

# **CAMPIONATI CALCIO A 5**

**Categorie UNDER 10/12/14 (RAGAZZI)/16 (ALLIEVI)**

## **NORME PER L'ATTIVITÀ SPORTIVA**

### **1. NORME DI AMMISSIONE**

Prima dell'inizio del Campionato le società sportive dovranno obbligatoriamente:

- ✓ consegnare e versare la quota di affiliazione e dei tesseramenti di atleti e dirigenti;
- ✓ versare la quota di iscrizione al Campionato.

#### **1.1. Modalità di tesseramento**

Le richieste di tesseramento possono essere effettuate tramite sistema online di tesseramento entro e non oltre le ore 24.00 del giorno antecedente la gara.

#### **1.2. Termini del tesseramento**

Fatte salvo quanto previsto dalle “Norme per la partecipazione all’attività del CSI degli atleti tesserati con altra Federazione Sportiva Nazionale”, **tutti gli atleti devono essere tesserati al CSI entro il 28 febbraio 2020.**

### **2. CATEGORIE**

Si precisa che tutti gli atleti dovranno presentare il certificato medico di idoneità alla pratica sportiva AGONISTICA al compimento anagrafico del 12° anno di età. Prima del compimento del 12° anno di età dovranno presentare il certificato medico di idoneità alla pratica sportiva NON AGONISTICA.

## **Categoria Attività**

Under 10 misto sport & go 2010 . 2011 . 2012 . 2013

Under 12 misto sport & go 2008 . 2009 . 2010 . 2011

RAGAZZI - Under 14 misto 2006 . 2007 . 2008 . 2009

ALLIEVI - Under 16 misto 2004. 2005 . 2006 . 2007

### **3. GIOCATORI SOTTOQUOTA E FUORI QUOTA**

Non sono ammessi giocatori sotto quota e/o fuoriquota

### **4. SOCIETÀ PARTECIPANTI CON PIU' SQUADRE**

#### **4.1. Numero squadre**

Ogni Società può presentare iscrizioni per un numero massimo di tre squadre nella stessa categoria.

#### **4.2. Distinzione squadre diverse della stessa società (Art. 18 del NAS)**

Le Società che partecipano ad una manifestazione con più squadre nella medesima categoria, devono contraddistinguere le stesse con lettere o sigle. Non è consentito in questi casi lo scambio dei giocatori tra le varie squadre della stessa Società e gli atleti rimangono vincolati con la squadra con la quale hanno disputato la prima gara in tutti i momenti e le fasi della manifestazione.

### **5. RICONOSCIMENTO DEI PARTECIPANTI ALLE GARE**

#### **5.1. Procedura**

Almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro compilata precedentemente tramite sistema online nell'apposita area riservata.

La distinta può contenere fino a un massimo di 12 giocatori, 1 dirigenti ed 1 allenatore, solo se, iscritto all'albo nazionale CSI o 1 istruttore giovanile, solo se, iscritto all'albo nazionale CSI (limitatamente per le categorie Under 10 e Under 12).

### **3. Capitano e vicecapitano:**

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.

#### **4. I dati dei dirigenti:**

Ø un dirigente accompagnatore e un allenatore iscritto all'albo nazionale degli allenatori CSI\*, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento.

*\* In deroga sono ammessi gli iscritti ai corsi 2019/2020 per allenatori.*

**B.** Per ogni atleta/dirigente il Tesserino CSI 2019/2020 con foto. Un atleta o un dirigente sprovvisto di Tesserino CSI 2019/2020 con foto potrà prendere parte all'incontro solo ed esclusivamente consegnando un documento di riconoscimento.

#### **6. DOVERI DELLA SOCIETÀ OSPITANTE**

Si definisce come ospitante la Società che gioca la gara nel proprio campo di gioco o in quello che la stessa mette a disposizione per giocare le gare casalinghe. La Società ospitante nel calendario di gara è indicata al primo posto e alla stessa competono le incombenze, i diritti ed i doveri indicati in Sport in Regola.

##### **Al termine della gara (IV tempo)**

Certi che lo sport debba essere possibilità di incontro, la squadra ospitante si impegna ad offrire, alla fine della gara, un piccolo rinfresco attraverso il quale ci si possa conoscere al di là del gioco. La squadra ospitata si impegnerà a condividere questo momento di convivialità, importantissimo per la crescita dei ragazzi. In caso di assenza di IV tempo, la squadra ospitante subirà un richiamo ufficiale.

