



Coordinamento Tecnico Regionale Attività Sportiva

Comunicato Ufficiale

n° 14

Campionati Nazionali 2023 Campionato Regionale Sport & Go



Under 10.Kids – Under 12 - Giovanissimi Regolamento Generale



01 Marzo 2023

Campionato Regionale Sport & Go Under 10 - Kids

Regolamento

Il Consiglio regionale del Centro Sportivo Italiano della Sicilia indice ed organizza la Fase Regionale dei Campionati Nazionali Sport & Go - KIDS (Under 10) per le discipline:

- Calcio a 7 Misto
- Calcio a 5 Misto
- Minivolley 3x3 Misto

La data, il luogo, il programma orario, le norme di partecipazione e le note logistiche verranno rese note in seguito mediante apposita Circolare Ufficiale.

1. Iscrizioni delle SS.SS.

Ogni Comitato che ha organizzato la fase locale, può iscrivere una sola squadra, dando preferenza alla migliore della classifica tecnica, previa l'invio alla Direzione Tecnica Regionale dei verbali di omologazione e dei Comunicati Ufficiali relativi. In caso di rinuncia della avente diritto, potrà partecipare alla manifestazione una delle squadre che seguono, dando la preferenza alle migliori in classifica. Nel caso fosse necessario inserire una o più squadre per semplificare le formule di svolgimento, il CTR procederà ai ripescaggi necessari privilegiando le fasi locali con un maggior numero di squadre.

E' necessario l'inserimento dell'attività nel Portale Campionati.

2. Riconoscimento dei partecipanti

L'accredito dei partecipanti sarà effettuato, al momento dell'arrivo delle società sportive presso la segreteria, la cui dislocazione sarà comunicata nelle note organizzative.

Il riconoscimento degli atleti e la verifica della partecipazione alle gare/attività dovrà avvenire attraverso la compilazione in doppia copia di una distinta di gara, una verrà consegnata alla segreteria, mentre l'altra verrà trattenuta dal dirigente che la presenterà all'arbitro prima di ogni gara.

Per i dirigenti delle Società è necessario, oltre al tesserino CSI, la presentazione di un documento di riconoscimento in corso di validità, mentre per i ragazzi è sufficiente la presentazione dei tesserini CSI corredati da foto. In alternativa al il tesserino CSI è possibile presentare la lista certificata degli atleti della propria Società, ma in questo caso sarà necessario presentare un documento di riconoscimento anche per i ragazzi.

In mancanza di tale documentazione, gli atleti/e NON potranno partecipare alle attività.

3. Partecipazione

Possono partecipare atleti di entrambe i sessi negli anni **2013, 2014, 2015 e 2016** purché regolarmente tesserati al CSI per l'anno sportivo in corso. **Tutti gli iscritti, atleti, dirigenti ed accompagnatori sono tenuti a partecipare ad ogni momento della manifestazione.** In particolare gli atleti dovranno essere coinvolti attivamente in tutti i momenti di gioco. **Ogni squadra deve essere composta da almeno 9 atlete/i per il Calcio a 7, 7 atlete/i per il Calcio a 5, 5 atlete/i per il MiniVolley, altrimenti la squadra in difetto avrà un punto di penalizzazione per ogni gara disputata nel girone eliminatorio ed un punto di penalizzazione nel punteggio del triathlon. Nessuna penalizzazione nelle gare ad eliminazione diretta.**

4. Formule di svolgimento

Le formule di svolgimento dei tornei saranno definite in funzione del numero effettivo di squadre partecipanti e rese note tramite apposito Comunicato Ufficiale.

