

# DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI PER LE DISCIPLINE SPORTIVE

## PARTE SECONDA

### TITOLO 1 CALCIO A 11

#### **Art. 1**

##### **Regolamento tecnico di gioco**

Per lo svolgimento del calcio a 11 nel CSI si applica il Regolamento Tecnico di gioco nell'edizione propria del CSI che contiene:

- le regole di gioco;
- le decisioni ufficiali IFAB fatte proprie dal CSI;
- le decisioni ufficiali della FIGC fatte proprie dal CSI;
- le decisioni ufficiali del CSI.

Norma transitoria

*Fino alla pubblicazione propria del CSI dei Regolamenti Tecnici del calcio si applicano i Regolamenti Tecnici della IFAB-FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.*

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

#### **Art. 2**

##### **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. Tuttavia i Comitati possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa comunicandolo all'inizio dell'attività. Resta fermo quanto previsto dall'art. 56 delle *Norme per l'Attività Sportiva* per le gare di livello regionale, interregionale e nazionale.

#### **Art. 3**

##### **Partecipanti alla gara**

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

#### **Art. 4**

##### **Abbigliamento degli atleti**

Tutti gli atleti, sia titolari che le riserve devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione progressiva individuale. I portieri devono indossare una maglia di colore diverso.

#### **Art. 5**

##### **Distinta dei partecipanti alla gara**

La distinta dei giocatori, che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto sul quale si disputa la gara, può contenere fino a un massimo di 20 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. Nei primi undici spazi dell'elenco vanno indicati i giocatori che iniziano il gioco come titolari; negli altri spazi i giocatori di riserva.

Vanno pure segnalati nell'elenco, i giocatori che svolgono i ruoli di capitano e di vicecapitano.

Nella distinta dei partecipanti vanno indicati inoltre:

- i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento;
- il collaboratore assistente dell'arbitro, indicando il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento

## **Art. 6**

### **Palloni per la gara**

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.

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

In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 96 delle *Norme per l'Attività Sportiva*.

## **Art. 7**

### **Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco**

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

- 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;
- se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.

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

## **Art. 8**

### **Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara**

Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 3, ogni squadra per poter iniziare la gara deve essere composta da un numero minimo di 7 giocatori.

## **Art. 9**

### **Assistenti di parte degli arbitri, messi a disposizione dalle Società**

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.

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.

Qualora venissero designati dall'Organo competente assistenti dell'arbitro ufficiali, i due tesserati designati dalle rispettive Società si asterranno dallo svolgere tali funzioni ma sosterranno nel campo di gioco a disposizione dell'arbitro che potrà, in qualsiasi momento della gara, e nei casi previsti dal Regolamento tecnico di gioco, chiedere loro di prendere il posto degli assistenti ufficiali.

#### **Art. 10**

##### **Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato**

In caso di assenza dell'arbitro designato, si procederà secondo quanto previsto dagli articoli 77 e 78 delle *Norme per l'Attività Sportiva*. Espletate tutte le formalità pre-gara, si aspetterà l'arbitro per tutta la durata del tempo d'attesa.

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.

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 ritiene 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.

#### **Art. 11**

##### **Sostituzione dell'arbitro o degli assistenti**

Qualora l'arbitro durante una gara non sia nelle condizioni di potere 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.

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.

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.

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. 12**

##### **Persone ammesse nel campo di gara**

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

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

In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare 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.

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

#### **Art. 13**

### **Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara**

Qualora lo ritenga necessario l'arbitro può assumere, 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.

Se questo tipo di espulsione avviene in una gara in cui il giocatore espulso è inserito nell'elenco tra i primi 11 che devono 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. 14**

#### **Sostituzioni dei giocatori**

Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nei Regolamenti Tecnici di gioco.

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.

I giocatori espulsi non possono in alcun modo essere sostituiti.

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**

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.

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 i cartellini giallo e blu incrociati e li notificherà all'atleta interessato.

In questo caso l'espulsione temporanea viene comminata all'atleta e segnata nel referto ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

### **Art. 16**

#### **Time out**

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

### **Art. 17**

#### **Espulsione temporanea**

L'espulsione temporanea:

- viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
- ha la durata di 5' nelle gare i cui tempi hanno una durata massima di 30 minuti;
- ha la durata di 8' nelle gare i cui tempi hanno una durata superiore ai 30 minuti;
- è comminata durante la gara in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro.