##### **6.1. Tempo di attesa della squadra ospitante e della squadra ospitata**

Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'ora fissata pronte per lo svolgimento della gara. Nel caso di ritardo superiore a 20 minuti (tempo di attesa) la squadra in difetto verrà punita con la perdita della gara per 6 - 0.

##### **6.2. Palloni per la gara ed attrezzatura**

Saranno utilizzati i palloni n.4 a rimbalzo controllato. La Società Ospitante è tenuta a mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni e la Società ospite (o seconda nominata) almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed utilizzabili.

### **6.3. Colori Sociali**

In caso di colore confondibile della tenuta di gara di ambedue le squadre, l'obbligo di cambiare le maglie, o di indossare le pettorine, spetta sempre alla squadra prima nominata anche quando la gara è disputata in campo neutro o con la diretta responsabilità del Comitato organizzatore.

### **7. L'ARBITRO**

Tutte le partite prevedono la presenza di un arbitro CSI.

### **8. SPOSTAMENTO GARE**

Per richiedere uno spostamento, per giustificati e comprovati motivi, una squadra dovrà:

Ø **contattare la squadra avversaria;**

Ø **effettuare il pagamento della quota di spostamento gara;**

Ø **inviare una mail a latina@csi-net.it entro le 24.00 del lunedì precedente la gara.**

La società potrà richiedere un **numero massimo di 2 spostamenti gara** per squadra durante tutto l'arco del Torneo. La **tassa di spostamento gara è fissata in euro 10,00**, ed al termine della stagione, l'ammontare delle tasse di spostamento saranno devolute in beneficenza.

### **9. RECUPERO GARE**

Le gare rinviate debbono essere recuperate nella **prima data utile**. La commissione attività sportive del comitato si riserva di fissare d'ufficio le date di recupero delle gare.

### **10. MANCATA PRESENTAZIONE IN CAMPO**

In caso di mancata presentazione in campo di una squadra verranno adottati i seguenti provvedimenti

#### **10.1.1. Prima rinuncia**

Ø Sconfitta con il risultato 0-6;

Ø 1 punto di penalizzazione in classifica;

Ø una multa di 20,00 euro;

### **10.1.2. Seconda rinuncia**

- Ø Sconfitta con il risultato di 0-6;
- Ø 2 punti di penalizzazione in classifica;
- Ø una multa di 20,00 euro;

### **10.1.3. Terza rinuncia**

- Ø Esclusione dal campionato o torneo e dalla classifica finale;
- Ø incamerando le restanti tasse gara;

### **10.2. Mancata presentazione di ambedue le squadre**

In caso di mancata presentazione in campo di ambedue le squadre la partita sarà omologata per entrambe le squadre con il risultato di 0-6 ed una multa di 20,00 euro.

## **11. RINUNCIA PREVENTIVA**

Una squadra può rinunciare preventivamente alla disputa di una gara cui è impossibilitata a partecipare; tale rinuncia deve essere comunicata al più tardi 48 ore prima della gara. La rinuncia preventiva prevede la sconfitta a tavolino (0-6) per la squadra che presenta la rinuncia ed un corrispettivo pari alla tassa gara versata dalla squadra avversaria. Nel corso della stessa manifestazione una squadra potrà rinunciare preventivamente a una gara; la seconda rinuncia preventiva sarà considerata mancata presentazione in campo e verranno presi i provvedimenti indicati nell'articolo 10.

## **12. ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO**

Per ciascuna gara UNDER 14 -16 disputata verranno assegnati i seguenti punti:

- 3 punti alla squadra vincente;**
- 1 punto ad entrambe le squadre in caso di parità;**
- 0 punti alla squadra perdente.**

Per ciascuna gara UNDER 12 e GARA UNDER 10 di SECONDA FASE il risultato della gara è dato dalla somma dei risultati dei tre tempi. Ogni tempo è considerato una mini gara. Possibili combinazioni:

- 3 pareggi si procede con i calci di rigore (2 punti vincente - 1 punto perdente);
- 1 vittoria e 2 pareggi (3 punti vincente - 0 punti perdente);
- 2 vittorie ed 1 pareggio (3 punti vincente - 0 punti perdente);
- 3 vittorie (3 punti vincente - 0 punti perdente);
- 1 vittoria, 1 pareggio ed 1 sconfitta si procede con i calci di rigore (2 punti vincente - 1 punto perdente);
- 2 vittorie ed 1 sconfitta (2 punti vincente - 1 punto perdente).