5. Attività previste

Disciplina portante

- Calcio a 7 Misto,
- Calcio a 5 Misto,
- Mini Volley 3 x 3 Misto

Triathlon

- Corsa veloce 60mt.
- Salto in lungo
- Lancio del Vortex



6. Regolamenti tecnici

Calcio a 7 Misto

- L'incontro si disputa con sette giocatori per squadra (senza distinzione di sesso), su tre tempi. La partita non deve iniziare o deve essere interrotta quando una od entrambe le squadre hanno meno di quattro giocatori. In questo caso la/le squadra/e in posizione irregolare perdono la partita a tavolino. La partita può comunque essere disputata in forma amichevole senza fini di classifica.
- Per l'incontro va usato un **pallone n° 4** con rimbalzo normale (**NON controllato**).
- Le sostituzioni sono volanti, quando possibili. **Tutti i giocatori devono disputare almeno un tempo**, pena la perdita della gara. Per facilitare l'arbitro nel controllo, verranno segnalati allo stesso, ad ogni tempo i giocatori che hanno già disputato un tempo (sostituibili) e quelli che non lo hanno fatto (non sostituibili). I primi 7 giocatori che entrano in campo dovranno disputare tutti il primo tempo senza sostituzioni, permesse solo in caso di infortunio. Nel secondo tempo entreranno in campo tutti i giocatori presenti in panchina che dovranno disputare tutto il secondo tempo senza poter essere sostituiti, cosa possibile solo per infortunio. Se il numero dei giocatori in panchina è inferiore a 7 (6 se c'è un solo portiere), potranno essere schierati, per arrivare al 7, giocatori che hanno disputato il primo tempo, questi ultimi potranno essere sostituiti. Se il numero dei giocatori in panchina è superiore a 7 (6 se c'è un solo portiere), quelli che non possono entrare in campo dovranno giocare ininterrottamente il terzo tempo senza poter essere sostituiti.
- La rimessa laterale si effettua con le mani, in caso di errore l'arbitro la farà ripetere allo stesso giocatore dopo avergli spiegato come deve essere effettuata. In caso di nuovo errore la rimessa sarà assegnata alla squadra avversaria.
- Ogni qualvolta la palla viene inviata da un'attaccante oltre la linea di fondo, il gioco riprende con un calcio di rinvio battuto in un qualsiasi punto dell'area di rigore.
- **Non è consentito segnare una rete direttamente su calcio di rinvio o calcio di inizio**
- Al portiere è concesso di utilizzare le mani, nella propria area di rigore, anche dopo un retropassaggio di piede da parte di un compagno.
- Il tipo di punizione va dichiarato dall'arbitro, oltre che con il consueto gesto, anche verbalmente ad almeno un giocatore di entrambe le squadre.
- È prevista l'espulsione temporanea, la quale viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro ed ha la durata di 2 minuti (o fino al termine del tempo di gioco in corso).
- Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea si configura come "due ammonizioni" e si somma, con tale tipologia, alle altre ammonizioni subite.
- Per ogni tempo e a gioco fermo, si può richiedere un Time-out della durata di un minuto.

Assegnazione punti classifica

Condizione	Risultato	Attrib. Vittoria	Attribuzione punti
3 pareggi	0-0	calci di rigore	2 punti vincente - 1 punto perdente
1 vittoria 2 pareggi	1-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
2 vittorie 1 pareggio	2-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
3 vittorie	3-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
1 vitt. 1 sconf. 1 pareg.	1-1	calci di rigore	2 punti vincente - 1 punto perdente
2 vittorie 1 pareggio	2-1		2 punti vincente - 1 punto perdente