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:

- 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;
- fallo di mano volontario su un tiro diretto nello specchio della propria porta;
- fallo di mano volontario, incluso quello del portiere se fuori area di rigore, su un avversario lanciato a rete.

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

### **Art. 18**

#### **Squalifiche automatiche**

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

Tale normativa non si applica nell'attività giovanile e specificatamente in quelle categorie individuate ogni anno dalla Direzione Tecnica Nazionale.

### **Art. 19**

#### **Squalifiche per somma di ammonizioni**

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

### **Art. 20**

#### **Sanzioni automatiche nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali**

Nelle fasi regionali e interregionali e nelle finali nazionali la squalifica automatica scatta alla seconda ammonizione e il cartellino azzurro si conta ai soli fini della squalifica automatica come ammonizione semplice. Alla fine di ogni fase vengono annullate eventuali ammonizioni residue. Inoltre la squalifica automatica nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali si applica anche alle categorie giovanili che di norma ne sono escluse ai sensi del precedente art. 19.

### **Art. 21**

#### **Campionati nazionali - Durata e risultati delle gare**

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' tra gli stessi.

Vince la gara la squadra che segna più reti; se le squadre segnano ciascuna lo stesso numero di reti o se nessuna rete viene segnata, la squadra vincitrice viene designata mediante i tiri di rigore col sistema veloce di cui al successivo art. 22.

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

### **Art. 22**

#### **Modalità per i tiri di rigore per determinare la squadra vincitrice - (Sistema veloce)**

Se alla fine dei due tempi di gioco le squadre stanno 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.

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.

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

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

Il sistema veloce prevede le seguenti procedure:

- al fischio finale i giocatori presenti sul campo si porteranno al centro del campo;
- 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;
- batte per prima i rigori la squadra che ha perso il sorteggio di inizio partita;
- 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;
- 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 venga a trovare 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, ivi compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.

### **Art. 23**

#### **Durata e risultati delle gare col sistema tradizionale**

Nelle manifestazioni non rientranti nei Campionati nazionali, le gare potranno concludersi anche col pareggio e senza il tiro dei rigori col sistema veloce.

Tale metodo può essere adottato anche nelle fasi locali dei Campionati nazionali; la deroga va riportata nel Regolamento di cui all'art. 17 delle *Norme per l'Attività Sportiva*.

### **Art. 24**

#### **Gare ad eliminazione diretta col sistema tradizionale**

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

- tiro dei rigori col sistema veloce di cui al precedente art. 22;
- 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. 25.

### **Art. 25**

#### **Modalità per i tiri di rigori - (Sistema normale)**

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.

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.

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

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

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;
- i giocatori presenti sul campo si porteranno al centro del campo;
- 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.

## **Art. 26**

### **Omologazione delle gare**

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 gli eventuali time-out;
- la regolare sostituzione dei giocatori, controllando in modo particolare che siano state rispettate, se previste, le deroghe per la presenza in campo di giocatori di età superiore o inferiore rispetto a quella prevista per la manifestazione;
- 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.

La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-3.

## **Art. 27**

### **Modalità per la compilazione delle classifiche**

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.

Nelle gare che, in deroga alle *Norme per l'Attività Sportiva*, prevedono anche il pareggio sul campo, si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:

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

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**

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.

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 punti disciplina nella Coppa Fair-Play nella classifica avulsa;

Permanendo ancora la parità, la classifica verrà definita mediante sorteggio.

### **Art. 29**

#### **Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi**

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

- media punti (punti fatti/partite disputate);
- media reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
- differenza reti;
- classifica disciplina;
- quoziente reti (reti fatte/reti subite);
- sorteggio.

## TITOLO 2 CALCIO A 5

### **Art. 1**

#### **Regolamento tecnico di gioco**

Per lo svolgimento del calcio a 5 nel CSI si applica il Regolamento Tecnico di gioco nell'edizione propria del CSI che contiene:

- le regole di gioco;
- le decisioni ufficiali IFAB fatte proprie dal CSI;
- le decisioni ufficiali della FIGC fatte proprie dal CSI;
- le decisioni ufficiali del CSI.