Per ciascuna GARA UNDER 10 di PRIMA FASE il risultato della gara è dato dalla somma dei risultati dei due tempi. Ogni tempo è considerato una mini gara. Possibili combinazioni:

- 3 pareggi si procede con i calci di rigore (2 punti vincente - 1 punto perdente);
- 1 vittoria e 1 pareggio o 1 sconfitta ed 1 pareggio (2 punti vincente - 0 punti perdente);
- 2 vittorie o 2 Sconfitte (2 punti vincente - 0 punti perdente);
- 2 pareggi (1 punto a testa)

### **13. PARITÀ IN CLASSIFICA**

#### **13.1. Modalità per la compilazione della classifica**

Per definire l'esatta posizione in graduatoria in caso di parità di punti tra due o più squadre 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;
- c) Maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
- d) Sorteggio.

### **14. SANZIONI A CARICO DI TESSERATI E SOCIETÀ**

#### **14.1. Emanazione delle sanzioni**

Le sanzioni disciplinari saranno emesse dal Giudice Sportivo e verranno pubblicate sul Comunicato Ufficiale; esse avranno immediata validità con la pubblicazione sul Comunicato Ufficiale.

## 14.2. Automatismi delle squalifiche

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; l'esatta sanzione sarà determinata dal Giudice Unico e pubblicata, sul Comunicato ufficiale.

## 14.3. Squalifiche per somma di ammonizione

Ai giocatori che abbiano ricevuto, anche nel corso di gare di categorie diverse, 3 ammonizioni viene irrogata la squalifica per una giornata effettiva di gara. La squalifica per somma di ammonizioni, deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente su apposito comunicato ufficiale. 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.

## 15. PECULIARITÀ REGOLAMENTARI

### 15.1. Durata dei tempi di gioco

Le gare si svolgeranno secondo le seguenti modalità:

UNDER 10: 1° fase (2 tempi da 10 minuti) - 2° fase (3 tempi da 15 minuti);

UNDER 12: 3 tempi da 15 minuti

UNDER 14 (RAGAZZI) E UNDER 16 (ALLIEVI): 2 tempi da 25 minuti

### 15.2. Abbigliamento degli atleti

L'abbigliamento degli atleti titolari o riserve prevede l'uso di: Ø abbigliamento uniforme con numerazione individuale;

Ø (per il portiere) una maglia diversa da quella dei compagni; Ø scarpe di gomma o tela senza tacchetti.

**PARASTINCHI:** Qualora un atleta fosse sprovvisto di parastinchi, questo potrà prendere parte attivamente alla gara entrando nel terreno di gioco solo nel caso in cui, al momento della sostituzione, riceva i parastinchi da un compagno di squadra.

### **15.3. Sostituzioni**

Le sostituzioni sono volanti. Il giocatore che subentra dovrà aspettare che il giocatore sostituito sia completamente uscito dal campo.

### **15.4. Time-out**

Ogni squadra può chiedere una sospensione della durata di 1 minuto per ciascun tempo di gioco. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, solo ed esclusivamente dal capitano della squadra.

## **16. COMUNICATO UFFICIALE**

L'inizio dei campionati o tornei, i calendari delle gare, i risultati e quant'altro si riferisca all'aspetto tecnico-organizzativo-disciplinare sarà inserito sul "Comunicato Ufficiale" che sarà pubblicato, di norma, il **giovedì sera**.

## **17. RECLAMI - ISTANZA DI REVISIONE E MODALITA' DI PRESENTAZIONE - APPELO E MODALITA' DI PRESENTAZIONE - RICORSI DI LEGITTIMITA' E MODALITA' DI PRESENTAZIONE**

Si rimanda per ciascuna delle aree di seguito indicate agli articoli di riferimento del Regolamento di Giustizia Sportiva:

**RECLAMI E MODALITA' DI PRESENTAZIONE (artt. 73-77)**

**ISTANZA DI REVISIONE E MODALITA' DI PRESENTAZIONE (artt. 78-83)**

**APPELLI DI SECONDA ISTANZA E MODALITA' DI PRESENTAZIONE (artt. 84-90)**

**RICORSI DI LEGITTIMITA' E MODALITA' DI PRESENTAZIONE (artt. 91-95)**

## **18. RESPONSABILITA'**

La Presidenza nazionale del Centro Sportivo Italiano, unitamente ai Comitati regionali e ai Comitati territoriali interessati, declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni, incidenti o infortuni ad atleti e terzi fatto salvo quanto previsto dalla parte assicurativa del tesseramento.