- **E' obbligatorio l'uso del parastinchi**

Calcio a 5 Misto

- L'incontro si disputa con cinque giocatori per squadra (senza distinzione di sesso), su tre tempi (mini gare). La partita non deve iniziare o deve essere interrotta quando una ha meno di quattro giocatori. In questo caso la squadra in posizione irregolare perde la partita a tavolino.
La partita può comunque essere disputata in forma amichevole senza fini di classifica.
- Per l'incontro va usato un **pallone n° 4 con rimbalzo controllato**.
- Le sostituzioni sono volanti, quando possibili. **Tutti i giocatori devono disputare almeno un tempo**, pena la perdita della gara. Per facilitare l'arbitro nel controllo, verranno segnalati allo stesso, ad ogni tempo i giocatori che hanno già disputato un tempo (sostituibili) e quelli che non lo hanno fatto (non sostituibili). I primi 5 giocatori che entrano in campo dovranno disputare tutti il primo tempo senza sostituzioni, permesse solo in caso di infortunio. Nel secondo tempo entreranno in campo tutti i giocatori presenti in panchina che dovranno disputare tutto il secondo tempo senza poter essere sostituiti, cosa possibile solo per infortunio. Se il numero dei giocatori in panchina è inferiore a 5 (4 se c'è un solo portiere), potranno essere schierati, per arrivare al 5, giocatori che hanno disputato il primo tempo, questi ultimi potranno essere sostituiti. Se il numero dei giocatori in panchina è superiore a 5 (4 se c'è un solo portiere), quelli che non possono entrare in campo dovranno giocare ininterrottamente il terzo tempo senza poter essere sostituiti.
- Il tipo di punizione va dichiarato dall'arbitro, oltre che con il consueto gesto, anche verbalmente ad almeno un giocatore di entrambe le squadre.
- È prevista l'espulsione temporanea della durata di 2 minuti (o fino al termine del tempo di gioco in corso) che viene notificata col cartellino azzurro.
- Tutte le rimesse laterali vengono effettuate con i piedi, dal punto in cui è uscita la palla e con il pallone che tocca la linea, in caso di errore l'arbitro la farà ripetere allo stesso giocatore dopo avergli spiegato come deve essere effettuata. In caso di nuovo errore la rimessa sarà assegnata alla squadra avversaria. Non si può tirare direttamente in porta.
- Al portiere è concesso di utilizzare le mani, nella propria area di rigore, anche dopo un retropassaggio di piede da parte di un compagno.
- Per ogni tempo (mini gara) e a gioco fermo, si può richiedere un Time-out della durata di un minuto.
- **E' obbligatorio l'uso del parastinchi**
- **Assegnazione punti classifica**

Condizione	Risultato	Attrib. Vittoria	Attribuzione punti
3 pareggi	0-0	calci di rigore	2 punti vincente - 1 punto perdente
1 vittoria 2 pareggi	1-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
2 vittorie 1 pareggio	2-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
3 vittorie	3-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
1 vitt. 1 sconf. 1 pareg.	1-1	calci di rigore	2 punti vincente - 1 punto perdente
2 vittorie 1 pareggio	2-1		2 punti vincente - 1 punto perdente

MiniVolley Misto

- L'incontro si disputa con tre giocatori per squadra, anche in composizione mista, (con un solo maschio in campo) su 3 set da disputare obbligatoriamente al 25° punto con Rally Point System. Una squadra vince il set quando raggiunge il 25° punto con almeno 2 punti di scarto sull'avversaria. In ogni caso, il set si conclude quando una delle due squadre raggiunge per prima il 27° punto.
- La dimensione del campo di MiniVolley è di 4,5 metri per 9; la rete è posta ad una altezza di 2,00 metri. Per l'incontro va usato un pallone modello First Touch Minivolley o similare.
- È obbligatoria la battuta dal basso (completamente al di sotto dell'altezza della spalla). La zona di battuta è libera e può essere situata anche dentro il campo da gioco, comunque ad una distanza non inferiore ai tre metri dalla rete. Il ritardo in battuta dell'atleta al servizio non costituisce un'infrazione.

- Si effettua un cambio palla ad ogni errore o ogni 2 battute consecutive (3 punti consecutivamente acquisiti dalla stessa squadra), in questo caso senza acquisizione di punti da parte della squadra avversaria.
- Non è previsto il ruolo del Libero ed è vietato lo scambio di ruoli (turno di servizio)
- Le sostituzioni avvengono obbligatoriamente a rotazione, nel senso che il giocatore che deve andare in battuta (zona 1) deve essere sostituito da un atleta in panchina. L'ordine di entrata in campo dei giocatori non può variare durante lo stesso set.
- Vengono **depenalizzati**: 1° e 2° tocco di palla salvo attacco; tocco di rete in azione non d'attacco; invasione campo sotto rete salvo danneggiamento dell'avversario.
- Particolari falli giudicati gravi dall'arbitro (atteggiamenti sleali, falli intenzionali, ecc.) possono essere puniti con l'esclusione temporanea dal gioco per la durata di un set. Il giocatore escluso temporaneamente dal gioco può comunque essere sostituito.
- Vengono assegnati 3 punti per la vittoria 3-0; 2 punti per la vittoria 2-1; 1 punto in caso di sconfitta 1-2; 0 punti per la sconfitta 0-3.



Triathlon

Discipline

Corsa veloce (60 mt); Salto in lungo (punto di battuta/stacco 1 mt); Lancio del Vortex
Ogni partecipante effettuerà le prove con l'ordine predisposto dalla giuria in campo.