Norma transitoria

*Fino alla pubblicazione propria del CSI dei Regolamenti Tecnici del calcio si applicano i Regolamenti Tecnici della IFAB-FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.*

Le norme tecniche per il calcio a 5 della presente sezione integrano le *Norme per l'Attività Sportiva*.

### **Art. 2**

#### **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. Tuttavia i Comitati possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa comunicandolo all'inizio dell'attività. Resta fermo quanto previsto dall'art. 56 delle *Norme per l'Attività Sportiva* per le gare di livello regionale, interregionale e nazionale.

### **Art. 3**

#### **Partecipanti alla gara**

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.

### **Art. 4**

#### **Abbigliamento degli atleti**

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

Per ciascuna squadra, il capitano va indicato sulla distinta di gioco.

### **Art. 5**

#### **Distinta dei partecipanti alla gara**

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

Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. Nell'elenco vanno indicati i giocatori che svolgono il ruolo di capitano e di vicecapitano.

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. 6****Palloni per la gara**

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.

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

In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 96.

**Art. 7****Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco**

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

- 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;
- se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.

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

**Art. 8****Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara**

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

**Art. 9****Assistenti di parte degli arbitri, messi a disposizione dalle Società**

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.

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.

Qualora venissero designati dall'Organo competente assistenti dell'arbitro ufficiali, i due tesserati designati dalle rispettive Società si asterranno dallo svolgere tali funzioni ma sosterranno nel campo di gioco a disposizione dell'arbitro che potrà, in qualsiasi momento della gara, e nei casi previsti dal Regolamento tecnico di gioco, chiedere loro di prendere il posto degli assistenti ufficiali.

**Art. 10****Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato**

In caso di assenza dell'arbitro designato, si procederà secondo quanto previsto dagli articoli 77 e 78 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.

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.

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 ritiene opportuno lo stesso potrà invitare un altro arbitro CSI presente sul campo a svolgere il compito di secondo arbitro.

#### **Art. 11**

##### **Sostituzione di uno degli arbitri**

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.

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**

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

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

In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare nella panchina o nel posto loro assegnato. Dovendo entrare in campo, si avvicineranno ai bordi del terreno di gioco per effettuare la sostituzione volante;

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

#### **Art. 13**

##### **Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara**

Qualora lo ritenga necessario l'arbitro, 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.

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

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

#### **Art. 14**

##### **Sostituzioni dei giocatori**

Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nei Regolamenti Tecnici di gioco.

Ogni squadra può effettuare sostituzioni volanti durante l'intera durata della gara tra coloro che risultano iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro prima della gara.

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**

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

riametterà al gioco il calciatore espulso temporaneamente o, in caso di più giocatori espulsi temporaneamente, quello o quelli necessari per fare raggiungere alla propria squadra il numero minimo di calciatori 3 a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo.

Se una squadra sta giocando con il numero minimo di giocatori 3 e un suo calciatore commette un'infrazione da sanzionarsi con l'espulsione temporanea, l'arbitro estrarrà i cartellini giallo e blu incrociati e li notificherà all'atleta interessato.

In questo caso l'espulsione temporanea viene comminata all'atleta e segnata nel referto ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

## **Art. 16**

### **Time out**

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

## **Art. 17**

### **Espulsione temporanea**

L'espulsione temporanea:

- viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
- ha la durata di 2' nelle gare col "tempo bloccato" e di 4 minuti continuativi nelle gare col tempo effettivo;
- 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.

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:

- 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;
- fallo di mano volontario su un tiro diretto nello specchio della propria porta;
- fallo di mano volontario, incluso quello del portiere se fuori area di rigore, su un avversario lanciato a rete.

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

## **Art. 18**

### **Squalifiche automatiche**

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

Tale normativa non si applica nell'attività giovanile e specificatamente in quelle categorie individuate ogni anno dalla Direzione Tecnica Nazionale.

