

DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI PER LE DISCIPLINE SPORTIVE

CALCIO A UNDICI

Art. 1 - Regolamento tecnico di gioco

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

Art. 2 - Categorie di età e tempi di gioco

Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare e la durata dei tempi di gioco sono comunicate annualmente dalla Direzione Tecnica Nazionale.

Attenzione!

Per particolari esigenze locali, nell'attività sportiva possono disporsi variazioni ai tempi di gioco. Variazioni stabilite dai Comitati organizzatori alle categorie d'età, rispetto a quanto emanato dalla Direzione Tecnica Nazionale, possono precludere la partecipazione alle fasi successive dei "Campionati nazionali".

Art. 3 - Tempo di attesa

Il tempo di attesa nel calcio è pari alla durata di un tempo di gioco previsto per le gare di ogni categoria.

Attenzione!

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa comunicandolo all'inizio dell'attività, nel Regolamento della manifestazione. Resta fermo quanto previsto dall'art.41 delle Norme per l'Attività Sportiva per le gare di livello regionale, interregionale e nazionale.

Art. 4 - Partecipanti alla gara

1. Alla gara di calcio a 11 partecipano squadre composte da un massimo di 20 giocatori dei quali 11 titolari e 9 riserve.

Attenzione!

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire un numero massimo di partecipanti non inferiore a 16.

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.

Attenzione!

E' possibile permettere ugualmente la disputa della gara agli atleti non in regola con l'abbigliamento dei giocatori, fatta eccezione per ciò che concerne l'utilizzo dei parastinchi, che è sempre obbligatorio.

Art. 6 - Distinta dei partecipanti alla gara

1. 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 20 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. Nei primi undici spazi dell'elenco vanno indicati i giocatori che iniziano il gioco come titolari; negli altri spazi i giocatori di riserva.

Attenzione!

I Comitati organizzatori potranno prevedere l'utilizzo di distinte prestampate con tutto l'organico a disposizione, inserendo una colonna nella distinta giocatori (tra il numero di maglia e il cognome/nome) nella quale i primi undici vanno chiaramente indicati.

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.

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 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. Nei casi di cui ai commi precedenti, le squadre verranno considerate rinunciarie 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.
1. 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 4, ogni squadra per poter iniziare la gara deve essere composta da un numero minimo di 7 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, che non potrà più entrare in campo; 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 Esclusivamente per le categorie "Ragazzi" e "Allievi", 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. Lo stesso, nel compito di assistente di parte, dovrà essere sostituito da altro tesserato.

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 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: uno dei due assistenti ufficialmente designati 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. E' 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 designato, 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 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.
3. I giocatori di riserva non possono indossare la tenuta di gioco della squadra per evitare di confondersi con i compagni che sono sul campo.
4. 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.
5. 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 11 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. In ogni caso non è comunque possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio della gara.

Art. 15 - Sostituzioni dei giocatori

1. Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nel Regolamento Tecnico di gioco.
2. Ogni squadra può sostituire durante l'intera durata della gara, ivi compresi gli eventuali tempi supplementari, 5 giocatori senza distinzione di ruolo, scegliendoli tra i giocatori di riserva iscritti come tali nell'elenco consegnato all'arbitro prima della gara.

- 3 I giocatori espulsi definitivamente non possono in alcun modo essere sostituiti.
- 4 Il giocatore colpito dalla sanzione dell'espulsione temporanea può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa.

Attenzione!

I Comitati CSI possono derogare al presente articolo, prevedendo nei regolamenti delle manifestazioni un numero di sostituzioni maggiore o minore di quello stabilito.

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 (7) a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo.
2. Se una squadra sta giocando con il numero minimo di giocatori (7) 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 dei due tempi di gioco, può chiedere 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.

Attenzione!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma per le competizioni non rientranti nei "Campionati nazionali".

Art. 18 - Espulsione temporanea

- 1 L'espulsione temporanea:
 - a) viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
 - b) ha la durata di 5 minuti nelle gare i cui tempi hanno una durata massima di 30 minuti;
 - c) ha la durata di 8 minuti nelle gare i cui tempi hanno una durata superiore ai 30 minuti;
 - d) è comminata durante la gara in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro.
- 2 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 dalle Decisioni IFAB n° 13 e 14 sulla Regola 12 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.

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

Attenzione!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma per le competizioni non rientranti nei "Campionati nazionali".

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.

Attenzione!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma prevedendo esplicitamente che, dopo la prima squalifica per somma di ammonizioni (che avviene alla quarta ammonizione), il turno di squalifica successivo scatti, per recidività in ammonizione, alla terza ammonizione; poi alla seconda; poi ad ogni ulteriore ammonizione.

2. La squalifica per somma di ammonizioni, deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente su apposito comunicato ufficiale.
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 stabilita dai Regolamenti delle manifestazioni e 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 col "sistema veloce" di cui al successivo art. 23. Tale metodo viene sempre utilizzato per le fasi regionali, interregionali e nazionali.

Attenzione!

Tale sistema, di norma, va anche adottato "nell'attività istituzionale" e in quella "a progetto" secondo quanto stabilito dai Comitati organizzatori.

- 3 I Comitati CSI, solo per l'attività locale, possono stabilire che le gare potranno concludersi anche col pareggio. Per tutte le altre fasi, si applica quanto disposto dal comma precedente.

Art. 23 - Modalità per i tiri di rigore per determinare la squadra vincitrice (Sistema veloce)

- 1 Se alla fine dei due tempi di gioco le squadre fossero in parità, la vincitrice verrà designata coi tiri di rigore col sistema veloce: prima una serie di cinque, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.
- 2 Ai tiri di rigore sono ammessi esclusivamente i giocatori presenti sul campo al momento del fischio finale, ivi compresi quelli momentaneamente assenti dal terreno di gioco col permesso dell'arbitro.
- 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 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:
 - a) 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;
 - b) non intende ridurre il numero dei calciatori; in questo caso la squadra con il maggior numero di atleti utilizzerà i giocatori come stabilito al precedente comma 2.
- 6 Il "sistema veloce" prevede le seguenti procedure:
 - a) al fischio finale i giocatori presenti sul campo si porteranno al centro del campo;
 - 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 cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
 - f) se al termine della serie di cinque 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 di cinque; 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 regola di cui al precedente 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 col "sistema veloce" 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 col "sistema normale" di cui al successivo art. 25.

Art. 25 - Modalità per i tiri di rigore (Sistema normale)



- 1 Nelle gare che si disputano con la deroga di cui all'art. 22 comma 3 e che prevedano tempi supplementari e, in caso di ulteriore parità, la designazione della squadra vincitrice tramite il tiro dei rigori, si utilizzerà il sistema normale: prima una serie di cinque, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.
- 2 Ai tiri di rigore sono ammessi solo ed esclusivamente i giocatori presenti sul campo al momento del fischio finale, ivi compresi quelli momentaneamente assenti dal terreno di gioco col permesso dell'arbitro.
- 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 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:
- a) 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;
 - b) non intende ridurre il numero dei calciatori; in questo caso la squadra con il maggior numero di atleti utilizzerà i giocatori come stabilito al precedente comma 2.
- 6 Il "sistema normale" prevede le seguenti procedure:
- a) al fischio finale, l'arbitro sceglie la porta dove battere i rigori ed effettua, coi capitani delle squadre, il sorteggio per l'ordine con cui tirare i rigori; batte per prima la squadra che ha perduto il sorteggio;
 - b) i capitani delle squadre comunicano all'arbitro i 5 calciatori che tireranno i primi 5 rigori col relativo ordine di battuta;
 - c) i giocatori presenti sul campo si porteranno al centro del campo;
 - d) seguendo l'ordine comunicato all'arbitro, i giocatori individuati per battere i rigori effettueranno il loro tiro e raggiungeranno quindi i propri compagni;
 - e) se prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra,

qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;

- f) se al termine della serie di cinque 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 trova in vantaggio;
- g) ciascun giocatore può battere soltanto uno dei rigori della prima serie di cinque; 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, 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. 26 - Risultato tecnico e ripetizione di una gara

- 1 La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-3.
- 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. 27 - 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 (cfr. art. 22, comma 3), 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 prescindere dalle modalità con cui la vittoria è stata conseguita (vittoria sul campo, vittoria ai rigori col sistema veloce, vittoria col golden gol, vittoria dopo i tempi supplementari, vittoria ai rigori col sistema normale).

