

## Regolamento Finali Oratorio CUP 2019

### 1. NORME DI AMMISSIONE

1.1. Per partecipare alla manifestazione le squadre dovranno obbligatoriamente:

- Compilare il modulo di iscrizione,
- Compilare il voucher indicando le quote,
- Versare la quota di iscrizione per ogni atleta e dirigente iscritto.

### 2. ATTIVITÀ AGONISTICHE

Sono considerate come agonistiche tutte le fasi dell'Oratorio Cup e, di norma, le attività sportive riservate ad atleti di 12 anni compiuti.

### 3. CATEGORIE

Possono partecipare atleti nati negli anni dal 2003 al 2011 divisi secondo le seguenti categorie.

- U10 - 2009/2010/2011
- U13 - 2008/2007/2006
- U16 – 2005/2004/2003

Sono ammessi esclusivamente i sottoquota

### 4. SOCIETÀ PARTECIPANTI CON PIU' SQUADRE

Non è consentito in questi casi lo scambio dei giocatori tra le varie squadre della stessa Società; in tutti i momenti e le fasi della manifestazione gli atleti rimangono vincolati alla squadra con la quale hanno disputato la prima gara.

### 5. RICONOSCIMENTO DEI PARTECIPANTI ALLE GARE

Almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro:

#### a) distinta gara

- sarà fornita dall'organizzazione al momento del check-in per tutte le gare in programma
- riporterà solo gli atleti presenti nel modulo di iscrizione (non sarà più possibile aggiungere atleti in questa fase; gli atleti e i dirigenti che non sono presenti alla gara andranno depennati)
- andrà completata con il numero di maglia dei propri atleti e il nome della squadra avversaria
- i giocatori che svolgono il ruolo di capitano e di vicecapitano vanno segnalati nell'elenco

#### b) tesserino CSI con foto per atleti e dirigenti

c) **valido documento di identità in originale per i dirigenti e gli atleti che hanno compiuto il 15° anno di età** (un atleta maggiore di 15 anni o un dirigente sprovvisto di valido documento di identità NON potrà MAI prendere parte ad un incontro del presente Campionato).

NB: Un atleta o un dirigente sprovvisto di Tesserino CSI 2018/2019 con foto potrà prendere parte all'incontro solo ed esclusivamente qualora il dirigente addetto presenti, firmi e consegna all'arbitro la "Lista certificata di tesseramento" comprovante l'effettivo tesseramento dello stesso. In questo caso per gli atleti minori di 15 anni sarà inoltre

obbligatorio presentare l'autocertificazione con foto o un valido documento di identità in originale.

## **6. TEMPO DI ATTESA**

Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'ora fissata pronte per lo svolgimento della gara. Nel caso di ritardo superiore a 10 minuti (tempo di attesa) la squadra in difetto verrà penalizzata con la perdita della gara per 0 – 6.

## **7. PALLONI PER LA GARA E ATTREZZATURA**

Saranno utilizzati palloni da calcio misura 4 a rimbalzo normale. L'organizzazione metterà a disposizione n°2 palloni per ogni gara.

L'obbligo di cambiare le maglie, o di indossare le pettorine, spetta sempre alla squadra prima nominata.

## **8. MANCATA PRESENTAZIONE IN CAMPO**

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

- Prima rinuncia
  - ✓ Sconfitta con il risultato 0 – 6
  - ✓ 1 punto di penalizzazione in classifica
- Seconda rinuncia
  - ✓ Sconfitta con il risultato di 0 – 6
  - ✓ 2 punti di penalizzazione in classifica
- Terza rinuncia
  - ✓ Esclusione dal campionato o torneo e dalla classifica finale

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

In caso di mancata presentazione in campo di ambedue le squadre la partita sarà omologata per entrambe le squadre con il risultato di 0 – 6.