## **Art. 19**

### **Squalifiche per somma di ammonizioni**

Ai giocatori che abbiano ricevuto, anche nel corso di gare di categorie diverse, tre ammonizioni viene irrogata la squalifica per una giornata effettiva di gara. A tal proposito il cartellino azzurro comporta il computo di due ammonizioni. La squalifica per somma di ammonizioni va scontata nella categoria per la quale si è ricevuta l'ammonizione o la sanzione che ha fatto scattare la squalifica stessa.

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

Nelle fasi regionali e interregionali e nelle finali nazionali la squalifica automatica scatta alla seconda ammonizione e il cartellino azzurro si conta ai soli fini della squalifica automatica come ammonizione semplice. Alla fine di ogni fase vengono annullate eventuali ammonizioni residue. Inoltre la squalifica automatica nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali si applica anche alle categorie giovanili che di norma ne sono escluse ai sensi del precedente art. 19.

**Art. 21****Campionati nazionali - Durata e risultati delle gare**

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' tra gli stessi.

Vince la gara la squadra che segna più reti; se le squadre segnano ciascuna lo stesso numero di reti o se nessuna rete viene segnata, la squadra vincitrice viene designata mediante i tiri di rigore col sistema veloce di cui al successivo art. 22.

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

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

Se alla fine dei due tempi di gioco le squadre stanno 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.

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

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

Il sistema veloce prevede le seguenti procedure:

- al fischio finale tutti i giocatori delle due squadre si recheranno 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; tale porta viene individuata all'inizio della gara al momento del sorteggio;
- batte per prima i rigori la squadra che ha perso il sorteggio di inizio partita;
- 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;
- 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 venga a trovare 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, ivi compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.

**Art. 23****Durata e risultati delle gare col sistema tradizionale**

Nelle manifestazioni non rientranti nei Campionati nazionali, le gare potranno concludersi anche col pareggio e senza il tiro dei rigori col sistema veloce.

Tale metodo può essere adottato anche nelle fasi locali dei Campionati nazionali; la deroga va riportata nel Regolamento di cui all'art. 17 delle *Norme per l'Attività Sportiva*.

**Art. 24****Gare ad eliminativa diretta col sistema tradizionale**

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

- tiro dei rigori col sistema veloce di cui al successivo art. 22;
- 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. 25.

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

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.

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

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

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 recheranno nella metà campo opposta a quella dove si devono 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.

**Art. 26****Omologazione delle gare**

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.

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

**Art. 27****Modalità per la compilazione delle classifiche**

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.

Nelle gare che, in deroga alle *Norme per l'Attività Sportiva*, prevedono anche il pareggio sul campo, si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:

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

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**

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 vittorie nella classifica avulsa;
- b) differenza reti nella classifica avulsa;
- c) maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- d) minor punti disciplina nella Coppa Fair-Play nella classifica avulsa;

Permanendo ancora la parità, la classifica verrà definita mediante sorteggio.

**Art. 29****Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi**

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

- media punti (punti fatti/partite disputate);
- media reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
- differenza reti;
- classifica disciplina;

- quoziente reti (reti fatte/reti subite);
- sorteggio.

## TITOLO 3 CALCIO A 7

### **Art. 1**

#### **Regolamento tecnico di gioco**

Per lo svolgimento del calcio a 7 nel CSI si applica il Regolamento Tecnico di gioco nell'edizione propria del CSI che contiene:

- le regole di gioco;
- le decisioni ufficiali del CSI.

Norma transitoria

*Fino alla pubblicazione propria del CSI dei Regolamenti Tecnici del calcio si applicano i Regolamenti Tecnici della IFAB-FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.*

Le norme tecniche per il calcio a 7 della presente sezione integrano le *Norme per l'Attività Sportiva*.

### **Art. 2**

#### **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. Tuttavia i Comitati possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa comunicandolo all'inizio dell'attività. Resta fermo quanto previsto dall'art. 56 delle *Norme per l'Attività Sportiva* per le gare di livello regionale, interregionale e nazionale.

### **Art. 3**

#### **Partecipanti alla gara**

Alla gara di calcio a 7 partecipano squadre composte da un massimo di 12 giocatori dei quali 7 titolari e 5 riserve.