Art. 28 - 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 Si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:
 - a) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa (con esclusione di quelle conseguite dopo i tiri di rigore);
 - b) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa (considerando le vittorie conseguite dopo i tiri di rigore);
 - c) differenza reti nella classifica avulsa;
 - d) maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
 - e) minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica "Fair play") ;

- f) maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
- g) differenza reti nell'intera manifestazione;
- h) maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione;
- i) sorteggio.

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

Art. 29 - 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 reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
 - c) media differenza reti (differenza reti/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 (cfr. sistema veloce) le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

CALCIO A SETTE

Art. 1 - Regolamento tecnico di gioco

- 1 Le norme tecniche per il calcio a 7 della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.
- 2 Per lo svolgimento del calcio a 7 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.

Art. 2 - Categorie di età e tempi di gioco

- 1 Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare e la durata dei tempi di gioco sono comunicate annualmente dalla Direzione Tecnica Nazionale.

Attenzione!

Per particolari esigenze locali, nell'attività sportiva possono disporsi variazioni ai tempi di gioco. Variazioni stabilite dai Comitati territoriali alle categorie d'età, rispetto a quanto emanato dalla Direzione Tecnica Nazionale, possono precludere la partecipazione alle fasi successive dei "Campionati nazionali".

Art. 3 - Tempo di attesa

- 1 Il tempo di attesa nel calcio è pari alla durata di un tempo di gioco previsto per le gare di ogni categoria.

Attenzione!

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa comunicandolo all'inizio dell'attività, nel Regolamento della manifestazione. Resta fermo quanto previsto dall'art.41 delle Norme per l'Attività Sportiva per le gare di livello regionale, interregionale e nazionale.

Art. 4 - Partecipanti alla gara

- 1 Alla gara di calcio a 7 partecipano squadre composte da un massimo di 14 giocatori dei quali 7 titolari e 7 riserve.

Attenzione!

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire un numero massimo di partecipanti non inferiore a 12.

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.

Attenzione!

E' possibile permettere ugualmente la disputa della gara agli atleti non in regola con l'abbigliamento dei giocatori, fatta eccezione per ciò che concerne l'utilizzo dei parastinchi, che è sempre obbligatorio.

Art. 6 - Distinta dei partecipanti alla gara



1. 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 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. Nei primi sette spazi dell'elenco vanno indicati i giocatori che iniziano il gioco come titolari; negli altri spazi i giocatori di riserva.

Attenzione!

I Comitati CSI potranno prevedere l'utilizzo di distinte prestampate con tutto l'organico a disposizione, inserendo una colonna nella distinta giocatori (tra il numero di maglia e il cognome/nome) nella quale i primi sette vanno chiaramente indicati.

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.

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 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, che non potrà più entrare in campo; 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. Esclusivamente per le categorie "Ragazzi" e "Allievi", 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. Lo stesso, nel compito di assistente di parte, dovrà essere sostituito da altro tesserato.

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. E' 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 designato, 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, 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.
- 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. La sostituzione del portiere dovrà avvenire a gioco fermo.

Attenzione!

Per l'attività locale i Comitati CSI potranno valutare la possibilità di effettuare le sostituzioni a gioco fermo nella misura che ritengono adeguata.

2. I giocatori espulsi definitivamente non possono in alcun modo essere sostituiti.
3. Il giocatore colpito dalla sanzione dell'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.

Attenzione!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma per le competizioni non rientranti nei "Campionati nazionali".

Art. 18 - Espulsione temporanea



1. L'espulsione temporanea:
 - a) viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
 - b) è comminata durante la gara 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;
 - c) 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 dalle Decisioni IFAB n° 13 e 14 sulla Regola 12 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.
2. Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea viene conteggiata con due ammonizioni le quali si sommano alle altre ammonizioni subite.

Attenzione!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma per le competizioni non rientranti nei "Campionati nazionali".

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.

Attenzione!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma prevedendo esplicitamente che, dopo la prima squalifica per somma di ammonizioni (che avviene alla quarta ammonizione), il turno di squalifica successivo scatti, per recidività in ammonizione, alla terza ammonizione; poi alla seconda; poi ad ogni ulteriore ammonizione.

- 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 stabilita dai Regolamenti delle manifestazioni e 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 col "sistema veloce" di cui al successivo art. 23. Tale metodo viene sempre utilizzato per le fasi regionali, interregionali e nazionali.

Attenzione!

Tale sistema, di norma, va anche adottato "nell'attività istituzionale" e in quella "a progetto" secondo quanto stabilito dai Comitati organizzatori.

- 3 I Comitati CSI, solo per l'attività locale, possono stabilire che le gare potranno concludersi anche col pareggio. Per tutte le altre fasi, si applica quanto disposto dal comma precedente.

Art. 23 - Modalità per i tiri di rigori per determinare la squadra vincitrice - (Sistema veloce)

1. Se alla fine dei due tempi di gioco le squadre fossero in parità, la vincitrice verrà designata coi tiri di rigore col sistema veloce: prima una serie di cinque, 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.

Attenzione!

Nel caso in cui le sostituzioni fossero avvenute "a gioco fermo" sono ammessi ai tiri di rigore tutti i giocatori presenti sul terreno di gioco al fischio finale (fatta esclusione dei giocatori di riserva).

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 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:
 - a) 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;

- b) non intende ridurre il numero dei calciatori; in questo caso la squadra con il maggior numero di atleti utilizzerà i giocatori come stabilito al precedente comma 2.
6. Il “sistema veloce” prevede le seguenti procedure:
- 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 cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
 - f) se al termine della serie di cinque 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 di cinque; 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 col “sistema veloce” 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 col “sistema normale” di cui al successivo art. 25.

Art. 25 - Modalità per i tiri di rigori - (Sistema normale)



1. Nelle gare che si disputano con la deroga di cui all'art. 22 e che prevedano tempi supplementari e, in caso di ulteriore parità, la designazione della squadra vincitrice tramite il tiro dei rigori, si utilizzerà il sistema normale: prima una serie di cinque, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.

2. Ai tiri di rigore sono ammessi solo ed esclusivamente i giocatori presenti sul campo al momento del fischio finale, ivi compresi quelli momentaneamente assenti dal terreno di gioco col permesso dell'arbitro.
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 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:
 - a) 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;
 - b) non intende ridurre il numero dei calciatori; in questo caso la squadra con il maggior numero di atleti utilizzerà i giocatori come stabilito al precedente comma 2.
6. Il "sistema normale" prevede le seguenti procedure:
 - a) al fischio finale, l'arbitro sceglie la porta dove battere i rigori ed effettua, coi capitani delle squadre, il sorteggio per l'ordine con cui tirare i rigori; batte per prima la squadra che ha perduto il sorteggio;
 - b) i capitani delle squadre comunicano all'arbitro i 5 calciatori che tireranno i primi 5 rigori col relativo ordine di battuta;
 - c) i giocatori presenti sul campo si porteranno al centro del campo;
 - d) l'arbitro, assieme ai due portieri, si reca alla porta dove si devono battere i rigori;
 - e) seguendo l'ordine comunicato all'arbitro, i giocatori individuati per battere i rigori effettueranno il loro tiro e raggiungeranno quindi i propri compagni;
 - f) se prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
 - g) se al termine della serie di cinque 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 trova in vantaggio;
 - h) ciascun giocatore può battere soltanto uno dei rigori della prima serie di cinque; 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, compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.
2. 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. 26 - Risultato tecnico e ripetizione di una gara



1. La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-4.
3. Il punteggio ottenuto come risultato tecnico va conteggiato nei gol realizzati della classifica generale.
4. Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

Art. 27 - 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 (cfr. art.22, comma 3), 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 col sistema veloce, vittoria col golden gol, vittoria dopo i tempi supplementari, vittoria ai rigori col sistema normale).

