



REGOLAMENTO TORNEI GIOVANILI DI CALCIO A 7 GIOCATORI

STAGIONE SPORTIVA 2022-23

Art. 1 – Tempi di gioco e tempo di attesa

Il gioco si svolge in **tre tempi da 15 minuti** con intervallo di **3'**.

Fanno eccezione i **Tornei delle leve 2005-2006 e 2007-2008 che prevedono due tempi da 25' con un intervallo di 5'.**

Il tempo di attesa è fissato in 15'.

La squadra che ritiene di essere arrivata per tempo sul campo di gioco, qualora l'arbitro non la ammetta a disputare la gara, può fare valere le sue ragioni solo ed esclusivamente tramite la proposizione di reclamo.

La squadra già presente sul campo e che ritenga la squadra avversaria sia arrivata oltre lo scadere del tempo d'attesa non può rifiutarsi di disputare la gara se l'arbitro decide in tal senso, tuttavia può presentare reclamo.

La durata di un eventuale tempo di recupero è a discrezione dell'arbitro.

Art. 2 – Mancata presentazione dell'arbitro

Se **30 minuti** prima l'ora di inizio della gara l'arbitro non fosse presente le società devono contattare solo ed esclusivamente il **Servizio Pronto Arbitri al numero 344/3423984.**

Qualora non fosse possibile reperire un altro direttore di gara le squadre si regoleranno nel modo seguente: di comune accordo due dirigenti (uno per per ogni squadra) svolgeranno le funzioni di controllo e verifica di distinte e tessere CSI, la gestione della partita sarà affidata ad un dirigente (concordato tra le partecipanti alla gara) che dovrà far poi pervenire al Comitato un rapporto di gara - controfirmato da un dirigente avversario - corredato dalle distinte di gioco.

Art. 3 – Partecipanti alla gara

Alle gare partecipano squadre composte da un **massimo** di **14 giocatori**, di cui sette titolari e sette riserve. Il **numero minimo** per poter fare iniziare la gara è **cinque giocatori**.

Se una squadra si presenta con **quattro** nei suoi confronti sarà preso il solo provvedimento della perdita a tavolino .

Se il numero minimo viene a mancare per l'abbandono volontario di un giocatore la compagine subirà sia la sconfitta a tavolino che una multa.

Si invitano le Società, quale dimostrazione di sportività, a presentarsi in campo anche con numero di atleti insufficiente per permettere ai propri ragazzi di poter disputare ugualmente la gara ed evitare penalità.

Se richiesto dalle Società, potrà essere disputata un'amichevole a ranghi misti. che consentirebbe a tutti di giocare una partita.

Art. 4 – Distinta di gioco

La distinta – da presentare all'arbitro in duplice o triplice copia **almeno 15'** prima dell'ora di inizio – deve evidenziare:

- Il torneo a cui si partecipa
- la denominazione sociale della propria squadra e di quella avversaria
- data, orario e luogo di svolgimento della gara
- (nel solo caso della squadra ospitante prima nominata) l'autodichiarazione relativa alla regolarità delle disposizioni riguardanti il Dae (vedi Regolamento Generale di Attività).
-

Per quanto riguarda i **giocatori** vanno indicati:

- numero di maglia
- nome, cognome, data di nascita
- numero di tesserino CSI oppure carta d'identità
- indicazione di chi sia il capitano e chi il vice.

Sono da indicare inoltre gli accompagnatori, in numero massimo di **tre con tesserino CSI**.

Qualora i tesserini CSI fossero ancora in corso di elaborazione da parte del Comitato le Società hanno l'obbligo di presentare, unitamente alla documentazione prevista, la fotocopia del modulo di richiesta tesseramento consegnato al Comitato.

Art. 5 – Persone assenti durante l'appello e variazione dell'elenco.

L'appello si effettua sul campo di gioco o in luogo aperto con opportuno distanziamento.

Qualora un dirigente o un atleta sia assente al momento dell'appello l'arbitro non lo depennerà dalla lista, ma provvederà ad identificare gli stessi al momento del loro arrivo.