### **Art. 4**

#### **Abbigliamento degli atleti**

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

### **Art. 5**

#### **Distinta dei partecipanti alla gara**

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

Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. Nei primi sette spazi dell'elenco vanno indicati i giocatori che iniziano il gioco come titolari; negli altri spazi i giocatori di riserva.

Vanno pure segnalati nell'elenco, i giocatori che svolgono i ruoli di capitano e di vicecapitano.

Nella distinta dei partecipanti vanno indicati inoltre:

- i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento;
- il collaboratore assistente dell'arbitro, indicando il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento.

**Art. 6****Palloni per la gara**

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.

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

In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 96.

**Art. 7****Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco**

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

- 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;
- se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.

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

**Art. 8****Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara**

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

**Art. 9****Assistenti di parte degli arbitri, messi a disposizione dalle Società**

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.

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.

Qualora venissero designati dall'Organo competente assistenti dell'arbitro ufficiali, i due tesserati designati dalle rispettive Società si asterranno dallo svolgere tali funzioni ma sosterranno nel campo di gioco a disposizione dell'arbitro che potrà, in qualsiasi momento della gara, e nei casi previsti dal Regolamento tecnico di gioco, chiedere loro di prendere il posto degli assistenti ufficiali.

**Art. 10****Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato**

In caso di assenza dell'arbitro designato, si procederà secondo quanto previsto dagli articoli 77 e 78 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.

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.

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 ritiene 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.

## **Art. 11**

### **Sostituzione dell'arbitro o degli assistenti**

Qualora l'arbitro durante una gara non sia nelle condizioni di potere 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.

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.

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.

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. 12**

### **Persone ammesse nel campo di gara**

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

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

In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare 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.

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

## **Art. 13**

### **Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara**

Qualora lo ritenga necessario l'arbitro può assumere, 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.

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.

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

#### **Art. 14**

##### **Sostituzioni dei giocatori**

Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nei Regolamenti Tecnici di gioco.

Ogni squadra può sostituire durante l'intera durata della gara, ivi compresi gli eventuali tempi supplementari, 3 giocatori senza distinzione di ruolo, scegliendoli tra i giocatori di riserva (al massimo 5) iscritti come tali nell'elenco consegnato all'arbitro prima della gara.

I giocatori espulsi non possono in alcun modo essere sostituiti.

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**

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.

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 i cartellini giallo e blu incrociati e li notificherà all'atleta interessato.

In questo caso l'espulsione temporanea viene comminata all'atleta e segnata nel referto ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

#### **Art. 16**

##### **Time-out**

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

#### **Art. 17**

##### **Espulsione temporanea**

L'espulsione temporanea:

- viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
- ha la durata di 5' ed è comminata durante la gara in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro.

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:

- 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;
- fallo di mano volontario su un tiro diretto nello specchio della propria porta;
- fallo di mano volontario, incluso quello del portiere se fuori area di rigore, su un avversario lanciato a rete.

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

**Art. 18****Squalifiche automatiche**

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

Tale normativa non si applica nell'attività giovanile e specificatamente in quelle categorie individuate ogni anno dalla Direzione Tecnica Nazionale.

**Art. 19****Squalifiche per somma di ammonizioni**

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

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

Nelle fasi regionali e interregionali e nelle finali nazionali la squalifica automatica scatta alla seconda ammonizione e il cartellino azzurro si conta ai soli fini della squalifica automatica come ammonizione semplice. Alla fine di ogni fase vengono annullate eventuali ammonizioni residue. Inoltre la squalifica automatica nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali si applica anche alle categorie giovanili che di norma ne sono escluse ai sensi del precedente art. 19.

**Art. 21****Campionati nazionali - Durata e risultati delle gare**

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' tra gli stessi.

Vince la gara la squadra che segna più reti; se le squadre segnano ciascuna lo stesso numero di reti o se nessuna rete viene segnata, la squadra vincitrice viene designata mediante i tiri di rigore col sistema veloce di cui al successivo art. 22.

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

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

Se alla fine dei due tempi di gioco le squadre stanno 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.

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.