Art. 28 - 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) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa;
 - b) differenza reti nella classifica avulsa;
 - c) maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
 - d) minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica "Fair play");
 - e) maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
 - f) differenza reti nell'intera manifestazione;
 - g) maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione.
 - h) sorteggio.
- 3 Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore (cfr. sistema veloce) le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Art. 29 - 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 reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
 - c) media differenza reti (differenza reti/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 (cfr. sistema veloce) le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Alcuni suggerimenti 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. 6x2,00 – massimo 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, dal lato dove è uscito il pallone. Gli avversari dovranno restare a non meno di m. 6 dal punto in cui viene posto il pallone.

Lo "spazio di gioco libero" è lo spazio sopra l'area di gioco che è libero da ogni ostacolo. Lo "spazio di gioco libero" al di sopra della superficie di gioco deve essere almeno di m. 6

Fuorigioco

Non previsto.

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 6 mt dal punto in cui viene posto il pallone.

Nei calci di punizione indiretti decretati in area di rigore, i calciatori difendenti possono stare ad una distanza minima di mt 4 dal punto in cui viene posto il pallone.

Calcio di rigore

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

CALCIO A CINQUE

Art. 1 Regolamento tecnico di gioco

- 1 Le norme tecniche per il calcio a cinque della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.
- 2 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.

Art. 2 Categorie di età e tempi di gioco

- 1 Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare e la durata dei tempi di gioco sono comunicate annualmente dalla Direzione Tecnica Nazionale.

Attenzione!

Per particolari esigenze locali, nell'attività sportiva possono disporsi variazioni ai tempi di gioco. Variazioni stabilite dai Comitati territoriali alle categorie d'età, rispetto a quanto emanato dalla Direzione Tecnica Nazionale, possono precludere la partecipazione alle fasi successive dei "Campionati nazionali".

Art. 3 Tempo di attesa

- 1 Il tempo di attesa nel calcio a 5 è pari alla durata di un tempo di gioco previsto per le gare di ogni categoria.

Attenzione!

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa comunicandolo all'inizio dell'attività, nel Regolamento della manifestazione. Resta fermo quanto previsto dall'art.41 delle Norme per l'Attività Sportiva per le gare di livello regionale, interregionale e nazionale.

Art. 4 Partecipanti alla gara

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

Attenzione!

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire un numero massimo di partecipanti non inferiore a 10.

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.

Attenzione!

E' possibile permettere ugualmente la disputa della gara a quegli atleti non in regola con l'abbigliamento dei giocatori, fatta eccezione per ciò che concerne l'utilizzo dei parastinchi, che è sempre obbligatorio.

Art. 6 Distinta dei partecipanti alla gara



- 1 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.
- 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 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.
- 3 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



- 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 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 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



- 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'arbitro presente arbitrerà da solo la gara. Laddove lo ritenga opportuno lo stesso potrà invitare un altro arbitro CSI presente sul campo a svolgere il compito di secondo arbitro.
- 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. E' compito dei Comitati territoriali precisare nei regolamenti delle manifestazioni locali per quali categorie d'età è possibile applicare questa norma.

Art. 11 Sostituzione di uno degli arbitri



- 1 Qualora uno dei due arbitri non fosse in grado di continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio, l'altro arbitro continuerà da solo la direzione della gara.
- 2 Qualora ambedue gli arbitri fossero nelle condizioni di non poter continuare o in caso di malore o infortunio dell'unico arbitro presente, la gara verrà sospesa.

Art. 12 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, 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.
- 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 nella panchina o nel posto loro assegnato. Dovendo entrare in campo, si avvicineranno ai bordi del terreno di gioco per effettuare la sostituzione volante.
- 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. 13 Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara



- 1 Qualora lo ritenga necessario l'arbitro, o il primo arbitro, può assumere, anche su segnalazione del suo collaboratore ufficiale, 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 5 che devono scendere in campo, lo stesso va sostituito da uno dei giocatori di riserva.
- 3 In ogni caso non è comunque possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio della gara.

Art. 14 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. La sostituzione del portiere dovrà avvenire a gioco fermo.
- 2 I giocatori espulsi definitivamente non possono in alcun modo essere sostituiti.
- 3 Il giocatore colpito dalla sanzione dell'espulsione temporanea può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa.

Art. 15 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 (3) a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo.
- 2 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



- 1 Ogni squadra, per ciascuno dei due tempi di gioco, può chiedere 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.

Attenzione!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma per le competizioni non rientranti nei "Campionati nazionali".

Art. 17 Espulsione temporanea



- 1 L'espulsione temporanea:
 - a) viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;

- b) ha la durata di 2 minuti nelle gare col "tempo effettivo" e di 4 minuti nelle gare col tempo ininterrotto;
 - c) è comminata durante la gara 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.
- 2 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 dalle Decisioni IFAB n° 13 e 14 sulla Regola 12 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.
- 3 Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea viene conteggiata con due ammonizioni le quali si sommano alle altre ammonizioni subite.

Attenzione!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma per le competizioni non rientranti nei "Campionati nazionali".

Art. 18 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. 19 Squalifiche per somma di ammonizioni



- 1 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.

Attenzione!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma prevedendo esplicitamente che, dopo la prima squalifica per somma di ammonizioni (che avviene alla terza ammonizione), il turno di squalifica successivo scatti, per recidività in ammonizione, alla seconda ammonizione e poi ad ogni ulteriore ammonizione.

- 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. 20 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. 21 Campionati nazionali - Durata e risultati delle gare

- 1 Tutte le gare dei Campionati nazionali si disputano con 2 tempi la cui durata è stabilita dai Regolamenti delle manifestazioni e 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 col “sistema veloce” di cui al successivo art. 22. Tale metodo viene sempre utilizzato per le fasi regionali, interregionali e nazionali.

Attenzione!

Tale sistema, di norma, va anche adottato “nell’attività istituzionale” e in quella “a progetto” secondo quanto stabilito dai Comitati organizzatori.

- 3 I Comitati CSI, solo per l’attività locale, possono stabilire che le gare potranno concludersi anche col pareggio. Per tutte le altre fasi, si applica quanto disposto dal comma precedente.

Art. 22 Modalità per i tiri di rigori per determinare la squadra vincitrice - (Sistema veloce)

- 1 Se alla fine dei due tempi di gioco le squadre fossero in parità, la vincitrice verrà designata coi tiri di rigore col sistema veloce: prima una serie di cinque, 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 Durante l’esecuzione dei rigori qualunque giocatore può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra.
- 4 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:
 - a) 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;
 - b) non intende ridurre il numero dei calciatori; in questo caso la squadra con il maggior numero di atleti utilizzerà i giocatori come stabilito al precedente comma 2.
- 5 Il “sistema veloce” prevede le seguenti procedure:
 - 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 cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
 - f) se al termine della serie di cinque 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 di cinque; 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.
- 6 Non è possibile proporre reclamo nel caso in cui la procedura dell'effettuazione dei calci di rigore sia stata effettuata diversamente da come previsto.

Art. 23 Gare ad eliminataria diretta col sistema tradizionale



1. Nelle manifestazioni nelle quali viene applicata la regola di cui al precedente articolo 21, 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 col "sistema veloce" di cui al precedente art. 22;
 - 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. In caso di ulteriore parità la squadra vincitrice viene designata mediante il tiro dei rigori col "sistema normale" di cui al successivo art. 24.