Prima dell'inizio della partita le squadre possono chiedere all'arbitro di modificare l'elenco; il direttore di gara ne prenderà atto ed effettuerà quindi il riconoscimento alla presenza del capitano avversario.

Art. 6 – Abbigliamento degli atleti

Tutti gli atleti, sia titolari che riserve, devono obbligatoriamente indossare:

- un abbigliamento uniforme con maglie progressivamente numerate;
- parastinchi e tacchetti regolari;
- i portieri devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni e della squadra avversaria; al fine di evitare confusioni il CSI provvederà ad inoltrare a tutte le Società l'elenco dei colori ufficiali;
-
- è consigliabile avere delle **pettorine individuali** non solo per differenziarsi nel caso di medesimi colori sociali, ma anche per differenziare i giocatori che stanno in panchina da quelli che sono in campo.
-

Nel caso in cui le disposizioni di cui sopra non fossero osservate il direttore di gara ammetterà ugualmente la squadra a disputare la partita annotando le eventuali irregolarità sul referto.

Art. 7 – Palloni per la gara

In tutte le gare la società prima nominata deve mettere a disposizione almeno due palloni regolari ed utilizzabili, la società seconda nominata deve averne almeno uno. Il pallone da utilizzare è **del n° 5 tranne il n° 4 per la Leva 2013-14**

Se il pallone diventa difettoso nel corso della gara l'arbitro ferma il gioco e la gara riprenderà, con il nuovo pallone, con una rimessa dell'arbitro nel punto in cui era il pallone quando si è reso inutilizzabile.

Se invece il pallone diventa difettoso o alla ripresa del gioco o alla rimessa laterale o al calcio di rinvio dalla stessa situazione deve essere sostituito il pallone e ripreso il gioco. Il pallone non può essere sostituito senza autorizzazione del direttore di gara.

Art. 8 – Persone ammesse nel campo di gara

Durante lo svolgimento della gara, come adulti, possono essere ammessi sul campo di gioco, senza disturbare lo svolgimento della partita, esclusivamente **personale CSI**.

Se sul campo di gioco è presente persona diversa l'arbitro provvederà ad allontanarla non appena si sarà fermato il gioco.

I giocatori di riserva devono stare seduti, mentre a tecnici e dirigenti è consentito stare in piedi davanti o di fianco alla panchina senza mai entrare nel rettangolo di gioco.

Non è ammesso fumare in campo.

Art. 9 – Sostituzione dei giocatori

Ogni squadra può effettuare un numero illimitato di sostituzioni dopo averlo segnalato al direttore di gara.

La sostituzione deve avvenire sempre a gioco fermo e il giocatore sostituito deve uscire dal punto più vicino alla linea di delimitazione del campo.

Tutti gli atleti in distinta dovranno prendere parte al gioco.

I giocatori espulsi temporaneamente possono essere sostituiti soltanto al termine della durata del provvedimento.

Art. 10 – Espulsione temporanea e squalifiche

L'espulsione temporanea – tramite il **cartellino azzurro** – può essere notificata dall'arbitro a suo giudizio discrezionale in relazione alla gravità della scorrettezza e comporta **l'esclusione dal gioco per dieci minuti**.

Il cartellino azzurro, avendo finalità educative, rappresenta di massima un'alternativa al rosso e comporta la collaborazione di allenatori e dirigenti per una sua maggiore efficacia.

Se una compagine non può garantire il numero minimo di giocatori a causa di un'espulsione temporanea l'arbitro non farà uscire il giocatore dal campo, ma gli mostrerà il giallo e l'azzurro incrociati e notificherà il provvedimento sul suo taccuino.

Ai fini delle sanzioni disciplinari un cartellino azzurro viene conteggiato come due gialli.

Un giocatore che subisce nel corso della stessa partita sia il cartellino giallo che l'azzurro è da considerarsi espulso.

Un giocatore non può quindi essere espulso temporaneamente più di una volta nella stessa partita.