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

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

Il sistema veloce prevede le seguenti procedure:

- al fischio finale tutti i giocatori delle due squadre si recheranno 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; tale porta viene individuata all'inizio della gara al momento del sorteggio;

- batte per prima i rigori la squadra che ha perso il sorteggio di inizio partita;
- 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;
- 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 venga a trovare 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, ivi compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.

### **Art. 23**

#### **Durata e risultati delle gare col sistema tradizionale**

Nelle manifestazioni non rientranti nei Campionati nazionali, le gare potranno concludersi anche col pareggio e senza il tiro dei rigori col sistema veloce.

Tale metodo può essere adottato anche nelle fasi locali dei Campionati nazionali; la deroga va riportata nel Regolamento di cui all'art. 17 delle *Norme per l'Attività Sportiva*.

### **Art. 24**

#### **Gare ad eliminazione diretta col sistema tradizionale**

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

- tiro dei rigori col sistema veloce di cui al precedente art. 22;
- 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. 25.

### **Art. 25**

#### **Modalità per i tiri di rigori - (Sistema normale)**

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.

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.

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

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

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;
- i giocatori presenti sul campo si porteranno al centro del campo;
- 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.

## **Art. 26**

### **Omologazione delle gare**

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 gli eventuali time-out;
- la regolare sostituzione dei giocatori, controllando in modo particolare che siano state rispettate, se previste, le deroghe per la presenza in campo di giocatori di età superiore o inferiore rispetto a quella prevista per la manifestazione;
- 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.

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

## **Art. 27**

### **Modalità per la compilazione delle classifiche**

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.

Nelle gare che, in deroga alle *Norme per l'Attività Sportiva*, prevedono anche il pareggio sul campo, si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:

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

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**

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 vittorie nella classifica avulsa;
- b) differenza reti nella classifica avulsa;
- c) maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- d) minor punti disciplina nella Coppa Fair-Play nella classifica avulsa;

Permanendo ancora la parità, la classifica verrà definita mediante sorteggio.

#### **Art. 29**

##### **Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi**

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

- media punti (punti fatti/partite disputate);
- media reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
- differenza reti;
- classifica disciplina;
- quoziente reti (reti fatte/reti subite);
- sorteggio.

## **TITOLO 4 PALLACANESTRO**

### **Art. 1**

#### **Regolamento tecnico di gioco**

Per lo svolgimento della pallacanestro nel CSI si applica il Regolamento Tecnico di gioco nell'edizione propria del CSI che contiene:

- le regole di gioco;
- le decisioni ufficiali della FIP fatte proprie dal CSI;
- le decisioni ufficiali del CSI.

Norma transitoria

*Fino alla pubblicazione propria del CSI dei Regolamenti Tecnici del calcio si applicano i Regolamenti Tecnici della FIP con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.*

Le norme tecniche per il pallacanestro della presente sezione integrano le *Norme per l'Attività Sportiva*.

### **Art. 2**

#### **Tempo di attesa**

Il tempo di attesa nella pallacanestro è di 15 minuti. Resta fermo quanto previsto dall'art. 56 delle *Norme per l'Attività Sportiva* per le gare di livello regionale e nazionale.

### **Art. 3**

#### **Elenco giocatori**

Alla gara di pallacanestro partecipano squadre composte da un massimo di 12 nominativi.

### **Art. 4**

#### **Abbigliamento degli atleti**

Tutti gli atleti devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione progressiva individuale.

### **Art. 5**

#### **Distinta dei partecipanti alla gara**

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

Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento di tutti gli atleti

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

Per ciascuna squadra, il capitano va indicato sulla distinta di gioco.

### **Art. 6**

#### **Palloni per la gara**

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.

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

In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 96 delle *Norme per l'Attività Sportiva*.

#### **Art. 7**

##### **Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco**

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

- 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;
- se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.

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

#### **Art. 8**

##### **Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara**

Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 3, ogni squadra deve essere composta da un numero minimo di 5 giocatori.

#### **Art. 9**

##### **Ufficiali di campo messi a disposizione dalle Società**

La Società ospitante, o prima nominata nel calendario, deve mettere a disposizione almeno due tesserati per svolgere le funzioni di cronometrista e segnapunti.