Art. 24 Modalità per i tiri di rigori - (Sistema normale)



- 1 Nelle gare che si disputano con la deroga di cui all'art. 21 comma 3 e che prevedano tempi supplementari e, in caso di ulteriore parità, la designazione della squadra vincitrice tramite il tiro dei rigori, si utilizzerà il sistema normale: prima una serie di cinque, 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 Durante l'esecuzione dei rigori qualunque giocatore può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra.
- 4 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:
 - a) 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;
 - b) non intende ridurre il numero dei calciatori; in questo caso la squadra con il maggior numero di atleti utilizzerà i giocatori come stabilito al precedente comma 2.
- 5 Il "sistema normale" prevede le seguenti procedure:

- al fischio finale, l'arbitro sceglie la porta dove battere i rigori ed effettua, coi capitani delle squadre, il sorteggio per l'ordine con cui tirare i rigori; batte per prima la squadra che ha perduto il sorteggio;
- i capitani delle squadre comunicano all'arbitro i 5 calciatori che tireranno i primi 5 rigori col relativo ordine di battuta;
- tutti i giocatori delle due squadre si schierano nella metà campo opposta a quella dove si devono battere i rigori;
- l'arbitro, assieme ai due portieri, si reca alla porta dove si devono battere i rigori;
- seguendo l'ordine comunicato all'arbitro, i giocatori individuati per battere i rigori effettueranno il loro tiro e raggiungeranno quindi i propri compagni;
- se prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
- se al termine della serie di cinque 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 trova in vantaggio;
- ciascun giocatore può battere soltanto uno dei rigori della prima serie di cinque; 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, compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.

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

Art. 25 Risultato tecnico e ripetizione di una gara

- 1 Per l'omologazione delle gare è necessario verificare:
 - il numero degli atleti partecipanti alla gara, ivi comprese le riserve;
 - la durata dei tempi di gioco, verificando a tal proposito l'orario di inizio e quello di chiusura della gara, il periodo dell'intervallo, i minuti di recupero e quelli utilizzati per i time-out;
 - la regolare registrazione delle reti segnate da parte di ciascuna squadra;
 - la regolare assunzione dei provvedimenti disciplinari, con particolare attenzione a quelli che sommati comportano l'assunzione della sanzione superiore (ad es. doppia ammonizione, oppure ammonizione ed espulsione temporanea);
 - la regolarità dell'operazione dei tiri di rigore se previsti ed effettuati.
- 2 La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-6.
- 3 Il punteggio ottenuto come risultato tecnico va conteggiato nei gol realizzati della classifica generale.
- 4 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 (cfr. art. 21, comma 3), 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 col "sistema veloce", vittoria col golden gol, vittoria dopo i tempi supplementari, vittoria ai rigori col sistema normale).

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) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa;
 - b) differenza reti nella classifica avulsa;
 - c) maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
 - d) minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica "Fair play");
 - e) maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
 - f) differenza reti nell'intera manifestazione;
 - g) maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione.
 - h) sorteggio.
- 3 Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore (cfr. "sistema veloce") 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 reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
 - c) media differenza reti (differenza reti/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 (cfr. "sistema veloce") le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

NORME NON DEROGABILI NELL'ORGANIZZAZIONE

DEI CAMPIONATI NAZIONALI



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. Possono tesserarsi e gareggiare per una Società del CSI gli atleti che pur tesserati con un'altra Società affiliata alla FIGC:

- **non abbiano preso parte** ad alcuna gara ufficiale federale, di qualsiasi serie o categoria, nel corso dell'anno sportivo in corso (a far data dal 1 luglio);
- **abbiano preso parte, per il calcio a 11 maschile**, nella stagione sportiva in corso, a “gare ufficiali” di Seconda e Terza Categoria; alle Società sportive con doppia affiliazione CSI/FIGC è consentita la partecipazione degli atleti FIGC anche della Prima categoria;
- **abbiano preso parte, per il calcio a 7 maschile**, nella stagione sportiva in corso, a “gare ufficiali” di calcio a 11 di Seconda e Terza Categoria; alle Società sportive con doppia affiliazione CSI/FIGC è consentita la partecipazione degli atleti FIGC anche della Prima categoria;
- **non abbiano preso parte, per il calcio a 7 maschile**, nella stagione sportiva in corso, a “gare ufficiali” di calcio a 5 dalla Serie B in su (Serie B e A);
- **non abbiano preso parte, per il calcio a 7 e 11 femminile**, nella stagione sportiva in corso, a “gare ufficiali” FIGC di calcio a 11 dalla Serie B in su (Serie B e A);
- **non abbiano preso parte, per il calcio a 5 maschile**, nella stagione sportiva in corso, a “gare ufficiali” dalla Serie B in su (Serie B e A). E' altresì consentito agli atleti tesserati alla FIGC per il calcio a 11 giocare a calcio a 5 col CSI, a condizione che non abbiano preso parte a gare ufficiali federali dalla Promozione in su per l'attività maschile.
- Per il calcio a 5 femminile, non sussiste alcun divieto di partecipazione all'attività del CSI delle atlete tesserate alla FIGC.

Per il calcio a 7 o a 11 - "Prendere parte" a gare ufficiali si intende l'effettiva entrata in campo e non la semplice iscrizione nella distinta dei giocatori (a condizione che delle sostituzioni ci sia l'effettiva annotazione da parte del direttore di gara).

Per il calcio a 5 (o a 7) - "Prendere parte" a gare ufficiali si intende la semplice iscrizione nella distinta dei giocatori (in quanto vengono effettuate sostituzioni “volanti” o comunque, se a gioco fermo, di esse non sia possibile un riscontro per presa annotazione dell'avvenuta effettuazione da parte del direttore di gara).

2. 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 al precedente comma 1.

3. Gli atleti tesserati alla FIGC, per partecipare alle attività del CSI, per una o più delle discipline sportive menzionate:

- se trattasi di medesima disciplina sportiva (ad esempio 3° categoria nel calcio a 11 in FIGC e calcio a 11 nel CSI), non dovranno più continuare a prendere parte alle attività della FIGC, a

partire dalla data di tesseramento al CSI; è consentita la partecipazione dei giocatori alla stessa attività (ad esempio 3° categoria nel calcio a 11 FIGC e calcio a 11 CSI) purché lo siano per la stessa Società sportiva CSI-FIGC, secondo quanto riportato al precedente comma 1;

- se trattasi di diversa disciplina sportiva (ad esempio calcio a 11 FIGC, calcio a 5 nel CSI), potranno continuare a prendere parte anche alle attività della FIGC, tenendo conto, in ogni caso, dei limiti delle Categorie e Serie riportate al precedente comma 1.

4. Il tesseramento al CSI degli atleti federali deve effettuarsi, comunque e in ogni caso, entro il 31 dicembre di ciascun anno sportivo. Dopo la data del 31.12, non è più possibile permettere ai tesserati FIGC la partecipazione alle attività del CSI.

5. In caso di violazione delle norme relative al doppio tesseramento, si applica l'art. 62 del Regolamento di Giustizia sportiva CSI.

Per quanto concerne eventuali provvedimenti disciplinari relativi a gare già omologate, si applica l'art. 109 delle Norme dell'Attività Sportiva CSI (per "responsabilità oggettiva" alle Società sportive) nel caso in cui un giocatore FIGC, dopo aver disputato una o più gare col CSI, giochi nuovamente una gara ufficiale FIGC (non per la medesima Società CSI-FIGC).

Si applica il medesimo articolo 109 – in questo caso il punto di penalizzazione viene irrogato a cominciare dal momento dell'infrazione ovvero dal momento in cui l'atleta si è trovato in posizione irregolare - anche nel caso in cui un tesserato CSI si tesserava anche con la FIGC, disputando una o più gare (non per la medesima Società CSI-FIGC).

Le norme relative al doppio tesseramento sono estese anche agli atleti che partecipano ai Campionati esteri.

6. Le sanzioni disciplinari superiori ad un mese comminate dagli Organi giudicanti della FIGC, 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.

Per "attività ufficiale" Figc s'intende esclusivamente quella relativa ai campionati ufficiali professionisti, dilettanti, giovanili (nelle categorie che prevedono l'utilizzo di atleti che hanno compiuto il 16° anno d'età), alla Coppa Regione e alla Coppa Italia (non campionato amatori Figc).