Le condizioni ed i termini assicurativi abbinati al tesseramento degli atleti C.S.I. sono consultabili sul sito [www.csi-net.it](http://www.csi-net.it) nonché copie delle polizze ramo Infortuni e ramo RCT sono reperibili e disponibili presso la sede del Comitato C.S.I. di Latina.



## **19. VARIAZIONI AL REGOLAMENTO**

La Commissione Calcio potrà, durante l'anno sportivo, apportare le modifiche e/o le aggiunte che si rendessero necessarie al presente Regolamento.

Tali variazioni verranno pubblicate sul Comunicato ufficiale ed avranno valore dalla data dello stesso.

## **20. DISPOSIZIONI FINALI**

Per quanto non contemplato nel presente regolamento, vigono lo statuto del C.S.I., le norme sul tesseramento, le norme per l'attività sportiva nel CSI ed il Regolamento per la Giustizia Sportiva del CSI e, per quanto non in contrasto con le presenti norme e con eventuali disposizioni di carattere Associativo stabile del Consiglio Provinciale di Latina C.S.I., il Regolamento tecnico disciplinare della F.I.G.C. per Calcio a 5.

## **NORME TECNICHE**

### **21. DEROGHE AL REGOLAMENTO**

Ø Per la categoria under 10 è consentito il retropassaggio al portiere, il quale potrà prendere e giocare la palla anche con le mani in modo illimitato nel rispetto dei 4 secondi;

Ø Per la categorie under 12 è consentito il retropassaggio al portiere, il quale potrà prendere e giocare la palla solo con i piedi in modo illimitato nel rispetto dei 4 secondi;

Ø In tutte le categorie non sono previsti i falli cumulativi;

Ø In tutte le categorie la sostituzione del portiere dovrà avvenire a gioco fermo;

Ø In tutte le categorie l'espressione blasfema sarà sanzionata con il cartellino rosso.

### **22. NUMERO DEI CALCIATORI Calciatori**

La gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di cinque calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. Una gara non potrà avere inizio se l'una o l'altra squadra è composta da meno di tre calciatori. La gara dovrà essere sospesa se una delle squadre ha meno di tre calciatori sul rettangolo di gioco.

## Procedura di sostituzione

Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, a prescindere che il pallone sia in gioco o meno, a condizione che venga osservata la seguente procedura:

∅ il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco dalla propria zona delle sostituzioni, fatte salve le eccezioni previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;

∅ il sostituto deve entrare soltanto dopo che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;

∅ Il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni;

∅ i calciatori sostituiti possono ulteriormente prendere parte alla gara;

∅ se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore o un tiro libero, soltanto il portiere della squadra difendente può essere sostituito.

## Infrazioni e sanzioni

Il giocatore colpito dalla sanzione dell'espulsione temporanea può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa.

Se, durante una sostituzione, un calciatore di riserva entra nel rettangolo di gioco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito o non entra dalla zona delle sostituzioni della propria squadra:

∅ l'arbitro interrompe il gioco (ma non immediatamente se può applicare il vantaggio);

∅ l'arbitro ammonisce il calciatore per aver infranto la procedura della sostituzione e gli ordina di lasciare il rettangolo di gioco.

## 23. IL CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO (Regola 8 Reg. Tecnico Calcio a 5 ed. 2014)

Il calcio d'inizio è un modo di cominciare o di riprendere il gioco:

∅ all'inizio della gara;

∅ dopo che una rete è stata segnata;

∅ all'inizio del secondo periodo di gioco;

∅ all'inizio di ciascun tempo supplementare, ove previsto;

*Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.*

## **24. PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO (Regola 9 Reg. Tecnico Calcio a 5 ed. 2014) Il pallone non è in gioco quando:**

Ø ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra, sia in aria;

Ø il gioco è stato interrotto dagli arbitri;

Ø tocca la copertura;

**Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi, compreso quando:**

Ø rimbalza sul rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la traversa Ø rimbalza su uno degli arbitri quando si trovi sul rettangolo di gioco

## **25. LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE (Regola 15 Reg. Tecnico Calcio a 5 ed. 2014)**

### **Posizione dei calciatori**

Gli avversari devono essere:

Ø sul rettangolo di gioco;

Ø ad una distanza di almeno m. 5 dal punto sulla linea laterale in cui viene eseguita la rimessa.

