Tempo di attesa

Il tempo di attesa è pari a 10 minuti.

Art. 4 Partecipanti alla gara

Le squadre di calcio a cinque sono composte da un massimo di 12 giocatori dei quali cinque partecipano alla gara e gli altri fungono da riserve.

Art. 5 Abbigliamento degli atleti

Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. I portieri devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni.

Art. 6 Distinta dei partecipanti alla gara

La distinta dei giocatori che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto sul quale si disputa la gara, può contenere fino a un massimo di 12 giocatori.

Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. Vanno pure segnalati nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, i giocatori che svolgono il ruolo di capitano e di vicecapitano. Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.

Nella distinta dei partecipanti vanno trascritti, inoltre, i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. I partecipanti alla gara (atleti, dirigenti, tecnici), dovranno comprovare la loro identità. Il riconoscimento dei partecipanti alla gara può avvenire con una delle seguenti modalità:

attraverso uno dei seguenti documenti con foto in originale

- carta di identità o passaporto
- tessera CSI con foto
- TOL (tesseramento online) con fotografia
- Libretto scolastico o dichiarazione della scuola frequentante con fotografia
- Tessera federale con fotografia
- permesso di soggiorno
- foto autenticata dal notaio o rilasciata dal Comune di residenza

Art. 7 Palloni per la gara

In tutte le gare, la Società prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni a rimbalzo controllato n. 4, e la Società seconda nominata almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed utilizzabili.

L'arbitro darà comunque inizio alla gara anche se non tutti i palloni previsti saranno messi a disposizione. Qualora non fosse disponibile neanche un pallone, l'arbitro non potrà dare inizio alla gara e segnerà quanto avvenuto sul rapporto di gara.

In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 72 comma 1 delle Norme per l'Attività Sportiva con esclusione della sanzione prevista al comma b (punto di penalizzazione).

Art. 8 Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco

Se durante la disputa d'una gara venga a mancare il pallone di gioco e non sia possibile reperirne un altro, la gara verrà sospesa e saranno assunti i seguenti provvedimenti:

- c. se ambedue le squadre hanno messo a disposizione i loro palloni e gli stessi nel corso della gara si sono rovinati o sono andati smarriti, la gara stessa verrà ripetuta;
- d. se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.

Tuttavia, se risultasse che uno dei palloni o l'unico pallone disponibile sia stato deteriorato o smarrito per dolo, l'arbitro annoterà quanto avvenuto nel rapporto di gara e la gara può essere data persa, a giudizio dell'Organo giudicante, alla squadra che ha posto in essere tale tentativo di frode.

Art. 9 Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara

Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 4, ogni squadra per poter iniziare la gara deve essere composta da un numero minimo di 3 giocatori.

Art. 10 Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato

In caso di assenza dell'arbitro designato oltre il tempo di attesa di 10 minuti, la gara sarà diretta da un dirigente della Società prima nominate.

Art. 11 Sostituzione di uno degli arbitri

Qualora l'arbitro non fosse in grado di continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio, la gara verrà sospesa.

Art. 12 Persone ammesse nel campo di gara

Non possono sostare nel "recinto di gioco" persone non tesserate e non riconosciute dal Direttore di gara. Oltre agli atleti nel numero indicato al precedente art. 4 è consentito per ciascuna delle due società, l'ingresso sul terreno di gioco dei dirigenti accompagnatori, purchè regolarmente tesserati.

In caso di mancanza dell'accompagnatore ufficiale, tale funzione potrà essere svolta da un atleta.

In questo caso l'atleta, pur continuando ad essere presente tra i giocatori a disposizione, segnalerà il proprio nome anche nell'apposito spazio della distinta riservato all'accompagnatore ufficiale.

Il dirigente designato rappresenta, a tutti gli effetti, la società sportiva.

Durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel campo di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.

I giocatori di riserva non possono indossare la tenuta di gioco della squadra per evitare di confondersi con i compagni che sono sul campo.

In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare nella panchina o nel posto loro assegnato.

Dovendo entrare in campo, si avvicineranno ai bordi del terreno di gioco per effettuare la sostituzione volante.

I giocatori di riserva possono riscaldarsi nel corso della gara se l'impianto ha lo spazio a ciò appositamente destinato; al momento di entrare in campo devono stare pronti nella "zona di sostituzione" secondo le modalità prescritte dal Regolamento Tecnico.

Art. 13 Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara

Qualora lo ritenga necessario l'arbitro, può assumere dei provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori, dei dirigenti e dei tecnici partecipanti alla gara anche prima del suo inizio.

In particolare in questa occasione possono essere comminate, in base alla gravità del fatto, l'ammonizione o l'esclusione dalla partecipazione alla gara che equivale all'espulsione.

Se questo tipo di espulsione avviene in una gara in cui il giocatore espulso è inserito nell'elenco tra i primi 5 che devono scendere in campo, lo stesso va sostituito da uno dei giocatori di riserva.

In ogni caso non è comunque possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio della gara.

Art. 14 Sostituzioni dei giocatori

Ogni squadra potrà effettuare sostituzioni "volanti", in numero illimitato, durante l'intera durata della gara tra coloro che risultano iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro prima della gara.

Il giocatore sanzionato con l'espulsione temporanea può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa o non appena gli avversari segnano una rete.

Art. 15 Numero insufficiente di atleti durante una gara ed espulsione temporanea

Se una squadra si viene a trovare con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara e con uno o più atleti fuori dal campo perché colpiti dalla sanzione dell'espulsione temporanea, l'arbitro riammetterà al gioco il calciatore espulso temporaneamente o, in caso di più giocatori espulsi temporaneamente, quello o quelli necessari per fare raggiungere alla propria squadra il numero minimo di calciatori (3) a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo.

Se una squadra sta giocando con il numero minimo di giocatori (3) e un suo calciatore commette un'infrazione da sanzionarsi con l'espulsione temporanea, l'arbitro estrarrà il cartellino blu per la notifica all'atleta interessato. In questo caso l'espulsione temporanea viene comminata all'atleta e segnata nel referto ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

Art. 16 Time-out

Ogni squadra, nel corso di ciascuno dei 2 tempi di gioco può richiedere una sospensione della durata di 1 minuto ciascuna. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, solo ed esclusivamente dal capitano della squadra.