TABELLA RIEPILOGATIVA

NORME PER LA PARTECIPAZIONE ALL'ATTIVITÀ CSI DEGLI ATLETI FIGC

CALCIO 11

TIPOLOGIA TESSERATI	NORME PER LA PARTECIPAZIONE
<i>Giocatori tesserati al CSI e alla FIGC per la stessa Società sportiva</i>	Possono giocare nel CSI, con la stessa Società con la quale sono tesserati alla FIGC, purché: <ul style="list-style-type: none"> ▪ non abbiano preso parte ad alcuna gara ufficiale federale nella stagione sportiva in corso; ▪ non abbiano partecipato a gare ufficiali FIGC, nella stagione sportiva in corso, dalla Promozione in su; ▪ non abbiano preso parte, per il calcio a 11 femminile, nella stagione sportiva in corso, a "gare ufficiali" FIGC dalla

	<p>Serie B in su (Serie B e A);</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ il tesseramento al CSI sia effettuato entro il 31.12 della stagione sportiva in corso. <p>Eventuali sanzioni disciplinari in corso superiori a 1 mese comminate dalla FIGC valgono anche nell'attività del CSI</p>
<i>Giocatori tesserati alla FIGC per il calcio a 11</i>	<p>Possono giocare nel CSI tesserati alla FIGC, purché:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ non abbiano preso parte ad alcuna gara ufficiale federale nella stagione sportiva in corso;; ▪ non abbiano preso parte a gare ufficiali della FIGC dalla Prima Categoria in su, nella stagione sportiva in corso; ▪ non abbiano preso parte, per il calcio a 7 e 11 femminile, nella stagione sportiva in corso, a “gare ufficiali” dalla Serie B in su (Serie B e A); ▪ non devono più giocare in Federazione a calcio a 11 a partire dalla data di tesseramento al CSI ▪ il tesseramento al CSI sia effettuato entro il 31.12 della stagione sportiva in corso. <p>Eventuali sanzioni disciplinari in corso superiori a 1 mese comminate dalla FIGC valgono anche nell'attività del CSI</p>
<i>Giocatori tesserati alla FIGC per il calcio a 5</i>	<p>Possono giocare nel CSI tesserati alla FIGC, purché:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ non abbiano preso parte ad alcuna gara ufficiale federale nella stagione sportiva in corso;; ▪ non abbiano preso parte a “gare ufficiali” di calcio a 5, nella stagione sportiva in corso, dalla Serie B in su (Serie B e A); ▪ il tesseramento al CSI sia effettuato entro il 31.12 della stagione sportiva in corso.. <p>Eventuali sanzioni disciplinari in corso superiori a 1 mese comminate dalla FIGC valgono anche nell'attività del CSI</p>

CALCIO 7

TIPOLOGIA TESSERATI	NORME PER LA PARTECIPAZIONE
<i>Giocatori tesserati al CSI e alla FIGC per la stessa Società sportiva</i>	
<i>Giocatori tesserati alla FIGC per il calcio a 11 e il calcio a 5</i>	<p>Possono giocare nel CSI tesserati alla FIGC, purché</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ non abbiano preso parte ad alcuna gara ufficiale federale nella stagione sportiva in corso;; ▪ abbiano preso parte, nella stagione sportiva in corso, a “gare ufficiali” di calcio a 11 di Seconda e Terza Categoria; alle Società sportive con doppia affiliazione CSI/FIGC è consentita la partecipazione degli atleti FIGC anche dalla Prima categoria; ▪ non abbiano preso parte, nella stagione sportiva in corso, a “gare ufficiali” di calcio a 5 dalla Serie B in su; ▪ non abbiano preso parte, per il calcio a 11 femminile, nella stagione sportiva in corso, a “gare ufficiali” FIGC dalla

	<p>Serie B in su (Serie B e A);</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ il tesseramento al CSI deve essere effettuato entro il 31.12 della stagione sportiva in corso.. <p>Eventuali sanzioni disciplinari in corso superiori a 1 mese comminate dalla FIGC valgono anche nell'attività del CSI</p>
--	---

CALCIO 5

TIPOLOGIA TESSERATI	NORME PER LA PARTECIPAZIONE
<i>Giocatori tesserati al CSI e alla FIGC per la stessa Società sportiva di calcio a 5</i>	<p>Possono giocare nel CSI, con la stessa Società con la quale sono tesserati alla FIGC, purché</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ non abbiano preso parte ad alcuna gara ufficiale federale nella stagione sportiva in corso;; ▪ non abbiano preso parte, per il calcio a 5 (maschile e femminile), nella stagione sportiva in corso, a “gare ufficiali” dalla Serie B in su (Serie B e A). ▪ il tesseramento al CSI sia effettuato entro il 31.12 della stagione sportiva in corso. <p>Eventuali sanzioni disciplinari in corso superiori a 1 mese comminate dalla FIGC valgono anche nell'attività del CSI.</p>
<i>Giocatori tesserati alla FIGC per il calcio a 5</i>	<p>Possono giocare nel CSI tesserati alla FIGC, purché</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ non abbiano preso parte ad alcuna gara ufficiale federale nella stagione sportiva in corso; ▪ non devono avere preso parte nell'anno sportivo in corso a gare ufficiali di calcio a 5 FIGC dalla Serie B in su; ▪ non devono più giocare in Federazione a calcio a 5 partire dalla data di tesseramento al CSI; ▪ il tesseramento al CSI deve essere effettuato entro il 31.12 della stagione sportiva in corso. <p>Eventuali sanzioni disciplinari in corso superiori a 1 mese comminate dalla FIGC valgono anche nell'attività del CSI.</p>
<i>Giocatori tesserati alla FIGC per il calcio a 11</i>	<p>Possono giocare nel CSI tesserati alla FIGC, purché</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ non abbiano preso parte ad alcuna gara ufficiale federale nella stagione sportiva in corso; ▪ non devono avere preso parte nell'anno in corso a gare ufficiali di calcio a 11 FIGC dalla Promozione in su per l'attività maschile e dalla Serie B in su per l'attività femminile; ▪ il tesseramento al CSI deve essere effettuato entro il 31.12 della stagione sportiva in corso. <p>Eventuali sanzioni disciplinari in corso superiori a 1 mese comminate dalla FIGC valgono anche nell'attività del CSI.</p>

PALLACANESTRO

Art. 1 Regolamento tecnico di gioco

- 1 Per lo svolgimento della pallacanestro nel CSI si applica il Regolamento Tecnico di gioco della FIP con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.
- 2 Le norme tecniche per la pallacanestro della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.

Art. 2 Categorie di età

- 1 Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare e la durata dei tempi di gioco sono comunicate annualmente dalla Direzione Tecnica Nazionale.

Attenzione!

Per particolari esigenze locali, nell'attività sportiva possono disporsi variazioni ai tempi di gioco. Variazioni stabilite dai Comitati territoriali alle categorie d'età, rispetto a quanto emanato dalla Direzione Tecnica Nazionale, possono precludere la partecipazione alle fasi successive dei "Campionati nazionali".

Art. 3 Tempo di attesa

- 1 Il tempo di attesa nella pallacanestro è di 15 minuti.

I Comitati possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa comunicandolo all'inizio dell'attività, nel Regolamento della manifestazione. Resta fermo quanto previsto dall'art.41 delle Norme per l'Attività Sportiva per le gare di livello regionale, interregionale e nazionale.

Art. 4 Elenco giocatori

- 1 Alla gara di pallacanestro partecipano squadre composte da un massimo di 12 giocatori.

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire un numero massimo di partecipanti non inferiore a 10.

Art. 5 Abbigliamento degli atleti

- 1 Tutti gli atleti, sia titolari sia sostituti, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale.

Art. 6 Distinta dei partecipanti alla gara

- 1 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.

- 2 Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.
- 3 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.
- 4 Va pure segnalato nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, il giocatore che svolge il ruolo di capitano.

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 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 4, ogni squadra deve essere composta da un numero minimo di 5 giocatori.

Art. 10 Ufficiali di campo messi a disposizione dalle Società



- 1 La Società ospitante, o prima nominata nel calendario, deve mettere a disposizione almeno due tesserati per svolgere le funzioni di cronometrista e segnapunti.
- 2 Su richiesta della Società ospitata, o seconda nominata, tali ruoli possono essere svolti da un tesserato per ciascuna delle due Società.
- 3 In mancanza di designazione da parte della Società ospitante, tali ruoli possono essere svolti entrambi da due tesserati messi a disposizione dalla Società ospitata,

fermi restando i conseguenti provvedimenti disciplinari che saranno assunti nei confronti della Società ospitante.