Un giocatore che subisce un cartellino rosso o ha accumulato in più gare tre ammonizioni è da considerarsi squalificato per la prima giornata successiva ai provvedimenti.

Il cartellino rosso o giallo, oltre che ai giocatori in panchina, può essere mostrato anche a un dirigente/allenatore.

Nel caso in cui il dirigente/allenatore sanzionato col cartellino rosso sia l'unico adulto in campo per quella Società egli continuerà a rimanere in campo; in caso di reiterato comportamento scorretto l'arbitro potrà sospendere in via definitiva la partita, la quale sarà omologata come persa a tavolino.

Art. 11 – Punizioni, retropassaggio e rimesse

Le punizioni possono essere dirette o indirette, è valida la segnatura effettuata direttamente da calcio d'angolo.

Il retropassaggio, sia di piede che su rimessa laterale, se bloccato dal portiere con le mani, comporta l'assegnazione di un calcio di punizione indiretto nel punto in cui l'infrazione è stata commessa ..

Le rimesse laterali vanno sempre eseguite con le mani. Se un giocatore rimette in gioco il pallone nella porta avversaria la rete non è convalidata e agli avversari è assegnato un calcio di rinvio.

Se un giocatore rimette in gioco il pallone nella propria porta viene assegnato un calcio d'angolo agli avversari.

In entrambi i casi però se la sfera viene toccata dal portiere o altro giocatore la rete viene convalidata.

In caso di rimessa dal fondo da parte del portiere o chi per lui, la palla è da ritenere in gioco non appena calciata anche se non ancora uscita dall'area.

Art. 12 – La classifica

I punteggi sono assegnati con la seguente modalità: **3** punti ai vincitori, **1** alle squadre che pareggiano e **0** punti alle compagini sconfitte. Per l'eventuale applicazione della classifica avulsa si fa riferimento a “**Sport in Regola**”.

Art. 13 – Sportività

Qualora una squadra sia in difetto per numero di giocatori, costituisce nota di merito per gli avversari giocare con lo stesso numero di elementi.

L'arbitro potrà segnalare sul proprio referto questo o altri significativi episodi di sportività che saranno tenuti in considerazione per l'assegnazione della Coppa Disciplina e Sportività.

In situazione di punizione diretta/indiretta è prova di sportività non posizionare o far posizionare giocatori nei pressi del portiere per ostruirgli la visibilità ed impedirgli il gioco.

E' inoltre segno di sportività non eccedere nella realizzazione di reti quando, nel corso della gara, venga raggiunto un netto margine di gol in attivo rispetto al punteggio degli avversari.

Art.14- Fuori Quota

Non sono concessi atleti fuori quota di età superiore rispetto alla leva del Campionato relativo tranne casi eccezionali approvati dal Comitato del CSI di Genova e dai rappresentanti di tutte le squadre partecipanti al Campionato stesso.

Art. 15- Allerte Meteo

Quando viene diramata dalle autorità competenti **Allerta Rossa** tutti gli impianti sportivi sono chiusi.

In caso di **Allerta Arancione** normalmente si gioca tranne sui campi in zone a rischio idrogeologico e se i gestori degli impianti e/o dirigenti delle società ospitanti segnalano al CSI, con tempistica congrua per poter avvisare squadra avversaria ed arbitri, condizioni di inagibilità.

In caso di Allerta Arancione non si giocano comunque le partite della **Leva 2013-14**

Se viene diramata **Allerta Gialla** si disputano regolarmente tutte le partite in calendario.

Art. 16– Comunicazioni

Le società hanno l'obbligo di prendere visione del Comunicato Ufficiale emesso ogni settimana e pubblicato sul sito www.csigenova.it nella sezione **attività sportiva- calcio- comunicati**.

Le società potranno fare richiesta di spostamenti e rinvii mandando una mail, prima che il C.U. venga pubblicato (il giovedì precedente alle gare) agli indirizzi:

calciogiovanile@csigenova.it
francesco.piccone@csigenova.it

Per quanto non previsto sul presente regolamento viene fatto riferimento a “**Sport in Regola**” e suoi aggiornamenti.