Il time-out è concesso dall'arbitro soltanto se la Società richiedente si trova nella condizione di "possesso palla". Il time-out è accordato alla prima interruzione del gioco.

Il time out può essere richiesto dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, esclusivamente dal capitano della squadra.

Art. 17 Espulsione temporanea

L'espulsione temporanea:

- d) viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
- e) ha la durata di 4 minuti;
- f) è comminata in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro; l'atleta rientra comunque in campo non appena la squadra avversaria segna una rete.

Ferma restando la valutazione dell'arbitro sulla gravità del fallo e sulla sua punibilità con l'espulsione definitiva, di norma l'espulsione temporanea sostituisce a tutti gli effetti l'espulsione definitiva prevista per i seguenti falli:

- d) sgambetto, trattenuta o altro mezzo illecito su un avversario che, diretto a rete, non ha alcun altro avversario tra sé e la porta (con l'esclusione del portiere) in grado di intervenire;
- e) fallo di mano volontario su un tiro diretto nello specchio della propria porta;
- f) fallo di mano volontario, incluso quello del portiere se fuori area di rigore, su un avversario lanciato a rete.

Al termine di ogni tempo di gara le espulsioni temporanee, ancorché non completamente scontate, saranno ritenute del tutto scontate.

Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea viene conteggiata con due ammonizioni le quali si sommano alle altre ammonizioni subite.

Art. 18 Squalifiche automatiche

I giocatori espulsi debbono comunque ritenersi squalificati per almeno una giornata effettiva di gara, fatte salve eventuali ulteriori sanzioni assunte dall'Organo giudicante, da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva.

Art. 19 Squalifiche per somma di ammonizioni

Ai giocatori che abbiano ricevuto, anche nel corso di gare di categorie diverse, tre ammonizioni viene irrogata la squalifica per una giornata effettiva di gara. A tal proposito il cartellino azzurro comporta il computo di due ammonizioni.

La squalifica per somma di ammonizioni, deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente su apposito comunicato da parte.

La squalifica per somma di ammonizioni va scontata nella categoria per la quale si è ricevuta l'ammonizione o la sanzione che ha fatto scattare la squalifica stessa.

Art. 20 Sanzioni automatiche nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali

Nelle fasi regionali e interregionali e nelle finali nazionali la squalifica automatica scatta alla seconda ammonizione e il cartellino azzurro si conta ai soli fini della squalifica automatica come ammonizione semplice.

Alla fine di ogni fase vengono annullate eventuali ammonizioni residue.

Art. 21 Durata e risultati delle gare

Tutte le gare si disputano con 2 tempi della durata di 25 minuti e con un intervallo di 5 minuti tra gli stessi. Vince la gara la squadra che segna più reti; se le squadre segnano ciascuna lo stesso numero di reti o se nessuna rete viene segnata, la gara termina in parità.

Art. 22 Modalità per i tiri di rigori

I tiri di rigore vanno effettuati:

- c) nelle gare che non prevedono il risultato di pareggio sul campo (secondo quanto previsto al successivo art. 25, comma 1) e ai fini di stabilire l'esatta posizione in graduatoria (di cui al successivo art. 26): per ciascuna squadra sarà effettuata, prima una serie di tre calci di rigore, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza;*
- d) per le gare che prevedono l'eliminazione diretta di una delle due squadre (compreso semifinali, finali): per ciascuna squadra sarà effettuata, prima una serie di cinque calci di rigore, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.*

Ai tiri di rigore sono ammessi tutti i giocatori iscritti in distinta, con esclusione di quelli espulsi.

Il portiere infortunato a fine gara o durante il tiro dei rigori, può essere sostituito da un giocatore di riserva solo ed esclusivamente se la sua squadra non abbia effettuato il numero massimo di sostituzioni previste.

Durante l'esecuzione dei rigori qualunque giocatore può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra.

Se, al termine della gara e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria, deve comunicare al direttore di gara se:

- intende ridurre il numero dei giocatori per eguagliarlo all'altra squadra; al capitano spetta il compito di comunicare all'arbitro il nome e il numero di ciascun calciatore eventualmente escluso dai rigori;*
- non intende ridurre il numero dei calciatori; in questo caso la squadra con il maggior numero di atleti utilizzerà i giocatori come stabilito al comma 2.*

La procedura prevista è la seguente:

- h) al fischio finale tutti i giocatori delle due squadre si schierano nella metà campo opposta a quella dove si devono battere i rigori;*
- i) l'arbitro, assieme ai due portieri, si reca alla porta dove si devono battere i rigori; tale porta viene individuata all'inizio della gara al momento del sorteggio;*
- j) batte per prima i rigori la squadra che ha perso il sorteggio di inizio partita;*
- k) i giocatori delle due squadre si avvicineranno al dischetto in maniera veloce senza preavvertire l'arbitro del turno di tiro; l'arbitro, peraltro, andrà, via via, segnando i numeri dei giocatori che tirano i rigori;*
- l) se prima che entrambe le squadre abbiano battuto i tiri di rigore, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie, l'esecuzione dei tiri deve cessare;*
- m) se al termine della serie di calci di rigore permanesse ancora la parità, si procederà a tirare i rigori ad oltranza fino a quando, a parità di tiri eseguiti, una delle due squadre non si venga a trovare in vantaggio;*
- n) ciascun giocatore può battere soltanto uno dei rigori della prima serie; se si prosegue ad oltranza ciascun giocatore, compresi quelli che hanno tirato uno dei rigori della prima serie, può tirare un'altra volta soltanto dopo che tutti i suoi compagni, ivi compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.*

Non è possibile produrre reclamo nel caso in cui la procedura dell'effettuazione dei calci di rigore sia stata effettuata diversamente da come previsto.

Art. 23 Risultato tecnico e ripetizione di una gara

La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-6.

Il punteggio ottenuto come risultato tecnico va conteggiato nei gol realizzati della classifica generale.

Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

Art. 24 Modalità per la compilazione delle classifiche

Si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:

- 3 punti alla squadra che vince la partita;
- 1 punto ad entrambe le squadre in caso di pareggio;
- 0 punti alla squadra che perde la partita.

Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince la gara a prescindere dalle modalità con cui la vittoria è stata conseguita (vittoria sul campo, vittoria ai rigori, vittoria col golden gol, vittoria dopo i tempi supplementari, vittoria ai rigori col sistema normale).