- 4 Chi viene indicato dalla propria Società per svolgere il compito di ufficiale di campo deve avere possibilmente frequentato l'apposito corso CSI e comunque essere in grado di svolgere agevolmente tale ruolo.
- 5 Qualora ambedue le Società non mettano a disposizione dei tesserati per svolgere il ruolo di ufficiale di campo né sia possibile reperire persone estranee sul campo a cui affidare l'incarico, saranno giocatori e/o dirigenti della squadra ospitante a svolgere tali funzioni; ovviamente costoro non parteciperanno al gioco o non svolgeranno le funzioni proprie del loro ruolo.
- 6 Il primo arbitro si comporterà analogamente e assumerà i medesimi provvedimenti qualora nel corso della gara qualcuno dei tesserati messi a disposizione dalle squadre risultasse incapace di assolvere nella maniera dovuta il compito ricevuto.
- 7 In ogni caso il primo arbitro riporterà quanto avvenuto nel rapporto di gara per i conseguenti provvedimenti da assumersi da parte dell'Organo giudicante.
- 8 Qualora gli Ufficiali di campo venissero designati dall'Organo competente, i tesserati designati dalle squadre si asterranno dallo svolgere la funzione per la quale erano stati indicati dalla propria Società; sosterranno comunque nel campo di gioco a disposizione dell'arbitro che potrà, in qualsiasi momento della gara chiedere la loro collaborazione.

Art. 11 Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato



- 1 In caso di assenza dell'arbitro designato, si procederà secondo quanto previsto dagli articoli 56, 57 e 58 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.

Art. 12 Sostituzione di uno degli arbitri



- 1 Qualora uno dei due arbitri non fosse in grado di continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio, l'altro arbitro continuerà da solo la direzione della gara.
- 2 Qualora ambedue gli arbitri fossero nelle condizioni di non poter continuare o in caso di malore o infortunio dell'unico arbitro presente, 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, 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.
- 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 e i giocatori di riserva devono stare seduti nella panchina loro assegnata. Il giocatore di riserva che deve entrare in campo deve, ogni volta, portarsi accanto al tavolo e sedersi sulla sedia dei cambi, se esistente; solo l'allenatore o il viceallenatore in possesso della tessera CSI e come tale iscritto nell'elenco, possono stare in piedi nel corso della gara ma non entrambi contemporaneamente.

Art. 14 Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara



- 1 Qualora lo ritenga necessario l'arbitro, o il primo arbitro in caso di presenza di più arbitri, 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 Non è possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio dalla gara.

Art. 15 Sostituzioni dei giocatori



- 1 Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nel Regolamento Tecnico di gioco. I giocatori espulsi o squalificati dovranno essere sostituiti solo nei modi in esso previsti.

Art. 16 Il referto



- 1 Il referto di gara deve essere conforme a quello previsto dal relativo Regolamento tecnico.
- 2 La sua compilazione è di competenza del segnapunti che agisce, però, sotto la diretta responsabilità del primo arbitro.
- 3 Il referto va compilato in triplice copia che al termine della gara deve essere sottoscritto dagli arbitri, dal segnapunti e dai due capitani delle squadre.
- 4 Il primo arbitro, quindi, consegnerà una copia del referto a ciascuno dei capitani delle due squadre che hanno giocato la gara; tratterrà la copia originale del referto che provvederà poi a consegnare al Comitato organizzatore.

Art. 17 Durata e risultati delle gare



- 1 Le gare dei Campionati nazionali e dell'attività istituzionale hanno la durata di 4 periodi di 10 minuti ciascuno di gioco effettivo con un intervallo di 10/15 minuti tra il secondo e il terzo periodo e di 2 minuti tra il primo e il secondo periodo e il terzo e il quarto periodo. Se alla fine del quarto periodo il punteggio è di parità, la gara deve continuare con uno o più tempi supplementari di 5 minuti fino a che non si sblocchi il punteggio di parità.
- 2 Per l'attività a progetto, i Regolamenti possono prevedere altre tipologie di tempi e periodi.

Art. 18 Difesa individuale obbligatoria



- 1 Per le categorie per le quali i Regolamenti locali prevedano l'obbligo di adottare la difesa individuale, il bonus dei falli di squadra è esteso da 4 a 5 falli per periodo.
- 2 Inoltre, qualora una squadra nel corso della gara disattenda tale obbligo, gli arbitri adotteranno i seguenti provvedimenti:
 - a) richiamo verbale dell'allenatore, la prima volta;
 - b) fallo tecnico "alla panchina", la seconda volta;

- c) fallo tecnico "alla panchina", la terza volta;
 - d) fallo tecnico "alla panchina" con conseguente allontanamento dell'allenatore, la quarta volta.
- 3 Se l'obbligo dovesse essere ulteriormente disatteso, gli arbitri potranno sospendere definitivamente la gara e la Società in difetto sarà considerata rinunciataria alla stessa.

Art. 19 Omologazione delle gare



- 1 Per l'omologazione delle gare è necessario verificare che il referto sia stato correttamente e chiaramente compilato in ogni sua parte e che dallo stesso non emergano errori o errori tecnici commessi dagli arbitri nel corso della gara.
- 2 Non costituisce motivo ostativo all'omologazione d'una gara la rilevazione di uno degli errori che l'art. 61, comma 1, del Regolamento Tecnico dichiara come correggibili nel corso della gara ma non più correggibili, secondo quanto prescritto dal comma 7 del medesimo art. 61, dopo che il primo arbitro ha chiuso e firmato il referto.
- 3 La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio 0-20.

Art. 20 Modalità per la compilazione delle classifiche



- 1 Le classifiche per l'attività istituzionale vengono compilate assegnando i seguenti punti:
 - 3 punti per ogni gara vinta;
 - 2 punti per ogni gara vinta ai supplementari;
 - 1 punto per ogni gara persa ai supplementari;
 - 0 punti per ogni gara persa.
- 2 Nelle gare dell'attività a progetto potranno essere previste altre modalità di assegnazione punti.

Art. 21 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. Quindi si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:
 - a) maggior numero di punti ottenuti in classifica nelle singole gare dei confronti diretti
 - b) quoziente canestri prendendo in considerazione soltanto i risultati delle gare tra le squadre ancora in parità;
 - c) minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica "Fair play");
 - d) quoziente canestri riferito a tutte le gare del campionato.
 - e) Permanendo ulteriormente la parità, la classifica verrà definita mediante sorteggio.

Art. 22 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 canestri (differenza canestri/partite disputate);
 - c) media canestri realizzati (canestri realizzati/partite disputate);

- d) media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate);
- e) sorteggio.

NORME NON DEROGABILI NELL'ORGANIZZAZIONE DEI CAMPIONATI NAZIONALI



Norme per la partecipazione all'attività del CSI degli atleti tesserati alla FIP

È consentita la partecipazione alle attività di pallacanestro degli atleti tesserati alla FIP purché lo siano per la stessa Società sportiva con la quale gareggiano nel CSI.

Inoltre atleti tesserati FIP possono partecipare a manifestazioni CSI purché tesserati per altra Società esclusivamente affiliata al CSI, previo nulla osta della Società di provenienza.

Fermo restando quanto sopra, non possono partecipare a tutte le fasi dei Campionati nazionali del CSI, ivi comprese quelle locali, gli atleti (giovanili e senior) che nel corso dello stesso anno sportivo abbiano preso parte a gare ufficiali federali dalla serie D in su per l'attività maschile e dalla serie B in su per l'attività femminile, fatta eccezione per gli atleti Under 21 partecipanti ad un Campionato FIP di Serie D, tesserati per la medesima società CSI-FIP, i quali potranno prendere parte ai Campionati nazionali CSI.