Su richiesta della Società ospitata, o seconda nominata, tali ruoli possono essere svolti da un tesserato per ciascuna delle due Società.

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.

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.

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.

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.

In ogni caso il primo arbitro riporterà quanto avvenuto nel rapporto di gara per i conseguenti provvedimenti da assumersi da parte dell'Organo giudicante.

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. 10**

##### **Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato**

In caso di assenza dell'arbitro designato, si procederà secondo quanto previsto dagli articoli 77 e 78 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.

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.

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 ritiene opportuno lo stesso potrà invitare un altro arbitro CSI presente sul campo a svolgere il compito di secondo arbitro.

#### **Art. 11**

##### **Sostituzione di uno degli arbitri**

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.

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**

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

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

In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti 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. 13**

##### **Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara**

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.

Non è possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio della gara.

#### **Art. 14**

##### **Sostituzioni dei giocatori**

Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nei Regolamenti Tecnici di gioco.

I giocatori espulsi o squalificati dovranno essere sostituiti solo nei modi regolamentari così come è prescritto dal Regolamento Tecnico.

#### **Art. 15**

**Il referto**

Il referto di gara deve essere conforme a quello previsto dal relativo Regolamento tecnico.

La sua compilazione è di competenza del segnapunti che agisce, però, sotto la diretta responsabilità del primo arbitro.

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.

Il primo arbitro, quindi, consegnerà una copia del referto a ciascuno dei capitani delle due squadre che hanno giocato la gara; tratterà la copia originale del referto che provvederà poi a consegnare al Comitato organizzatore.

**Art. 16****Durata e risultati delle gare**

Le gare dei Campionati nazionali e dell'attività istituzionale hanno la durata di 4 periodi di 10' ciascuno di gioco effettivo con un intervallo di 10'/15' tra il secondo e il terzo periodo e di 2' 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 un tempo supplementare di 5' o con più tempi di 5' fino a che non si sblocchi il punteggio di parità.

Per l'attività a progetto, i Regolamenti possono prevedere altre tipologie di tempi e periodi.

**Art. 17****Omologazione delle gare**

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.

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.

La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio 0-20

**Art. 18****Modalità per la compilazione delle classifiche**

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.

Nelle gare dell'attività a progetto potranno essere previste altre modalità di assegnazione punti.

**Art. 19****Modalità per la compilazione della classifica avulsa**

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

a) quoziente canestri prendendo in considerazione soltanto i risultati delle gare tra le squadre ancora in parità nella classifica avulsa;

b) minor punti disciplina nella Coppa Fair-Play nella classifica avulsa;

Permanendo ulteriormente la parità, la classifica verrà definita mediante sorteggio.

**Art. 20****Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi**

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

- media punti (punti fatti/partite disputate);
- media canestri realizzati (canestri realizzati/partite disputate);
- differenza canestri;
- classifica disciplina;
- quoziente canestri (canestri realizzati /canestri subiti);
- sorteggio.

## **TITOLO 5 PALLAVOLO**

### **Art. 1**

#### **Regolamento tecnico di gioco**

Per lo svolgimento del pallavolo nel CSI si applica il Regolamento Tecnico di gioco nell'edizione propria del CSI che contiene:

- le regole di gioco;
- le decisioni ufficiali della FIPAV fatte proprie dal CSI;
- le decisioni ufficiali del CSI.

Norma transitoria

*Fino alla pubblicazione propria del CSI dei Regolamenti Tecnici della FIPAV con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.*

Le norme tecniche per la pallavolo della presente sezione integrano le *Norme per l'Attività Sportiva*.

### **Art. 2**

#### **Tempo di attesa**

Il tempo di attesa nella pallacanestro è di 15 minuti. Resta fermo quanto previsto dall'art. 56 delle *Norme per l'Attività Sportiva* per le gare di livello regionale e nazionale.

### **Art. 3**

#### **Partecipanti alla gara**

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

### **Art. 4**

#### **Abbigliamento degli atleti**

Tutti gli atleti devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione progressiva individuale. Il libero, se presente, deve indossare una maglia di colore diverso.