Art. 25 Modalità per la compilazione della classifica avulsa

Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, saranno considerate soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica.

Quindi si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:

- punti conseguiti negli scontri diretti nella 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 le vittorie dopo i tiri di rigore);
- differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica "Fair play");
- maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
- differenza reti nell'intera manifestazione;
- maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione;
- sorteggio.

Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Art. 26 Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi

Qualora sia necessario definire la migliore posizione in classifica (ad esempio per definire la migliore seconda, la migliore terza (...)) tra Società sportive di gironi diversi si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:

- f) media punti (punti fatti/partite disputate);
- g) media differenza reti (differenza reti/partite disputate);
- h) media reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
- i) media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate);
- j) sorteggio.

Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Art. 27 Spostamenti gare

E' concesso alla Società di ottenere 1 sola variazione di gara, previa autorizzazione dell'altra società per tutto il campionato, comunicandola entro e non oltre quattro giorni prima dello svolgimento della partita alla segreteria.

Qualora la Società non si presentasse in campo per la disputa della partita, avrà la gara persa a tavolino con il risultato di 3-0 e verrà sanzionata con 1 punto di penalizzazione nella classifica generale.

Calcio a cinque categoria “Under 13”

Art. 1 Regolamento tecnico di gioco

Le norme tecniche per il calcio a cinque della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva. Fino alla pubblicazione dell'edizione propria del CSI del Regolamento Tecnico, si applicano i Regolamenti Tecnici della FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.

Le norme tecniche per il calcio a cinque della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.

Art. 2 Categorie di età e tempi di gioco

La categoria Under 13 è riservata agli atleti nati negli anni 2009 – 2010 - 2011. E' consentito utilizzare massimo n. 2 “fuoriquote” nati nel 2008 da inserire in distinta fermo restando la possibilità di schierare solo uno in campo per volta e non tutti e due contemporaneamente.

La durata dei tempi di gioco è 20 minuti a tempo.

Art. 3 Tempo di attesa

Il tempo di attesa è pari a 10 minuti.

Art. 4 Partecipanti alla gara

Le squadre di calcio a cinque sono composte da un massimo di 12 giocatori dei quali cinque partecipano alla gara e gli altri fungono da riserve.

Art. 5 Abbigliamento degli atleti

Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. I portieri devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni.

Art. 6 Distinta dei partecipanti alla gara

La distinta dei giocatori che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto sul quale si disputa la gara, può contenere fino a un massimo di 12 giocatori.

Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. Vanno pure segnalati nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, i giocatori che svolgono il ruolo di capitano e di vicecapitano. Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.

Nella distinta dei partecipanti vanno trascritti, inoltre, i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. I partecipanti alla gara (atleti, dirigenti, tecnici), dovranno comprovare la loro identità.

Inoltre va inserito, dalla squadra ospitante, l'adetto all'utilizzo del defibrillatore.

In caso di uno o più giocatori scritti a penna sulla distinta, la società potrà decidere di far disputare loro la gara con sconfitta per 0 – 3 a tavolino in favore della squadra avversaria oppure escludere dalla distinta i giocatori scritti a penna e disputare la gara normalmente.

Il riconoscimento dei partecipanti alla gara può avvenire con una delle seguenti modalità: attraverso uno dei seguenti documenti con foto in originale

- carta di identità o passaporto
- tessera CSI con foto
- TOL (tesseramento online) con fotografia
- Libretto scolastico o dichiarazione della scuola frequentante con fotografia
- Tessera federale con fotografia
- permesso di soggiorno
- foto autenticata dal notaio o rilasciata dal Comune di residenza

Art. 7 Palloni per la gara

In tutte le gare, la Società prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni a rimbalzo controllato n. 4, e la Società seconda nominata almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed utilizzabili.

L'arbitro darà comunque inizio alla gara anche se non tutti i palloni previsti saranno messi a disposizione. Qualora non fosse disponibile neanche un pallone, l'arbitro non potrà dare inizio alla gara e segnerà quanto avvenuto sul rapporto di gara.

In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 72 comma 1 delle Norme per l'Attività Sportiva con esclusione della sanzione prevista al comma b (punto di penalizzazione).

Art. 8 Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco

Se durante la disputa d'una gara venga a mancare il pallone di gioco e non sia possibile reperirne un altro, la gara verrà sospesa e saranno assunti i seguenti provvedimenti:

- e. se ambedue le squadre hanno messo a disposizione i loro palloni e gli stessi nel corso della gara si sono rovinati o sono andati smarriti, la gara stessa verrà ripetuta;
- f. se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.

Tuttavia, se risultasse che uno dei palloni o l'unico pallone disponibile sia stato deteriorato o smarrito per dolo, l'arbitro annoterà quanto avvenuto nel rapporto di gara e la gara può essere data persa, a giudizio dell'Organo giudicante, alla squadra che ha posto in essere tale tentativo di frode.

Art. 9 Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara

Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 4, ogni squadra per poter iniziare la gara deve essere composta da un numero minimo di 3 giocatori.

Art. 10 Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato

In caso di assenza dell'arbitro designato oltre il tempo di attesa di 10 minuti, la gara sarà diretta da un dirigente della Società prima nominate.

Art. 11 Sostituzione di uno degli arbitri

Qualora l'arbitro non fosse in grado di continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio, la gara verrà sospesa.

Art. 12 Persone ammesse nel campo di gara

Non possono sostare nel "recinto di gioco" persone non tesserate e non riconosciute dal Direttore di gara. Oltre agli atleti nel numero indicato al precedente art. 4 è consentito per ciascuna delle due società, l'ingresso sul terreno di gioco dei dirigenti accompagnatori, purchè regolarmente tesserati.

In caso di mancanza dell'accompagnatore ufficiale, tale funzione potrà essere svolta da un atleta.

In questo caso l'atleta, pur continuando ad essere presente tra i giocatori a disposizione, segnerà il proprio nome anche nell'apposito spazio della distinta riservato all'accompagnatore ufficiale.

Il dirigente designato rappresenta, a tutti gli effetti, la società sportiva.

Durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel campo di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.

I giocatori di riserva non possono indossare la tenuta di gioco della squadra per evitare di confondersi con i compagni che sono sul campo.

In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare nella panchina o nel posto loro assegnato.

Dovendo entrare in campo, si avvicineranno ai bordi del terreno di gioco per effettuare la sostituzione volante.