Per "prendere parte" si intende l'effettiva entrata in campo in una gara ufficiale di campionato e non la semplice iscrizione a referto. Nel caso in cui un atleta sia tesserato in FIP per due Società sportive, potrà essere tesserato in CSI per una sola delle due. Le sanzioni disciplinari superiori ai sei mesi comminate dagli Organi giudicanti della FIP e del CSI hanno piena validità anche per l'altro Ente, purché tempestivamente comunicate.

PALLAVOLO

Art. 1 Regolamento tecnico di gioco

- 1 Per lo svolgimento della pallavolo nel CSI si applica il Regolamento Tecnico di gioco della FIPAV con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.
- 2 Le norme tecniche per la pallavolo della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.

Art. 2 Categorie di età e altezza della rete

- 1 Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare e l'altezza rete sono comunicate annualmente dalla Direzione Tecnica Nazionale.

Attenzione!

Per particolari esigenze locali, nell'attività sportiva possono disporsi variazioni all'altezza rete. Variazioni stabilite dai Comitati territoriali alle categorie d'età, rispetto a quanto emanato dalla Direzione Tecnica Nazionale, possono precludere la partecipazione alle fasi successive dei "Campionati nazionali".

Art. 3 Tempo di attesa

- 1 Il tempo di attesa nella pallavolo è di 15 minuti.

Attenzione!

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa comunicandolo all'inizio dell'attività, nel Regolamento della manifestazione. Resta fermo quanto previsto dall'art.41 delle Norme per l'Attività Sportiva per le gare di livello regionale, interregionale e nazionale.

Art. 4 Partecipanti alla gara

- 1 Alla gara di pallavolo partecipano squadre composte da un massimo di 12 giocatori.

Attenzione!

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire un numero massimo di partecipanti non inferiore a 10.

Art. 5 Abbigliamento degli atleti

- 1 Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale.
- 2 Il libero, se presente, deve indossare una maglia di colore diverso.

Art. 6 Distinta dei partecipanti alla gara

- 1 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.

- 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.
- 3 Va pure segnalato, cerchiando il numero di maglia dell'interessato prima della consegna dell'elenco all'arbitro della gara, il giocatore che svolge il ruolo di capitano.
- 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:
 - il dirigente accompagnatore;
 - Il dirigente addetto all'arbitro
 - l'allenatore
 - un vice allenatore
 - un medico
 - un fisioterapista/massaggiatore

Art. 7 Libero e servizio

- 1 Le squadre che utilizzano il libero devono indicarlo nell'elenco apponendo una L in stampatello a fianco del numero di maglia del giocatore interessato e devono, inoltre, compilare l'apposito modello che va consegnato unitamente agli elenchi.
- 2 In tutte le categorie giovanili non sono previste limitazioni circa l'utilizzo del libero e circa l'esecuzione e ricezione del servizio.

Art. 8 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 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 rinunciarie 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. 9 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. 10 Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara

- 1 Il numero minimo per iniziare e proseguire una gara è di 6 giocatori (fatte salve le limitazioni specifiche previste per la Pallavolo mista).

Art. 11 Norme particolari per la Pallavolo mista

- 1 In ogni momento della gara devono essere presenti in campo almeno 3 atlete (F) e almeno 1 atleta (M). Durante tutta la gara gli eventuali 3 atleti (M) presenti in campo non devono mai trovarsi contemporaneamente sulla prima linea ("avanti"; zone 2, 3, 4 del campo).

Art. 12 Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara

- 1 Qualora lo ritenga necessario l'arbitro, o il primo arbitro in caso di presenza di più arbitri, 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.
- 2 In ogni caso non è possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso o squalificato prima dell'inizio della gara.
- 3 Se l'espulsione o la squalifica avviene dopo che la formazione iniziale della squadra è stata già consegnata all'arbitro, questa non può essere in alcun modo variata e l'atleta allontanato deve essere sostituito nei modi regolamentari; questa sostituzione va effettuata sullo 0-0 del primo set e va conteggiata nel numero previsto di 6 sostituzioni a set.

Art. 13 Segnapunti messo a disposizione dalle Società

- 1 La Società ospitante, o prima nominata nel calendario, deve mettere a disposizione un proprio tesserato per svolgere le funzioni di segnapunti.
- 2 Chi viene indicato dalla propria Società per svolgere il compito di segnapunti, deve avere possibilmente frequentato l'apposito corso CSI e comunque essere in grado di svolgere agevolmente tale ruolo.
- 3 Se il Segnapunti non è presente all'orario di inizio della gara, il 1° arbitro lo sostituisce con un altro tesserato reperito eventualmente sul posto, compreso eventualmente un arbitro, o con altra persona da lui ritenuta idonea a svolgere tale mansione. Nel caso in cui non si riesca a reperire un sostituto, la funzione di segnapunti viene affidata al 2° arbitro che, in tal caso, svolgerà unicamente i compiti previsti per tale funzione.
- 4 Qualora non sia presente il 2° arbitro e ambedue le Società non mettano a disposizione dei tesserati per svolgere tale ruolo di ufficiale di campo né sia possibile reperire persone estranee sul campo, anche non tesserate, a cui affidare l'incarico, sarà un giocatore e/o un dirigente della squadra ospitante a svolgere tali funzioni per tutta la gara; ovviamente costoro non parteciperanno al gioco o non svolgeranno le funzioni proprie del loro ruolo. È possibile che anche un componente della squadra ospite, o seconda nominata, ricopra il ruolo del segnapunti nel caso questi si offra spontaneamente.
- 5 Il 1° arbitro si comporterà analogamente e assumerà i medesimi provvedimenti qualora nel corso della gara il tesserato messo a disposizione dalla Società ospitante,

o prima nominata, risultasse incapace di svolgere nella maniera dovuta il compito di segnapunti.

- 6 Nelle gare di campionati giovanili (Juniores, Allievi, Ragazzi etc.) trascorsi 30 minuti dall'orario ufficiale d'inizio gara (se il problema sussiste prima dell'inizio della partita) o dal momento in cui il problema si presenta (a gara iniziata), se non è stato possibile reperire persona idonea allo svolgimento del ruolo di segnapunti, l'arbitro svolgerà anche le funzioni di segnapunti.
- 7 Nelle gare di campionati Open e Top Junior, invece, l'arbitro dichiarerà conclusa la gara senza segnare alcun punteggio finale nel referto di gara.
- 8 In ogni caso il 1° arbitro riporterà quanto avvenuto nello spazio "osservazioni" del referto per gli eventuali provvedimenti dell'Organo giudicante.
- 9 Qualora venisse designato dall'Organo competente un segnapunti ufficiale quello messo a disposizione dalla Società ospitante, o prima nominata nel calendario, si asterrà dallo svolgere tale funzione ma sosterrà nel campo di gioco a disposizione dell'arbitro che potrà, in qualsiasi momento della gara, chiedergli di assolvere il ruolo per il quale era stato indicato.

Art. 14 Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato



- 1 L'arbitro presente espletterà tutte le formalità pre-gara e, se presente, inviterà un collega CSI a dirigere con lui.
- 2 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. E' compito dei Comitati territoriali precisare nei regolamenti delle manifestazioni locali per quali categorie d'età è possibile applicare questa norma.

Art. 15 Persone ammesse nell'“area di gioco”



- 1 Non possono sostare nell'“area di gioco” persone non tesserate e non riconosciute dal Direttore di gara.
- 2 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.
- 3 In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti e i giocatori di riserva devono stare seduti nella panchina loro assegnata e possono incitare senza disturbare il normale svolgimento della gara; l'allenatore in possesso della tessera CSI e come tale iscritto nell'elenco, ha la facoltà di sedere nel posto più vicino al segnapunti o di stare (solo lui) in piedi secondo quanto prescritto dal Regolamento Tecnico. 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. 16 Sostituzioni dei giocatori



- 1 Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nel Regolamento Tecnico di gioco. I giocatori espulsi o squalificati dovranno essere sostituiti solo nei modi regolamentari e mai "eccezionali" così come in esso è prescritto.

