



COMMISSIONE BAMBINI E RAGAZZI

REGOLE TECNICHE PARTICOLARI PER IL CALCIO (PER TUTTE LE CATEGORIE)

1. E' **OBBLIGATORIO** presentare all'arbitro (o al dirigente-arbitro), prima della gara, la distinta e i cartellini vidimati. La distinta va compilata in duplice copia. L'arbitro (o il dirigente-arbitro) dovrà procurare di consegnare una copia delle distinte di entrambe le squadre alla segreteria del CSI (anche tramite fax), **ENTRO IL LUNEDÌ SERA**, con indicato il risultato ed eventuali annotazioni di gioco (ammonizioni, espulsioni, ecc.), altrimenti il risultato **NON SARA' OMOLOGATO**. La copia restante della distinta va scambiata tra le due squadre.

2. Gli spostamenti delle gare in calendario devono rappresentare un'assoluta eccezione ed essere dovute a cause di forza maggiore. Eventuali richieste di spostamento devono essere formulate tempestivamente e giungere alla commissione bambini e ragazzi **almeno 7 giorni prima**. La **procedura obbligatoria** da seguire è la seguente:

- a. Avisare telefonicamente il responsabile della squadra avversaria.
- b. Concordare con lui la data di recupero della gara.
- c. Compilare una richiesta di spostamento gara da consegnare (almeno 7 giorni prima della data fissata in calendario) al CSI, che riporti: i motivi dello spostamento della gara, **la data di recupero concordata** con l'altro dirigente, la firma del dirigente della squadra richiedente. Tali moduli sono disponibili presso la segreteria del CSI o scaricabili dal sito del CSI di Cremona.
- d. Lo **spostamento** può essere effettuato tassativamente **solo dopo aver ricevuto l'autorizzazione** da parte della Commissione bambini e ragazzi.
- e. **NON SARANNO AUTORIZZATI SPOSTAMENTI DI GARA CHE NON PREVEDANO GIA' LA DATA DEL RECUPERO.**

Il non rispetto della procedura comporterà il deferimento alla Commissione Provinciale Giudicante.

3. Ogni società, **sia per la categoria SUPERJUNIOR che MAGNUM**, dovrà disporre di un **dirigente-arbitro**, che dovrà partecipare obbligatoriamente al mini-corso d'aggiornamento. Questi arbitrerà le partite della propria squadra qualora l'arbitro ufficiale non fosse designato o non si presentasse. Pertanto qualora non si presentasse l'arbitro designato, si farà ricorso al dirigente-arbitro. In caso d'assenza dello stesso, la squadra di casa dovrà mettere a disposizione un dirigente adeguatamente preparato e concordato con l'altra squadra. L'accordo deve essere testimoniato dalla firma congiunta dei due dirigenti sul referto arbitrale.

Il referto arbitrale semplificato è quello previsto per il Gिकासport ed è reperibile presso la segreteria o sul sito.

Alle società dotate di un dirigente-arbitro ufficiale ed effettivamente utilizzato sarà assegnato 1 punto nella classifica. Il punto in più, comparirà in classifica al termine del Torneo.

4. Ognuna delle due squadre che s'incontrano deve incaricare una persona competente a svolgere il compito di guardalinee. La società ospitante deve predisporre 2 bandierine per i guardalinee.

5. Si consiglia l'utilizzo di palloni n° 4, che sono obbligatori per le categorie IO GIOCO AL CALCIO e SUPERJUNIOR.

6. E' obbligatorio l'uso di porte di dimensioni ridotte (mt. 6 x 2 per categoria MAGNUM e 3 x 2 categoria IO GIOCO AL CALCIO e SUPERJUNIOR).

7. La partita si disputa in **3 tempi di 10 minuti ciascuno per la categoria IO GIOCO AL CALCIO e 3 tempi di 15 minuti per le altre categorie, con intervalli obbligatori di 5 minuti.**

8. Sono assegnati 4 punti per la vittoria, 2 punti per il pareggio e 1 punto per la sconfitta.

9. Qualora la gara si disputi in un campo per calcio a 11, è possibile delimitare il campo di gioco con "cinesini".

10. Il numero di giocatori in campo è normalmente di 5 o 7. Tenendo conto delle dimensioni del campo e della consistenza delle squadre, il dirigente di una delle due squadre, in accordo con l'altro dirigente e l'arbitro, può chiedere una deroga al numero di giocatori, entro il limite da 3 (senza portiere) a 7 per la categoria IO GIOCO AL CALCIO, da 5 a 9 per la categoria SUPERJUNIOR e da 7 a 11 per la categoria MAGNUM. In ogni caso deve essere privilegiata la squadra col minor numero d'atleti.

11. Qualora il numero dei giocatori scendesse sotto i 3 (calcio a 5), 4 (calcio a 7), 5 (calcio a 9), la gara ufficiale è da considerare conclusa con la sconfitta della squadra in difetto numerico. Previo accordo tra i dirigenti e l'arbitro la gara potrà proseguire come gara "amichevole" anche mischiando i giocatori delle due squadre.

12. La rimessa laterale si effettua con le mani; solo per le categorie IO GIOCO AL CALCIO e SUPERJUNIOR è consentita anche con i piedi. In caso d'errore nell'esecuzione della rimessa laterale, l'arbitro può far ripetere la rimessa al giocatore stesso, dopo aver fornito spiegazioni. In caso di nuovo errore la rimessa viene assegnata alla squadra avversaria.

13. E' consentito il retro-passaggio al portiere.

14. Di norma va segnata l'area di rigore, almeno con la delimitazione degli angoli (si può usare la segatura). In assenza dell'area di rigore, nel caso di un fallo, comportante un calcio di punizione diretto, ad una distanza inferiore a 9 metri dalla linea di porta, verrà battuto un calcio di rigore.

15. In caso di ripresa del gioco da fermo (calcio di punizione, calcio d'angolo, rimessa laterale) gli attaccanti non possono trattenersi a meno di 2 metri dal portiere.

16. I cambi si effettuano a gioco fermo. L'atleta sostituito può rientrare (come nel basket) non prima però che tutti gli atleti presenti inizialmente in panchina abbiano preso parte alla gara. Tutti gli atleti a referto devono obbligatoriamente prendere parte al gioco per almeno 10 minuti.

17. La squadra ospitante deve predisporre una merenda, da intendersi come un momento d'aggregazione e d'amicizia, con cui festeggiare, insieme alla squadra ospite e all'arbitro, la conclusione della gara.