I giocatori di riserva possono riscaldarsi nel corso della gara se l'impianto ha lo spazio a ciò appositamente destinato; al momento di entrare in campo devono stare pronti nella "zona di sostituzione" secondo le modalità prescritte dal Regolamento Tecnico.

Art. 13 Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara

Qualora lo ritenga necessario l'arbitro, può assumere dei provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori, dei dirigenti e dei tecnici partecipanti alla gara anche prima del suo inizio.

In particolare in questa occasione possono essere comminate, in base alla gravità del fatto, l'ammonizione o l'esclusione dalla partecipazione alla gara che equivale all'espulsione.

Se questo tipo di espulsione avviene in una gara in cui il giocatore espulso è inserito nell'elenco tra i primi 5 che devono scendere in campo, lo stesso va sostituito da uno dei giocatori di riserva. In ogni caso non è comunque possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio della gara.

Art. 14 Sostituzioni dei giocatori

Ogni squadra potrà effettuare sostituzioni "volanti", in numero illimitato, durante l'intera durata della gara tra coloro che risultano iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro prima della gara.

Il giocatore sanzionato con l'espulsione temporanea può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa o non appena gli avversari segnano una rete.

Art. 15 Numero insufficiente di atleti durante una gara ed espulsione temporanea

Se una squadra si viene a trovare con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara e con uno o più atleti fuori dal campo perché colpiti dalla sanzione dell'espulsione temporanea, l'arbitro riammetterà al gioco il calciatore espulso temporaneamente o, in caso di più giocatori espulsi temporaneamente, quello o quelli necessari per fare raggiungere alla propria squadra il numero minimo di calciatori (3) a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo.

Se una squadra sta giocando con il numero minimo di giocatori (3) e un suo calciatore commette un'infrazione da sanzionarsi con l'espulsione temporanea, l'arbitro estrarrà il cartellino blu per la notifica all'atleta interessato. In questo caso l'espulsione temporanea viene comminata all'atleta e segnata nel referto ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

Art. 16 Time-out

Ogni squadra, nel corso di ciascuno dei 2 tempi di gioco può richiedere una sospensione della durata di 1 minuto ciascuna. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, solo ed esclusivamente dal capitano della squadra.

Il time-out è concesso dall'arbitro soltanto se la Società richiedente si trova nella condizione di "possesso palla". Il time-out è accordato alla prima interruzione del gioco.

Il time out può essere richiesto dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, esclusivamente dal capitano della squadra.

Art. 17 Espulsione temporanea

L'espulsione temporanea:

- g) viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
- h) ha la durata di 4 minuti;
- i) è comminata in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro; l'atleta rientra comunque in campo non appena la squadra avversaria segna una rete.

Ferma restando la valutazione dell'arbitro sulla gravità del fallo e sulla sua punibilità con l'espulsione definitiva, di norma l'espulsione temporanea sostituisce a tutti gli effetti l'espulsione definitiva prevista per i seguenti falli:

- g) sgambetto, trattenuta o altro mezzo illecito su un avversario che, diretto a rete, non ha alcun altro avversario tra sé e la porta (con l'esclusione del portiere) in grado di intervenire;
- h) fallo di mano volontario su un tiro diretto nello specchio della propria porta;
- i) fallo di mano volontario, incluso quello del portiere se fuori area di rigore, su un avversario lanciato a rete.

Al termine di ogni tempo di gara le espulsioni temporanee, ancorché non completamente scontate, saranno ritenute del tutto scontate.

Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea viene conteggiata con due ammonizioni le quali si sommano alle altre ammonizioni subite.

Art. 18 Squalifiche automatiche

I giocatori espulsi debbono comunque ritenersi squalificati per almeno una giornata effettiva di gara, fatte salve eventuali ulteriori sanzioni assunte dall'Organo giudicante, da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva.

Art. 19 Squalifiche per somma di ammonizioni

Ai giocatori che abbiano ricevuto, anche nel corso di gare di categorie diverse, tre ammonizioni viene irrogata la squalifica per una giornata effettiva di gara. A tal proposito il cartellino azzurro comporta il computo di due ammonizioni.

La squalifica per somma di ammonizioni, deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente su apposito comunicato da parte.

La squalifica per somma di ammonizioni va scontata nella categoria per la quale si è ricevuta l'ammonizione o la sanzione che ha fatto scattare la squalifica stessa.

Art. 20 Sanzioni automatiche nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali

Nelle fasi regionali e interregionali e nelle finali nazionali la squalifica automatica scatta alla seconda ammonizione e il cartellino azzurro si conta ai soli fini della squalifica automatica come ammonizione semplice.

Alla fine di ogni fase vengono annullate eventuali ammonizioni residue.

Art. 21 Durata e risultati delle gare

Tutte le gare si disputano con 2 tempi della durata di 25 minuti e con un intervallo di 5 minuti tra gli stessi. Vince la gara la squadra che segna più reti; se le squadre segnano ciascuna lo stesso numero di reti o se nessuna rete viene segnata, la gara termina in parità.

Art. 22 Modalità per i tiri di rigori

I tiri di rigore vanno effettuati:

- e) nelle gare che non prevedono il risultato di pareggio sul campo (secondo quanto previsto al successivo art. 25, comma 1) e ai fini di stabilire l'esatta posizione in graduatoria (di cui al successivo art. 26): per ciascuna squadra sarà effettuata, prima una serie di tre calci di rigore, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza;*
- f) per le gare che prevedono l'eliminazione diretta di una delle due squadre (compreso semifinali, finali): per ciascuna squadra sarà effettuata, prima una serie di cinque calci di rigore, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.*

Ai tiri di rigore sono ammessi tutti i giocatori iscritti in distinta, con esclusione di quelli espulsi.

Il portiere infortunato a fine gara o durante il tiro dei rigori, può essere sostituito da un giocatore di riserva solo ed esclusivamente se la sua squadra non abbia effettuato il numero massimo di sostituzioni previste.

Durante l'esecuzione dei rigori qualunque giocatore può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra.