### **Art. 5**

#### **Distinta dei partecipanti alla gara**

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

Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento di tutti gli atleti

Nella distinta dei partecipanti vanno indicati inoltre:

- i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento;
- il collaboratore assistente dell'arbitro, indicando il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento

Per ciascuna squadra, il capitano va indicato cerchiando il numero di maglia dell'atleta interessato sulla distinta di gioco.

**Art. 5****Indicazioni del libero**

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.

**Art. 6****Palloni per la gara**

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.

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

In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 96.

**Art. 7****Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco**

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

- 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;
- se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.

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

**Art. 8****Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara**

Il numero minimo per iniziare e proseguire una gara è di 6 giocatori (fatte salve le limitazioni specifiche previste per la Categoria *Mista*)

**Art. 9****Norme particolari per la Categoria *Mista***

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. 10****Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara**

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

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. 11**

##### **Segnapunti messo a disposizione dalle Società**

La Società ospitante, o prima nominata nel calendario, deve mettere a disposizione un proprio tesserato per svolgere le funzioni di segnapunti.

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.

Qualora la Società ospitante, o prima nominata a referto, non mettesse a disposizione un proprio tesserato per tale mansione, il primo arbitro provvederà a garantire lo svolgimento della gara invitando la Società ospitata a provvedere in proposito o assegnando le funzioni di segnapunti ad altro tesserato presente sul campo capace di svolgerle.

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.

Il primo 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 nel calendario, risultasse incapace di svolgere nella maniera dovuta il compito di segnapunti.

In ambedue i casi il primo arbitro riporterà quanto avvenuto nel rapporto di gara per i conseguenti provvedimenti da assumersi da parte dell'Organo giudicante.

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. 12**

##### **Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato**

L'arbitro presente espletterà tutte le formalità pre-gara e, se presente, inviterà un collega CSI a dirigere con lui.

#### **Art. 13**

##### **Persone ammesse nel campo di gara**

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.

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. 14**

##### **Sostituzioni dei giocatori**

Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nei Regolamenti Tecnici di gioco.

I giocatori espulsi o squalificati dovranno essere sostituiti solo nei modi regolamentari e mai "eccezionali" così come è prescritto dal Regolamento Tecnico.

**Art. 15****Sostituzioni di uno degli arbitri**

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.

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. 16****Il referto**

Il referto di gara deve essere conforme a quello previsto dal relativo Regolamento tecnico.

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. 17****Durata e risultati delle gare**

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. 18****Omologazione delle gare**

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.

In particolare bisogna controllare che:

- per ogni set sia stata rispettata la rotazione dei giocatori di ambedue le squadre;
- per ogni set siano stati rispettati il numero massimo e le modalità di sostituzione dei giocatori, ivi comprese le eventuali sostituzioni eccezionali;
- per ogni set sia stato rispettato lo scarto dei punti previsti per la vittoria d'una squadra;
- sia stata rispettata la scala delle sanzioni eventualmente assunte nei confronti dei giocatori;
- in caso di sostituzione irregolare rilevata e corretta, siano stati assunti i provvedimenti previsti e annullati i punti eventualmente realizzati dalla squadra in difetto;
- 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.

La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio:

- 0-3 (0-25, 0-25, 0-25) se la gara è stata giocata al meglio dei 3 set;
- 0-2 (0-25, 0-25) se la gara è stata giocata al meglio dei 2 set.

**Art. 19****Modalità per la compilazione delle classifiche**

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.

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.

Nelle gare dell'attività a progetto, potranno essere previste altre modalità di assegnazione punti.

#### **Art. 20**

##### **Modalità per la compilazione della classifica avulsa**

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

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

- a) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa;
- b) differenza set nella classifica avulsa;
- c) differenza punti nella classifica avulsa;
- d) minor punti disciplina nella Coppa Fair-Play nella classifica avulsa;

Permanendo ancora la parità la classifica verrà definita mediante sorteggio.

#### **Art. 21**

##### **Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi**

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

- media punti (punti fatti/partite disputate);
- media set realizzati (set realizzati/partite disputate);
- differenza set;
- media punti fatti nei set (set disputati/punti fatti)
- classifica disciplina;
- quoziente set (set realizzati/set subiti);
- quoziente punti (punti realizzati/punti subiti)
- sorteggio.