Velocità 60 m:

E' prevista una prova unica, secondo la serie di partenza. La partenza avviene in piedi. Ogni partecipante viene accreditato di un tempo ed alla fine la classifica è stilata in base alla graduatoria dei tempi realizzati.

Salto in Lungo:

Per questa gara sono previste 2 prove. Dopo la rincorsa l'atleta effettua la battuta (con un solo piede) che deve avvenire entro la "zona di battuta" ed, infine, esegue il salto, cercando di andare il più lontano possibile. Se il ragazzo, nel battere, va al di fuori della zona di battuta, il salto è considerato nullo. È possibile anche tracciare dei settori e assegnare un punteggio ad ogni settore.

Lancio del Vortex:

Il lancio viene effettuato con una sola mano dopo alcuni passi di rincorsa, facendo attenzione a non invadere il limite (linea di circa m 1,5) posto alla fine della corsia di rincorsa, pena l'annullamento del lancio. Ogni partecipante ha diritto a 2 lanci, che saranno effettuati a turno; la misura migliore realizzata viene presa in considerazione per la classifica finale. È possibile anche tracciare dei settori e assegnare un punteggio ad ogni settore.

7. Classifiche

Classifica generale del/dei Girone/i

La classifica generale del/dei girone/i è data dalla somma dei punti ottenuti nelle classifica di disciplina Sportiva portante alla quale va sommata quella delle "Attività complementari" (Triathlon).

- a) In caso di parità in classifica, per definire l'esatta posizione in graduatoria tra due squadre si terrà conto del risultato dello scontro diretto.
- b) In caso di parità in classifica, per definire l'esatta posizione in graduatoria tra tre o più squadre si terrà conto dei seguenti criteri discriminanti:
 - miglior posizione nella classifica avulsa;
 - maggior numero di vittorie nella classifica avulsa di disciplina;
 - miglior risultato assoluto nella prova del Triathlon: sommatoria dei punti nelle tre prove dell'atleta meglio classificato (cfr. tabelle A e B);
 - miglior risultato nella prova del Triathlon: sommatoria dei punti dei primi tre atleti nelle tre prove (cfr. tabelle A e B);
 - sorteggio.

In caso di più gironi, una volta stabilito quali e squadre passano al turno successivo ad eliminazione diretta, si terrà conto esclusivamente dei risultati della disciplina portante.



Classifica Triathlon

La classifica delle "Attività complementari" è stilata secondo la presente procedura:

1. Ciascun atleta di ogni squadra partecipa al triathlon;
2. L'atleta ottiene un punteggio per ciascuna delle tre specialità previste (vedi le tabelle suddivise per sesso - femminile A, maschili B);
3. I punteggi ottenuti da ogni atleta nelle singole specialità vanno sommati tra di loro;
4. Verrà stilata una classifica individuale secondo il piazzamento ottenuto in gara dagli atleti;
5. In funzione della classifica individuale, viene stilata la classifica per società che tiene conto della somma dei punti ottenuti dai primi meglio classificati per ciascuna squadra, prendendo in considerazione il numero minimo degli atleti partecipanti per ogni disciplina e categoria.
6. Alla squadra che ha raggiunto il maggior punteggio vanno attribuiti il massimo dei punti ovvero 3 (vedi tabella C);
7. Alle altre squadre, in funzione del numero di squadre partecipanti, vanno attribuiti i punteggi decrescenti come stabilito dalla tabella C.

TABELLA A (Atlete Femmine)

Corsa Veloce

DA	A	Punti
	Meno di 8.7 secondi	12
8.7 secondi	9,3 secondi	10
9.4 secondi	10,0 secondi	8
10.1 secondi	10.7 secondi	6
10.8 secondi	11.4 secondi	4
	Più di 11,4 secondi	2

Salto in Lungo

DA	A	Punti	Settore
	Più di 4,01 metri	12	1
3,40 metri	4,00 metri	10	2
2,80 metri	3,99 metri	8	3
2,20 metri	2,79 metri	6	4
1,60 metri	2,19 metri	4	5
	Meno di 1,60 metri	2	6

Lancio del Vortex

DA	A	Punti	Settore
	Più di 27,00 metri	12	1
23,50 metri	27,00 metri	10	2
20,00 metri	23,49 metri	8	3
16,50 metri	19,99 metri	6	4
13,00 metri	16,49 metri	4	5
	Meno di 13,00 metri	2	6