Se, al termine della gara e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria, deve comunicare al direttore di gara se:

- intende ridurre il numero dei giocatori per eguagliarlo all'altra squadra; al capitano spetta il compito di comunicare all'arbitro il nome e il numero di ciascun calciatore eventualmente escluso dai rigori;*
- non intende ridurre il numero dei calciatori; in questo caso la squadra con il maggior numero di atleti utilizzerà i giocatori come stabilito al comma 2.*

La procedura prevista è la seguente:

- o) al fischio finale tutti i giocatori delle due squadre si recheranno nella metà campo opposta a quella dove si devono battere i rigori;*
- p) l'arbitro, assieme ai due portieri, si reca alla porta dove si devono battere i rigori; tale porta viene individuata all'inizio della gara al momento del sorteggio;*
- q) batte per prima i rigori la squadra che ha perso il sorteggio di inizio partita;*
- r) i giocatori delle due squadre si avvicineranno al dischetto in maniera veloce senza preavvertire l'arbitro del turno di tiro; l'arbitro, peraltro, andrà, via via, segnando i numeri dei giocatori che tirano i rigori;*
- s) se prima che entrambe le squadre abbiano battuto i tiri di rigore, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie, l'esecuzione dei tiri deve cessare;*
- t) se al termine della serie di calci di rigore permanesse ancora la parità, si procederà a tirare i rigori ad oltranza fino a quando, a parità di tiri eseguiti, una delle due squadre non si venga a trovare in vantaggio;*
- u) ciascun giocatore può battere soltanto uno dei rigori della prima serie; se si prosegue ad oltranza ciascun giocatore, compresi quelli che hanno tirato uno dei rigori della prima serie, può tirare un'altra volta soltanto dopo che tutti i suoi compagni, ivi compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.*

Non è possibile produrre reclamo nel caso in cui la procedura dell'effettuazione dei calci di rigore sia stata effettuata diversamente da come previsto.

Art. 23 Risultato tecnico e ripetizione di una gara

La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-6. Il punteggio ottenuto come risultato tecnico va conteggiato nei gol realizzati della classifica generale. Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

Art. 24 Modalità per la compilazione delle classifiche

Si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:

- 3 punti alla squadra che vince la partita;
- 1 punto ad entrambe le squadre in caso di pareggio;
- 0 punti alla squadra che perde la partita.

Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince la gara a prescindere dalle modalità con cui la vittoria è stata conseguita (vittoria sul campo, vittoria ai rigori, vittoria col golden gol, vittoria dopo i tempi supplementari, vittoria ai rigori col sistema normale).

Art. 25 Modalità per la compilazione della classifica avulsa

Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, saranno considerate soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica.

Quindi si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:

- punti conseguiti negli scontri diretti nella 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 le vittorie dopo i tiri di rigore);
- differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica "Fair play");
- maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
- differenza reti nell'intera manifestazione;
- maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione;
- sorteggio.

Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Art. 26 Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi

Qualora sia necessario definire la migliore posizione in classifica (ad esempio per definire la migliore seconda, la migliore terza (...) tra Società sportive di gironi diversi si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:

- k) media punti (punti fatti/partite disputate);
- l) media differenza reti (differenza reti/partite disputate);
- m) media reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
- n) media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate);
- o) sorteggio.

Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Art. 27 Spostamenti gare

E' concesso alla Società di ottenere 1 sola variazione di gara, previa autorizzazione dell'altra società per tutto il campionato, comunicandola entro e non oltre quattro giorni prima dello svolgimento della partita alla segreteria.

Qualora la Società non si presentasse in campo per la disputa della partita, avrà la gara persa a tavolino con il risultato di 3-0 e verrà sanzionata con 1 punto di penalizzazione nella classifica generale.

Calcio 5 SPORT&GO

Categoria GIOVANISSIMI (Under 12)

Anni 2010 – 2011 – 2012 – 2013

SI GIOCA IN

5 contro 5 (composizione anche mista)

CAMPO-ATTEZZATURE

Pallone n. 4 rimbalzo controllato del CSI.

EQUIPAGGIAMENTO ATLETI

Scarpe da ginnastica o da calcetto. Non ammesse scarpe da calcio, **parastinchi obbligatori**.
L'atleta che non avrà i parastinchi non potrà entrare in campo.

FORMULA DI GIOCO

La fase provinciale prevede **3 tempi da 13 minuti**

PUNTEGGIO

Condizione	Risultato	Modalità*	Attribuzione punti
3 pareggi	0-0	calci di rigore	2 punti vincente 1 punto perdente
1 vittoria	1-0	-	3 punti vincente
2 pareggi			
2 vittorie	2-0	-	3 punti vincente
1 pareggio			
3 vittorie	3-0	-	3 punti vincente
1 vittoria			
1 sconfitta	1-1	calci di rigore	2 punti vincente 1 punto perdente
1 pareggio			
2 vittorie	2-1	-	2 punti vincente
1 sconfitta			1 punto perdente

*Per l'attribuzione della vittoria

NUMERO GIOCATORI

composizione minima della squadra: **7 atleti**, composizione massima **10 atleti**

ACCOMPAGNATORI:

1 dirigente e 1 allenatore

SANZIONI

Il Comitato Provinciale di Potenza nello spirito di far giocare tutti gli atleti permette la partecipazione della squadra alle gare anche con il solo numero di atleti sufficienti per disputare la partita.

Nel rispetto del regolamento nazionale che prevede un numero minimo di partecipanti ad ogni gara si è deciso di applicare dei punti di penalizzazione in classifica per le partite disputate senza il rispetto di tale norma:

- 6 partecipanti (-1 punto in classifica per ogni gara disputata);
- 5 partecipanti (-2 punti in classifica per ogni gara disputata)

La squadra che non si presenta sul terreno di gioco avrà la partita persa, sarà penalizzata di 3 punti in classifica e verrà multata con un'ammenda di 15,00 euro.

TEMPO DI ATTESA

10 minuti come previsto dalla fase Regionale e Nazionale.

TIME OUT

1 per ogni tempo, per squadra.

ALTRE INDICAZIONI

Al portiere **non è concesso** di utilizzare le mani nella propria area di rigore sul retro-passaggio di piede da parte di un compagno squadra e sulla rimessa laterale. La rimessa laterale si effettua con i piedi. In caso di errore nell'esecuzione della rimessa laterale, l'arbitro la farà ripetere al giocatore stesso, dopo aver fornito spiegazioni. In caso di nuovo errore la rimessa viene assegnata alla squadra avversaria.

L'espulsione temporanea ha una durata di 2 minuti.