## **9. ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO**

Per ciascuna gara disputata verranno assegnati i seguenti punti:

- ✓ 3 punti in caso di vittoria
- ✓ 1 punto in caso di parità
- ✓ 0 punti in caso di sconfitta

## **10. PARITÀ IN CLASSIFICA**

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

Per definire l'esatta posizione in graduatoria in caso di parità di punti tra due o più squadre si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:

1. Punti conseguiti negli scontri diretti nella classifica avulsa;

2. Tabella Disciplina;
3. Maggior numero di vittorie nella classifica avulsa;
4. Differenza reti nella classifica avulsa;
5. Maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
6. Differenza reti nell'intera manifestazione;
7. Sorteggio.

## **10.2 Criteri per definire la miglior 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 Tabella Disciplina;
- ✓ Sorteggio

In caso di parità al termine dei tempi regolamentari nelle gare a eliminazione diretta, la squadra vincitrice sarà designata con i tiri di rigore col sistema veloce: prima una serie da cinque, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.

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

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

**11.2 Automatismi delle squalifiche:** I giocatori espulsi ed i dirigenti allontanati debbono comunque ritenersi squalificati per almeno una giornata effettiva di gara, fatte salve eventuali ed ulteriori sanzioni assunte dall'Organo giudicante, da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva; l'esatta sanzione sarà determinata dal Giudice Unico e pubblicata sul Comunicato ufficiale.

**11.3 Squalifiche per somma di ammonizione:** Ai giocatori che abbiano ricevuto, anche nel corso di gare di categorie diverse, 3 ammonizioni viene comminata la squalifica per una giornata effettiva di gara. La squalifica per somma di ammonizioni deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente su apposito comunicato ufficiale. La squalifica per somma di ammonizioni va scontata nella categoria per la quale si è ricevuta l'ammonizione o la sanzione che ha fatto scattare la squalifica stessa.

## **12. PECULIARITÀ REGOLAMENTARI**

### **12.1 DURATA DEI TEMPI DI GIOCO**

Le gare si svolgeranno secondo le seguenti modalità:

- ✓ UNDER 10/13: incontri della durata di 20 minuti (tempo unico)
- ✓ UNDER 16: ogni partita due tempi da 25 minuti

## **12.2 ABBIGLIAMENTO ATLETI**

L'abbigliamento degli atleti titolari o riserve prevede l'uso di:

- ✓ abbigliamento uniforme con numerazione individuale;
- ✓ per il portiere una maglia diversa da quella dei compagni;
- ✓ scarpe di gomma o tela senza tacchetti; ad eccezione di campi in terra in cui possono essere utilizzati scarpini con tacchetti (NO FERRO).

## **13. PARASTINCHI**

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

## **14. SOSTITUZIONI**

Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nei Regolamenti Tecnici di gioco. I giocatori espulsi possono essere sostituiti allo scadere della sanzione oppure non appena la squadra avversaria segna una rete.

## **15. TIME OUT**

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

## **16. RECLAMI – ISTANZA DI REVISIONE E MODALITA' DI PRESENTAZIONE – APPELLO E MODALITA' DI PRESENTAZIONE – RICORSI DI LEGITTIMITA' E MODALITA' DI PRESENTAZIONE**

Si rimanda per ciascuna delle aree di seguito indicate agli articoli di riferimento del Regolamento di Giustizia Sportiva: RECLAMI E MODALITA' DI PRESENTAZIONE (artt. 73-77) ISTANZA DI REVISIONE E MODALITA' DI PRESENTAZIONE (artt. 78-83) APPELLI DI SECONDA ISTANZA E MODALITA' DI PRESENTAZIONE (artt. 84-90) RICORSI DI LEGITTIMITA' E MODALITA' DI PRESENTAZIONE (artt. 91-95)

## **17. RESPONSABILITA'**

La Presidenza nazionale del Centro Sportivo Italiano, unitamente ai Comitati regionali e ai Comitati territoriali interessati, declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni, incidenti o infortuni ad atleti e terzi fatto salvo quanto previsto dalla parte assicurativa del tesseramento. Le condizioni ed i termini assicurativi abbinati al tesseramento degli atleti C.S.I. sono consultabili sul sito [www.csi-net.it](http://www.csi-net.it).