TABELLA B (Atleti Maschi)

Corsa Veloce

DA	A	Punti
	Meno di 8,5 secondi	12
8,5 secondi	9,1 secondi	10
9,2 secondi	9,8 secondi	8
9,9 secondi	10,5 secondi	6
10,6 secondi	11,2 secondi	4
	Più di 11.2 secondi	2

Salto in Lungo

DA	A	Punti	Settore
	Più di 4,50 metri	12	1
3,90 metri	4,50 metri	10	2
3,30 metri	3,89 metri	8	3
2,70 metri	3,29 metri	6	4
2,10 metri	2,69 metri	4	5
	Meno di 2,10 metri	2	6

Lancio del Vortex

DA	A	Punti	Settore
	Più di 38,00 metri	12	1
32,50 metri	38,00 metri	10	2
27,00 metri	32,49 metri	8	3
21,50 metri	26,99 metri	6	4
16,00 metri	21,49 metri	4	5
	Meno di 16,00 metri	2	6

TABELLA C Comparativa per l'attribuzione dei punti in classifica generale

SQUADRE	
Classifica	Punti
1	3
2	2
3	1

4 SQUADRE	
Classifica	Punti
1	3
2	2
3	1
4	0

5 SQUADRE	
Classifica	Punti
1	3
2	2
3	1
4	1
5	0

6 SQUADRE	
Classifica	Punti
1	3
2	2
3	2
4	1
5	1
6	0



Campionato Regionale Sport & Go Under 12 - Giovanissimi

Regolamento

Il Consiglio regionale del Centro Sportivo Italiano della Sicilia indice ed organizza la Fase Regionale dei Campionati Nazionali SPORT & GO – Giovanissimi (Under 12) per le discipline:

- Calcio a 7 Misto
- Calcio a 5 Misto
- Supervolley 4x4

La data, il luogo, il programma orario, le norme di partecipazione e le note logistiche verranno rese note in seguito mediante apposita Circolare Ufficiale.

1. Iscrizioni delle SS.SS.

Ogni Comitato che ha organizzato la fase locale, può iscrivere una sola squadra, dando preferenza alla migliore della classifica tecnica, previa l'invio alla Direzione Tecnica Regionale dei verbali di omologazione e dei Comunicati Ufficiali relativi. In caso di rinuncia della avente diritto, potrà partecipare alla manifestazione una delle squadre che seguono, dando la preferenza alle migliori in classifica. Nel caso fosse necessario inserire una o più squadre per semplificare le formule di svolgimento, il CTR procederà ai ripescaggi necessari privilegiando le fasi locali con un maggior numero di squadre.

E' necessario l'inserimento dell'attività nel Portale Campionati.

2. Riconoscimento dei partecipanti

L'accredito dei partecipanti sarà effettuato, al momento dell'arrivo delle società sportive presso la segreteria, la cui dislocazione sarà comunicata nelle note organizzative.

Il riconoscimento degli atleti e la verifica della partecipazione alle gare/attività dovrà avvenire attraverso la compilazione in doppia copia di una distinta di gara, una verrà consegnata alla segreteria, mentre l'altra verrà trattenuta dal dirigente che la presenterà all'arbitro prima di ogni gara.

Per i dirigenti delle Società è necessario, oltre al tesserino CSI, la presentazione di un documento di riconoscimento in corso di validità, mentre per i ragazzi è sufficiente la presentazione dei tesserini CSI corredati da foto. In alternativa al tesserino CSI è possibile presentare la lista certificata degli atleti della propria Società, ma in questo caso sarà necessario presentare un documento di riconoscimento anche per i ragazzi.

In mancanza di tale documentazione, gli atleti/e NON potranno partecipare alle attività.