PARTECIPAZIONE/SOSTITUZIONI

E' obbligatorio far giocare tutti i giocatori in distinta, per consentire la partecipazione di tutti gli atleti alla gara, il Comitato CSI di Potenza ha stabilito quanto segue:

- Nel primo tempo non sono previste sostituzioni (tranne che per infortunio del giocatore che non potrà più prendere parte alla gara).
- Nel secondo tempo dovranno prendere parte alla gara obbligatoriamente tutti gli atleti che non hanno disputato il primo tempo (ad eccezione del portiere che potrà rimanere in campo in ipotesi la squadra sia composta da 10 giocatori, fermo restando che il decimo giocatore dovrà giocare il 3 tempo per intero).
- Nel terzo tempo ogni squadra avendo fatto giocare tutti gli atleti in distinta sarà libera di schierare chiunque con sostituzioni libere (tranne quanto previsto al punto precedente).

Per consentire il regolare svolgimento della gara è obbligatoria la numerazione sulle maglie in caso contrario è prevista la perdita della partita 3-0 e la gara verrà disputata proforma per tutelare il gioco dei bambini.

DISTINTA GARA

E' obbligatorio l'utilizzo della **distinta certificata dei giocatori** (compilata on line) che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo, la categoria e l'impianto sul quale si disputa la gara. L'elenco va stampato in duplice copia, una da consegnare all'arbitro ed una alla squadra avversaria.

La distinta può contenere il massimo dei giocatori consentito, un allenatore e un dirigente accompagnatore.

Inoltre va inserito, dalla squadra ospitante, l'adetto all'utilizzo del defibrillatore.

In caso di uno o più giocatori scritti a penna sulla distinta, la società potrà decidere di far disputare loro la gara con sconfitta per 0 – 3 a tavolino in favore della squadra avversaria oppure escludere dalla distinta i giocatori scritti a penna e disputare la gara normalmente.

RICONOSCIMENTO ATLETI

I partecipanti alla gara (atleti, dirigenti, tecnici), dovranno comprovare la loro identità. Il riconoscimento dei partecipanti alla gara può avvenire con una delle seguenti modalità:

1. attraverso uno dei seguenti documenti con foto in originale

- carta di identità o passaporto
- tessera CSI con foto
- TOL (tesseramento online) con fotografia
- Libretto scolastico o dichiarazione della scuola frequentante con fotografia
- Tessera federale con fotografia

- permesso di soggiorno
- foto autenticata dal notaio o rilasciata dal Comune di residenza

In questi casi l'indicazione del tipo e numero del documento di riconoscimento devono essere riportati nell'apposita sezione degli elenchi.

È consentito fare le fotocopie dei documenti d'identità purchè siano vidimate e firmate dall'incaricato del Comitato Provinciale (solo per la fase provinciale).

Nel caso in cui non sia possibile riconoscere l'atleta o il dirigente, lo stesso non verrà ammesso in campo.

CLASSIFICA FINALE:

Campionato Calcio a 5 + prove complementari

In caso di parità di punti tra due squadre dello stesso girone, per la determinazione della priorità in classifica, si tiene conto del risultato degli scontri diretti

Se gli stessi fossero finiti in parità, si tiene conto nell'ordine:

- del maggior numero di vittorie nel girone
- della differenza reti del girone
- del maggior numero di reti segnate nel girone
- del minor numero di reti subite nel girone
- nel caso in cui perdurasse la parità si procede con il sorteggio.

In caso di parità tra tre o più squadre dello stesso girone, per la determinazione della priorità in classifica verrà stilata la classifica avulsa considerando solo i risultati delle gare tra le squadre coinvolte.

In caso di ulteriore parità si tiene conto nell'ordine:

- maggior numero di vittorie nella classifica avulsa
- differenza reti nella classifica avulsa
- maggior numero di vittorie nel girone
- differenza reti del girone
- maggior numero di reti segnate nel girone
- minor numero di reti subite nel girone
- nel caso in cui perdurasse la parità si procede con il sorteggio.

ATTIVITA' COMPLEMENTARE

L'attività è costituita dal Triathlon di Atletica:

- Corsa veloce: 60 m
- Salto in lungo (zona di battuta/stacco di 1 metro)
- Lancio del vortex.

La squadra che non si presenta alle attività complementari sarà penalizzata di 3 punti in classifica e verrà multata con un'ammenda di 10,00 euro.

TUTELA SANITARIA

12 anni compiuti certificato medico per ATTIVITÀ AGONISTICA.

Sotto 12 anni certificato medico ATTIVITÀ NON AGONISTICA. Ogni responsabilità connessa o conseguente l'utilizzo di atleta non sottoposto a visita medica o dichiarato non idoneo alla pratica di attività sportiva è a carico della Società.

Il CSI declina ogni responsabilità, ritenendo le Società moralmente e materialmente responsabili d'eventuali inadempienze a quanto sopra citato.

LISTA ATLETI PARTECIPANTI AL CAMPIONATO

Per l'A.S. in corso, le Società iscritte con più squadre allo Sport&Go o con la stessa categoria iscritta al campionato Sport&Joy dovranno depositare la lista degli atleti che prenderanno parte al Campionato.

La lista dovrà essere depositata almeno 1 settimana prima dell'inizio del Campionato presso il Comitato; la lista è aperta e potrà essere integrata in ogni momento.

Un numero massimo di 3 atleti per volta, inseriti nella lista, potranno essere utilizzati nel Campionato Spot&Joy mentre per le squadre iscritte al medesimo campionato non sarà possibile intercambiare i giocatori.

SCAMBIO ATLETI TRA SOCIETÀ

Non ammesso.

Per quanto non contemplato nel presente regolamento vige la parte specifica riportata nel Progetto **“SPORT&GO – Crescere con lo Sport”** 2021/2022 e in mancanza, quanto previsto Dal **“Regolamento Nazionale Sport in Regola”** 2021.

Calcio 5 SPORT&JOY

Categoria GIOVANISSIMI (Under 12)

Anni 2010 – 2011 – 2012

SI GIOCA IN

5 contro 5 (composizione anche mista)

CAMPO-ATTEZZATURE

Pallone n. 4 rimbando controllato.

EQUIPAGGIAMENTO ATLETI

Scarpe da ginnastica o da calcetto. Non ammesse scarpe da calcio, **parastinchi obbligatori**.
L'atleta che non avrà i parastinchi non potrà entrare in campo.