## **18. NUMERO DEI CALCIATORI** (Regola 3 Reg. Tecnico Calcio a 5 ed. 2014) Calciatori:

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

## **19. PROCEDURA DI SOSTITUZIONE**

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

- ✓ il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco dalla propria zona delle sostituzioni, fatte salve le eccezioni previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- ✓ il sostituto deve entrare soltanto dopo che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- ✓ Il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni;
- ✓ i calciatori sostituiti possono ulteriormente prendere parte alla gara;
- ✓ se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore o un tiro libero, soltanto il portiere della squadra difendente può essere sostituito. Infrazioni e sanzioni Il giocatore colpito dalla sanzione dell'espulsione temporanea può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa. Se, durante una sostituzione, un calciatore di riserva entra nel rettangolo di gioco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito o non entra dalla zona delle sostituzioni della propria squadra:
  - l'arbitro interrompe il gioco (ma non immediatamente se può applicare il vantaggio);
  - l'arbitro ammonisce il calciatore per aver infranto la procedura della sostituzione e gli ordina di lasciare il rettangolo di gioco.

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

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

- ✓ all'inizio della gara;
- ✓ dopo che una rete è stata segnata;
- ✓ all'inizio del secondo periodo di gioco;
- ✓ all'inizio di ciascun tempo supplementare, ove previsto; Una rete segnata direttamente su calcio d'inizio non sarà validata

## **21. PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO** (Regola 9 Reg. Tecnico Calcio a 5 ed. 2014)

Il pallone non è in gioco quando:

- ✓ ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra, sia in aria;
- ✓ il gioco è stato interrotto dagli arbitri;
- ✓ tocca la copertura;

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

- ✓ rimbalza sul rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la traversa

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

Posizione dei calciatori

Gli avversari devono essere:

- ✓ sul rettangolo di gioco;
- ✓ ad una distanza di almeno m. 5 dal punto sulla linea laterale in cui viene eseguita la rimessa.

Procedura

- la rimessa dalla linea laterale deve essere effettuata con i piedi.

Posizione della rimessa laterale

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

- ✓ deve avere un piede sulla linea laterale o all'esterno del rettangolo di gioco;
- ✓ deve calciare il pallone, che deve essere fermo, o dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale o dall'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza non superiore a cm. 25 da tale punto;
- ✓ deve calciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è possibile farlo, il pallone è in gioco quando entra nel rettangolo di gioco. Una rete segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale non verrà validata.

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

Posizione dei calciatori

Gli avversari devono essere:

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

Procedura

- ✓ il pallone deve essere lanciato con le mani dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore;
- ✓ il portiere della squadra difendente deve eseguire la rimessa dal fondo entro quattro secondi da quando ha la possibilità di farlo;
- ✓ il pallone è in gioco quando è stato lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore dal portiere della squadra difendente.

Una rete segnata direttamente su rimessa dal fondo non verrà validata.

## **24. DEROGHE AL REGOLAMENTO**

- ✓ Per tutte le categorie non sono previsti i falli cumulativi.
- ✓ Per la categoria U10 è consentito il retropassaggio al portiere, il quale potrà prendere e giocare la palla anche con le mani.
- ✓ Per le categorie U13 è consentito il retropassaggio al portiere, il quale potrà prendere e giocare la palla solo con i piedi.
- ✓ L'espressione blasfema sarà sanzionata con il cartellino rosso.

## **25. DISPOSIZIONI FINALI**

Per quanto non contemplato nel presente regolamento, vigono lo statuto del C.S.I., le norme sul tesseramento, le norme per l'attività sportiva nel CSI ed il Regolamento per la Giustizia Sportiva del CSI e, per quanto non in contrasto con le presenti norme il Regolamento tecnico disciplinare della F.I.G.C. per Calcio a 5 (Edizione federale anno 2014).