3. Partecipazione

Possono partecipare atleti di entrambe i sessi negli anni **2011, 2012, 2013 e 2014** purché regolarmente tesserati al CSI per l'anno sportivo in corso. **Tutti gli iscritti, atleti, dirigenti ed accompagnatori sono tenuti a partecipare ad ogni momento della manifestazione.** In particolare gli atleti dovranno essere coinvolti attivamente in tutti i momenti di gioco. **Ogni squadra deve essere composta da almeno 9 atlete/i per il Calcio a 7, 7 atlete/i per il Calcio a 5, 8 atlete/i per il Volley, 6 atlete/i per il Supervolley e 8 atlete/i per il MiniBasket, altrimenti la squadra in difetto avrà un punto di penalizzazione per ogni gara disputata nel girone eliminatorio ed un punto di penalizzazione nel punteggio del il triathlon. Nessuna penalizzazione nelle gare ad eliminazione diretta.**

4. Formule di svolgimento

Le formule di svolgimento dei tornei saranno definite in funzione del numero effettivo di squadre partecipanti e rese note tramite apposito Comunicato Ufficiale.

5. Attività previste

Disciplina portante

- Calcio a 7 Misto,
- Calcio a 5 Misto,
- Supervolley 4 x 4 Misto

Triathlon

- Corsa veloce 60mt.
- Salto in lungo
- Lancio del Vortex

6. Regolamenti tecnici

Calcio a 7 Misto

- L'incontro si disputa con sette giocatori per squadra (senza distinzione di sesso), su tre tempi. La partita non deve iniziare o deve essere interrotta quando una od entrambe le squadre hanno meno di quattro giocatori. In questo caso la/le squadra/e in posizione irregolare perdono la partita a tavolino. La partita può comunque essere disputata in forma amichevole senza fini di classifica.
- Per l'incontro va usato un **pallone n° 4** con rimbalzo normale (**NON controllato**).
- Le sostituzioni sono volanti, quando possibili. **Tutti i giocatori devono disputare almeno un tempo**, pena la perdita della gara. Per facilitare l'arbitro nel controllo, verranno segnalati allo stesso, ad ogni tempo i giocatori che hanno già disputato un tempo (sostituibili) e quelli che non lo hanno fatto (non sostituibili). I primi 7 giocatori che entrano in campo dovranno disputare tutti il primo tempo senza sostituzioni, permesse solo in caso di infortunio. Nel secondo tempo entreranno in campo tutti i giocatori presenti in panchina che dovranno disputare tutto il secondo tempo senza poter essere sostituiti, cosa possibile solo per infortunio. Se il numero dei giocatori in panchina è inferiore a 7 (6 se c'è un solo portiere), potranno essere schierati, per arrivare al 7, giocatori che hanno disputato il primo tempo, questi ultimi potranno essere sostituiti. Se il numero dei giocatori in panchina è superiore a 7 (6 se c'è un solo portiere), quelli che non possono entrare in campo dovranno giocare ininterrottamente il terzo tempo senza poter essere sostituiti.
- La rimessa laterale si effettua con le mani, in caso di errore l'arbitro la farà ripetere allo stesso giocatore dopo avergli spiegato come deve essere effettuata. In caso di nuovo errore la rimessa sarà assegnata alla squadra avversaria.
- Ogni qualvolta la palla viene inviata da un'attaccante oltre la linea di fondo, il gioco riprende con un calcio di rinvio battuto in un qualsiasi punto dell'area di rigore.
- **Non è consentito segnare una rete direttamente su calcio di rinvio o calcio di inizio**
- Al portiere **NON** è concesso di utilizzare le mani, nella propria area di rigore, anche dopo un retropassaggio di piede da parte di un compagno.
- Il tipo di punizione va dichiarato dall'arbitro, oltre che con il consueto gesto, anche verbalmente ad almeno un giocatore di entrambe le squadre.
- È prevista l'espulsione temporanea, la quale viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro ed ha la durata di 2 minuti (o fino al termine del tempo di gioco in corso). Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea si configura come "due ammonizioni" e si somma, con tale tipologia, alle altre ammonizioni subite.
- Per ogni tempo e a gioco fermo, si può richiedere un Time-out della durata di un minuto.