FORMULA DI GIOCO

3 tempi da 13 minuti

PUNTEGGIO FASE PROVINCIALE

Condizione	Risultato	Modalità*	Attribuzione punti
3 pareggi	0-0	calci di rigore	2 punti vincente 1 punto perdente
1 vittoria	1-0	-	3 punti vincente
2 pareggi			
2 vittorie	2-0	-	3 punti vincente
1 pareggio			
3 vittorie	3-0	-	3 punti vincente
1 vittoria			
1 sconfitta	1-1	calci di rigore	2 punti vincente 1 punto perdente
1 pareggio			
2 vittorie	2-1	-	2 punti vincente
1 sconfitta			1 punto perdente

*Per l'attribuzione della vittoria

NUMERO GIOCATORI

composizione minima della squadra: **7 atleti**, composizione massima **10 atleti**

ACCOMPAGNATORI:

1 dirigente e 1 allenatore

SANZIONI

Il Comitato Provinciale di Potenza nello spirito di far giocare tutti gli atleti permette la partecipazione della squadra alle gare anche con il solo numero di atleti sufficienti per disputare la partita.

Nel rispetto del regolamento nazionale che prevede un numero minimo di partecipanti ad ogni gara si è deciso di applicare dei punti di penalizzazione in classifica per le partite disputate senza il rispetto di tale norma:

- 6 partecipanti (-1 punto in classifica per ogni gara disputata);
- 5 partecipanti (-2 punti in classifica per ogni gara disputata)

La squadra che non si presenta sul terreno di gioco avrà la partita persa, sarà penalizzata di 3 punti in classifica e verrà multata con un'ammenda di 10,00 euro.

TEMPO DI ATTESA

10 minuti come previsto dalla fase Regionale e Nazionale.

TIME OUT

1 per ogni tempo, per squadra.

ALTRE INDICAZIONI

Al portiere **non è concesso** di utilizzare le mani nella propria area di rigore sul retro-passaggio di piede da parte di un compagno squadra e sulla rimessa laterale. La rimessa laterale si effettua con i piedi. In caso di errore nell'esecuzione della rimessa laterale, l'arbitro la farà ripetere al giocatore stesso, dopo aver fornito spiegazioni. In caso di nuovo errore la rimessa viene assegnata alla squadra avversaria.

L'espulsione temporanea ha una durata di 2 minuti.

PARTECIPAZIONE/SOSTITUZIONI

E' obbligatorio far giocare tutti i giocatori in distinta, per consentire la partecipazione di tutti gli atleti alla gara, il Comitato CSI di Potenza ha stabilito quanto segue:

- Nel primo tempo non sono previste sostituzioni (tranne che per infortunio del giocatore che non potrà più prendere parte alla gara).
- Nel secondo tempo dovranno prendere parte alla gara obbligatoriamente tutti gli atleti che non hanno disputato il primo tempo (ad eccezione del portiere che potrà rimanere in campo in ipotesi la squadra sia composta da 10 giocatori, fermo restando che il decimo giocatore dovrà giocare il 3 tempo per intero).
- Nel terzo tempo ogni squadra avendo fatto giocare tutti gli atleti in distinta sarà libera di schierare chiunque con sostituzioni libere (tranne quanto previsto al punto precedente).

Per consentire il regolare svolgimento della gara è obbligatoria la numerazione sulle maglie in caso contrario è prevista la perdita della partita 3-0 e la gara verrà disputata proforma per tutelare il gioco dei bambini.

DISTINTA GARA

E' obbligatorio l'utilizzo della **distinta certificata dei giocatori** (compilata on line) che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo, la categoria e l'impianto sul quale si disputa la gara. L'elenco va stampato in duplice copia, una da consegnare all'arbitro ed una alla squadra avversaria.

La distinta può contenere il massimo dei giocatori consentito, un allenatore e un dirigente accompagnatore.

Inoltre va inserito, dalla squadra ospitante, l'adetto all'utilizzo del defibrillatore.

In caso di uno o più giocatori scritti a penna sulla distinta, la società potrà decidere di far disputare loro la gara con sconfitta per 0 – 3 a tavolino in favore della squadra avversaria oppure escludere dalla distinta i giocatori scritti a penna e disputare la gara normalmente.

RICONOSCIMENTO ATLETI

I partecipanti alla gara (atleti, dirigenti, tecnici), dovranno comprovare la loro identità. Il riconoscimento dei partecipanti alla gara può avvenire con una delle seguenti modalità: attraverso uno dei seguenti documenti con foto in originale

- carta di identità o passaporto
- tessera CSI con foto
- TOL (tesseramento online) con fotografia
- Libretto scolastico o dichiarazione della scuola frequentante con fotografia
- Tessera federale con fotografia

- permesso di soggiorno
- foto autenticata dal notaio o rilasciata dal Comune di residenza

In questi casi l'indicazione del tipo e numero del documento di riconoscimento devono essere riportati nell'apposita sezione degli elenchi.

È consentito fare le fotocopie dei documenti d'identità purchè siano vidimate e firmate dall'incaricato del Comitato Provinciale (solo per la fase provinciale).

Nel caso in cui non sia possibile riconoscere l'atleta o il dirigente, lo stesso non verrà ammesso in campo.

TUTELA SANITARIA

12 anni compiuti certificato medico per ATTIVITÀ AGONISTICA.

Sotto 12 anni certificato medico ATTIVITÀ NON AGONISTICA. Ogni responsabilità connessa o conseguente l'utilizzo di atleta non sottoposto a visita medica o dichiarato non idoneo alla pratica di attività sportiva è a carico della Società.

Il CSI declina ogni responsabilità, ritenendo le Società moralmente e materialmente responsabili d'eventuali inadempienze a quanto sopra citato.

UTILIZZO ATLETI PARTECIPANTI AL CAMPIONATO SPORT&GO

Per l'A.S. in corso, le Società iscritte allo Sport&Joy che hanno iscritto squadre della stessa categoria nel campionato Sport&Go, potranno utilizzare un numero massimo di 3 giocatori per squadra tra quelli inseriti nella lista degli atleti che prenderanno parte al Campionato Sport&Go. Ove l'utilizzo di atleti inseriti nelle liste dei partecipanti allo Sport&Go non rispetti il limite di cui al punto precedente, la Squadra sarà sanzionata con la perdita della gara.