### **Procedura**

La rimessa dalla linea laterale deve essere effettuata con i piedi, a palla ferma, entro 5 secondi. Il giocatore che rimette in gioco la palla deve avere entrambi i piedi fuori dal rettangolo di gioco.

### **Posizione della rimessa laterale**

Al momento di calciare il pallone, il calciatore incaricato della rimessa dalla linea laterale:

Ø deve avere un piede sulla linea laterale o all'esterno del rettangolo di gioco;

Ø deve calciare il pallone, che deve essere fermo, o dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale o dall'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza non superiore a cm. 25 da tale punto;

Ø deve calciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è possibile farlo Il pallone è in gioco quando entra nel rettangolo di gioco.

***Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.***

## **26. LA RIMESSA DAL FONDO (Regola 16 Reg. Tecnico Calcio a 5 ed. 2014)**

### **Posizione dei calciatori**

Gli avversari devono essere:

∅ sul rettangolo di gioco e all'esterno dell'area di rigore della squadra che effettua la rimessa dal fondo fino a quando il pallone non è in gioco.

### **Procedura**

∅ il pallone deve essere lanciato con le mani dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore;

∅ il portiere della squadra difendente deve eseguire la rimessa dal fondo entro quattro secondi da quando ha la possibilità di farlo;

∅ il pallone è in gioco quando è stato lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore dal portiere della squadra difendente.

*Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.*

## **27. DISPOSIZIONI TECNICO-REGOLAMENTARI SULLA DOTAZIONE E L'IMPIEGO DA PARTE DI SOCIETA' SPORTIVE CSI DI DEFIBRILLATORI SEMIAUTOMATICI ESTERNI**

1) A far data dal 1 luglio 2017, per qualsiasi attività sportiva a squadre, organizzata dal Comitato CSI, è fatto obbligo alle società sportive ospitanti, o prima nominate in calendario di accertarsi che nel luogo delle gare vi siano:

- un Defibrillatore Semiautomatico Esterno o a tecnologia più avanzata (da qui DAE);
- il personale formato all'utilizzazione del predetto dispositivo.

2) Le società sportive prima dell'inizio di ciascuna gara e per il tramite dei proprio dirigenti o, in mancanza, del capitano, hanno l'obbligo di appurare la presenza del DAE all'interno dell'impianto sportivo, la regolare manutenzione e il funzionamento dello stesso. La società ospitante dovrà altresì verificare la presenza di un operatore debitamente formato all'utilizzazione del dispositivo durante la gara, riportando le sue generalità nell'apposito spazio previsto nell'elenco atleti da presentare all'arbitro della gara.

**3) In assenza o indisponibilità del DAE o in mancanza del personale formato all'utilizzo dello stesso, l'arbitro non darà inizio alla gara, riportando l'accaduto nel referto. Successivamente, gli organi giudicanti preposti nei confronti, nei confronti della società sportiva inadempiente, commineranno:**

- la perdita della gara col punteggio previsto dal regolamento tecnico della relativa disciplina sportiva;
- un'ammenda, secondo le tabelle annualmente emanate dalla direzione tecnica nazionale. Eventuali indisponibilità del DAE o del personale formato all'utilizzazione dello stesso occorse a gara iniziata saranno comunque ascrivibili alla società ospitante o prima nominata in calendario e comporteranno le già previste sanzioni disciplinari. L'arbitro prenderà nota di episodi o circostanze riguardanti l'utilizzo del DAE negli impianti di gioco facendone dettagliata menzione nel referto.

**SEGUIRA' INTEGRAZIONE**

**ATTIVITÀ COMPLEMENTARE - THRIATLON Categorie Under 10 e Under 12**

### **RECLAMI E GIUSTIZIA SPORTIVA**

- a) Non sono ammessi reclami di ordine tecnico. Ogni eventuale disfunzione, carenza od irregolarità dovrà essere segnalata, per iscritto, alla Segreteria della manifestazione.
- b) La gestione della Giustizia sportiva è esercitata dalla Commissione Esecutiva in Campo (C.E.C.) che provvederà a specificare sul primo comunicato ufficiale della manifestazione tempi e procedure per la proposizione di eventuali reclami.

### **MODIFICHE AL REGOLAMENTO**

Il Centro Sportivo Italiano si riserva di modificare il presente regolamento e quello delle discipline dandone opportuna comunicazione ai partecipanti.