Art. 17 Sostituzioni di uno degli arbitri

- 1 Qualora uno dei due arbitri non fosse in grado di continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio, l'altro arbitro continuerà da solo la direzione della gara.
- 2 Qualora ambedue gli arbitri fossero nelle condizioni di non poter continuare o in caso di malore o infortunio dell'unico arbitro presente, la gara verrà sospesa.

Art. 18 Il referto

- 1 Il referto di gara deve essere conforme a quello previsto dal relativo Regolamento tecnico.
- 2 La sua compilazione è di competenza del segnapunti che agisce, però, sotto la diretta responsabilità del primo arbitro e del secondo arbitro. Il referto va compilato in triplice copia.

Art. 19 Durata e risultati delle gare

- 1 Tutte le gare dei Campionati nazionali e dell'attività istituzionale si disputano secondo il Rally Point System con 3 set vinti su 5. Solo per particolari casi, e su esplicita autorizzazione della Direzione Tecnica Nazionale, sarà possibile utilizzare la formula di 2 set vinti su 3. Per l'attività a progetto le modalità con cui disputare le gare saranno previste dal Regolamento di ogni singola manifestazione.

Art. 20 Omologazione delle gare

- 1 Per l'omologazione delle gare è necessario verificare che il referto sia stato correttamente compilato in ogni sua parte secondo quanto prescritto dal Regolamento tecnico.
- 2 In particolare bisogna controllare che:
 - a) per ogni set sia stata rispettata la rotazione dei giocatori di ambedue le squadre;
 - b) per ogni set siano stati rispettati il numero massimo e le modalità di sostituzione dei giocatori, ivi comprese le eventuali sostituzioni eccezionali;
 - c) per ogni set sia stato rispettato lo scarto dei punti previsti per la vittoria d'una squadra;
 - d) sia stata rispettata la scala delle sanzioni eventualmente assunte nei confronti dei giocatori;
 - e) in caso di sostituzione irregolare rilevata e corretta, siano stati assunti i provvedimenti previsti e annullati i punti eventualmente realizzati dalla squadra in difetto;
 - f) in caso di numero insufficiente di atleti di una squadra per un set o per l'intera partita, sia stato correttamente applicato il principio della vittoria, del set o della gara, per squadra incompleta.
- 3 La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio:
 - a) 0-3 (0-25, 0-25, 0-25) se la gara è stata giocata al meglio dei 3 set;
 - b) 0-2 (0-25, 0-25) se la gara è stata giocata al meglio dei 2 set.

Art. 21 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 col punteggio di 3-0 o 3-1;
 - 2 punti alla squadra che vince col punteggio di 3-2;
 - 1 punto alla squadra che perde col punteggio di 2-3;
 - 0 punti alla squadra che perde col punteggio di 0-3 o 1-3.

- 2 Nelle gare, che in deroga alle Norme per l'Attività Sportiva, si disputano al meglio di 2 set vinti su 3, saranno assegnati i seguenti punti validi per la classifica:
 - 3 punti alla squadra che vince col punteggio di 2-0;
 - 2 punti alla squadra che vince col punteggio di 2-1;
 - 1 punto alla squadra che perde col punteggio di 1-2;
 - 0 punti alla squadra che perde col punteggio di 0-2.
- 3 Nelle gare dell'attività a progetto, potranno essere previste altre modalità di assegnazione punti.

Art. 22 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) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa;
 - b) differenza set nella classifica avulsa (set vinti meno set persi);
 - c) quoziente punti gioco nella classifica avulsa (punti fatti/punti subiti);
 - d) minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica "Fair play");
 - e) maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
 - f) quoziente set nell'intera manifestazione (set vinti/set persi);
 - g) differenza punti gioco nell'intera manifestazione (punti fatti meno punti subiti).
 - h) sorteggio.

Art. 23 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 set realizzati (set vinti/partite disputate);
 - c) media differenza set (differenza set/partite disputate);
 - d) media punti gioco (punti gioco/partite disputate);
 - e) media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate);
 - f) sorteggio.

NORME NON DEROGABILI NELL'ORGANIZZAZIONE DEI CAMPIONATI NAZIONALI



Norme per la partecipazione all'attività del CSI degli atleti tesserati alla FIPAV

In attesa di rinnovare la Convenzione con la FIPAV si indicano di seguito le modalità relative agli atleti col doppio tesseramento. Si precisa che in caso di doppio tesseramento, il CSI riconosce come valido quello sottoscritto in data anteriore secondo i criteri e le modalità di seguito riportati:

- a) se risulta valido il tesseramento a favore della Società del CSI, la gara verrà omologata col risultato conseguito sul campo e nei confronti dell'atleta e della sua Società potranno essere assunti gli opportuni provvedimenti disciplinari;
- b) se risulta valido il tesseramento a favore della Società federale, la gara verrà data persa alla Società per la quale ha gareggiato l'atleta in posizione di doppio tesseramento e la relativa deliberazione va trasmessa alla competente FSN/DA, per i provvedimenti a carico dell'atleta stesso;
- c) se risulta non valido nessuno dei due tesseramenti la gara verrà data persa alla Società per la quale ha gareggiato l'atleta in posizione irregolare.

È consentita la partecipazione alle attività di pallavolo degli atleti tesserati anche alla FIPAV purché lo siano per la stessa Società sportiva con la quale gareggiano nel CSI.

Possono tesserarsi e gareggiare per una Società del CSI gli atleti che, pur tesserati con un'altra Società affiliata alla FIPAV, non abbiano preso parte a nessuna gara ufficiale federale nel corso dello stesso anno sportivo (1 settembre /31 agosto). Tale tesseramento dovrà avvenire entro il 31 gennaio.

Le Società sportive possono anche schierare atleti tesserati con le stesse alla FIPAV con la clausola del "prestito giovanile". Costoro, tuttavia, possono partecipare solo ed esclusivamente al torneo giovanile CSI corrispondente a quello FIPAV per il quale si usufruisce del prestito (es. chi ha ottenuto il prestito per l'Under 18 femminile può giocare nel CSI solo nel torneo Juniores femminile). L'eventuale partecipazione di questi atleti ad altri tornei giovanili dei Campionati nazionali o ai tornei Open comporta la posizione di doppio tesseramento.

Analogamente le Società sportive che praticano attività solo nel CSI possono utilizzare, con la clausola del prestito giovanile, atleti tesserati alla FIPAV con un'altra Società che disputa, però, un campionato di serie. Il prestito può essere concesso per un solo torneo giovanile (Allievi/e, Juniores F, Top Junior M/F) e l'atleta può essere utilizzato/a solo per il torneo per il quale il prestito stesso è stato ottenuto, con assoluta esclusione degli altri tornei giovanili (anche se l'atleta vi rientra coi limiti di età) del torneo Open e di quello Misto.

Disposizioni relative esclusivamente alla Pallavolo mista

È possibile tesserare per una Società sportiva CSI atleti e atlete che abbiano preso o che continuino a prendere parte a campionati federali con una diversa Società FIPAV, a condizione che quest'ultima, precedentemente al tesseramento CSI, conceda il "nulla osta" scritto in tal senso.

Inoltre gli atleti e le atlete tesserati con Società sportive che partecipano ai campionati CSI di pallavolo nelle varie categorie, possono tesserarsi e giocare nel campionato per la categoria Mista con un'altra Società, a condizione che la Società di primo tesseramento CSI non partecipi al campionato per la categoria Mista e conceda, precedentemente all'ulteriore tesseramento, il "nulla osta" scritto in tal senso.

Tutti questi tesseramenti dovranno avvenire entro il 31 gennaio e il "nulla osta" dovrà essere allegato al modello 2T o 2R, pena la nullità del tesseramento stesso.

Fermo restando quanto sopra non possono comunque partecipare a tutte le fasi dei Campionati nazionali del CSI, ivi comprese quelle locali, gli atleti che nel corso dello stesso anno sportivo abbiano preso parte a gare ufficiali federali dalla serie D in su.

Per "prendere parte" si intende l'effettiva entrata in campo in una gara ufficiale di campionato e non la semplice iscrizione in distinta.

Le sanzioni disciplinari superiori ai sei mesi comminate dagli organi giudicanti della FIPAV hanno piena validità anche per il CSI.