SCAMBIO ATLETI TRA SOCIETÀ

Non ammesso.

Calcio a 5 SPORT&JOY

Categoria KIDS (Under 10)

Anni 2012 – 2013 – 2014

SI GIOCA IN

5 contro 5 (composizione anche mista)

CAMPO-ATTEZZATURE

Pallone n. 4.

EQUIPAGGIAMENTO ATLETI

Scarpe da ginnastica o da calcetto.

Non ammesse scarpe da calcio, parastinchi obbligatori.

L'atleta che non avrà i parastinchi non potrà entrare in campo.

FORMULA DI GIOCO

3 tempi da 13 minuti

PUNTEGGIO FASE PROVINCIALE

Condizione	Risultato	Modalità*	Attribuzione punti
3 pareggi	0-0	calci di rigore	2 punti vincente 1 punto perdente
1 vittoria	1-0	-	3 punti vincente
2 pareggi			
2 vittorie	2-0	-	3 punti vincente
1 pareggio			
3 vittorie	3-0	-	3 punti vincente
1 vittoria			
1 sconfitta	1-1	calci di rigore	2 punti vincente 1 punto perdente
1 pareggio			
2 vittorie	2-1	-	2 punti vincente
1 sconfitta			1 punto perdente

*Per l'attribuzione della vittoria

NUMERO GIOCATORI

composizione minima della squadra: 7 atleti, composizione massima 10 atleti

ACCOMPAGNATORI:

1 dirigente e 1 allenatore

SANZIONI

Il Comitato Provinciale di Potenza nello spirito di far giocare tutti gli atleti permette la partecipazione della squadra alle gare anche con il solo numero di atleti sufficienti per disputare la partita.

Nel rispetto del regolamento nazionale che prevede un numero minimo di partecipanti ad ogni gara si è deciso di applicare dei punti di penalizzazione in classifica per le partite disputate senza il rispetto di tale norma:

- 6 partecipanti (-1 punto in classifica per ogni gara disputata);
- 5 partecipanti (-2 punti in classifica per ogni gara disputata)

La squadra che non si presenta sul terreno di gioco avrà la partita persa, sarà penalizzata di 3 punti in classifica e verrà multata con un'ammenda di 10,00 euro.

TEMPO DI ATTESA

10 minuti come previsto dalla fase Regionale e Nazionale.

TIME OUT

1 per ogni tempo, per squadra.

ALTRE INDICAZIONI

Al portiere è concesso di utilizzare le mani nella propria area di rigore sul retro-passaggio di piede da parte di un compagno squadra e sulla rimessa laterale. La rimessa laterale va effettuata con i piedi. In caso di errore nell'esecuzione della rimessa laterale, l'arbitro la farà ripetere al giocatore stesso, dopo aver fornito spiegazioni. In caso di nuovo errore la rimessa viene assegnata alla squadra avversaria.

L'espulsione temporanea ha una durata di 2 minuti.

PARTECIPAZIONE/SOSTITUZIONI

E' obbligatorio far giocare tutti i giocatori in distinta, per consentire la regolare partecipazione di tutti gli atleti alla gara il Comitato CSI di Potenza ha stabilito quanto segue:

- Nel primo tempo non sono previste sostituzioni (tranne che per infortunio del giocatore).
- Nel secondo tempo dovranno prendere parte alla gara obbligatoriamente tutti gli atleti che non hanno disputato il primo tempo (ad eccezione del portiere che potrà rimanere in campo in ipotesi la squadra sia composta da 10 giocatori, fermo restando che il decimo giocatore dovrà giocare il 3 tempo per intero).
- Nel terzo tempo ogni squadra avendo fatto giocare tutti gli atleti in distinta sarà libera di schierare chiunque con sostituzioni libere (tranne quanto previsto al punto precedente).

Per consentire il regolare svolgimento della gara è obbligatoria la numerazione sulle maglie in caso contrario è prevista la perdita della partita 3-0 e la gara verrà disputata proforma per tutelare il gioco dei bambini.

DISTINTA GARA

E' obbligatorio l'utilizzo della **distinta certificata dei giocatori** (compilata on line) che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo, la categoria e l'impianto sul quale si disputa la gara. L'elenco va stampato in duplice copia, una da consegnare all'arbitro ed una alla squadra avversaria.

La distinta può contenere il massimo dei giocatori consentito, un allenatore e un dirigente accompagnatore.

Inoltre va inserito, dalla squadra ospitante, l'adetto all'utilizzo del defibrillatore.

In caso di uno o più giocatori scritti a penna sulla distinta, la società potrà decidere di far disputare loro la gara con sconfitta per 0 – 3 a tavolino in favore della squadra avversaria oppure escludere dalla distinta i giocatori scritti a penna e disputare la gara normalmente.

RICONOSCIMENTO ATLETI

I partecipanti alla gara (atleti, dirigenti, tecnici), dovranno comprovare la loro identità. Il riconoscimento dei partecipanti alla gara può avvenire con una delle seguenti modalità: attraverso uno dei seguenti documenti con foto in originale

- carta di identità o passaporto
- tessera CSI con foto
- TOL (tesseramento online) con fotografia
- Libretto scolastico o dichiarazione della scuola frequentante con fotografia
- Tessera federale con fotografia
- permesso di soggiorno

- **foto autenticata dal notaio o rilasciata dal Comune di residenza**

In questi casi l'indicazione del tipo e numero del documento di riconoscimento devono essere riportati nell'apposita sezione degli elenchi.

È consentito fare le fotocopie dei documenti d'identità purchè siano vidimate e firmate dall'incaricato del Comitato Provinciale (solo per la fase provinciale).

Nel caso in cui non sia possibile riconoscere l'atleta o il dirigente, lo stesso non verrà ammesso in campo.

TUTELA SANITARIA

12 anni compiuti certificato medico per ATTIVITÀ AGONISTICA.

Sotto 12 anni certificato medico ATTIVITÀ NON AGONISTICA.

Ogni responsabilità connessa o conseguente l'utilizzo di atleta non sottoposto a visita medica o dichiarato non idoneo alla pratica di attività sportiva è a carico della Società.

Il CSI declina ogni responsabilità, ritenendo le Società moralmente e materialmente responsabili d'eventuali inadempienze a quanto sopra citato.

SCAMBIO ATLETI TRA SOCIETÀ

Non ammesso.