Assegnazione punti classifica

Condizione	Risultato	Attrib. Vittoria	Attribuzione punti
3 pareggi	0-0	calci di rigore	2 punti vincente - 1 punto perdente
1 vittoria 2 pareggi	1-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
2 vittorie 1 pareggio	2-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
3 vittorie	3-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
1 vitt. 1 sconf. 1 pareg.	1-1	calci di rigore	2 punti vincente - 1 punto perdente
2 vittorie 1 pareggio	2-1		2 punti vincente - 1 punto perdente

E' obbligatorio l'uso del parastinchi



Calcio a 5 Misto

- L'incontro si disputa con cinque giocatori per squadra (senza distinzione di sesso), su tre tempi. La partita non deve iniziare o deve essere interrotta quando una ha meno di quattro giocatori. In questo caso la squadra in posizione irregolare perde la partita a tavolino.
- Per l'incontro va usato un **pallone n° 4 con rimbalzo controllato**.
- Le sostituzioni sono volanti, quando possibili. **Tutti i giocatori devono disputare almeno un tempo**, pena la perdita della gara. Per facilitare l'arbitro nel controllo, verranno segnalati allo stesso, ad ogni tempo i giocatori che hanno già disputato un tempo (sostituibili) e quelli che non lo hanno fatto (non sostituibili). I primi 5 giocatori che entrano in campo dovranno disputare tutti il primo tempo senza sostituzioni, permesse solo in caso di infortunio. Nel secondo tempo entreranno in campo tutti i giocatori presenti in panchina che dovranno disputare tutto il secondo tempo senza poter essere sostituiti, cosa possibile solo per infortunio. Se il numero dei giocatori in panchina è inferiore a 5 (4 se c'è un solo portiere), potranno essere schierati, per arrivare al 5, giocatori che hanno disputato il primo tempo, questi ultimi potranno essere sostituiti. Se il numero dei giocatori in panchina è superiore a 5 (4 se c'è un solo portiere), quelli che non possono entrare in campo dovranno giocare ininterrottamente il terzo tempo senza poter essere sostituiti.
- Il tipo di punizione va dichiarato dall'arbitro, oltre che con il consueto gesto, anche verbalmente ad almeno un giocatore di entrambe le squadre.
- È prevista l'espulsione temporanea della durata di 2 minuti (o fino al termine del tempo di gioco in corso) che viene notificata col cartellino azzurro.
- Tutte le rimesse laterali vengono effettuate con i piedi, dal punto in cui è uscita la palla e con il pallone che tocca la linea, in caso di errore l'arbitro la farà ripetere allo stesso giocatore dopo avergli spiegato come deve essere effettuata. In caso di nuovo errore la rimessa sarà assegnata alla squadra avversaria. Non si può tirare direttamente in porta.
- Al portiere **NON** è concesso di utilizzare le mani, nella propria area di rigore, dopo un retropassaggio di piede da parte di un compagno e su rimessa laterale.
- Per ogni tempo e a gioco fermo, si può richiedere un Time-out della durata di un minuto.

• **Assegnazione punti classifica**

Condizione	Risultato	Attrib. Vittoria	Attribuzione punti
3 pareggi	0-0	calci di rigore	2 punti vincente - 1 punto perdente
1 vittoria 2 pareggi	1-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
2 vittorie 1 pareggio	2-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
3 vittorie	3-0		3 punti vincente - 0 punti perdente
1 vitt. 1 sconf. 1 pareg.	1-1	calci di rigore	2 punti vincente - 1 punto perdente
2 vittorie 1 sconfitta	2-1		2 punti vincente - 1 punto perdente

• **E' obbligatorio l'uso del parastinchi**

Supervolley Misto

- L'incontro si disputa con quattro giocatori per squadra (composizione anche mista, 2 maschi in distinta e massimo uno in campo) su 3 set da disputare obbligatoriamente al 25° punto con Rally Point System.
- Una squadra vince il set quando raggiunge il 25° punto con almeno 2 punti di scarto sull'avversaria. In ogni caso, il set si conclude quando una delle due squadre raggiunge per prima il 27° punto.
- Per l'incontro va usato un pallone modello Volley School.
- La dimensione del campo di Supervolley è di 6 metri per 12; la rete è posta ad una altezza di 2,00 metri.
- È obbligatoria la battuta dal basso (completamente al di sotto dell'altezza della spalla).
- La zona di battuta è libera e può essere situata anche dentro il campo da gioco, comunque ad una distanza non inferiore ai tre metri dalla rete.
- Il ritardo in battuta dell'atleta al servizio non costituisce un'infrazione.
- Si effettua un cambio palla ad ogni errore o ogni 2 battute consecutive (3 punti consecutivamente acquisiti dalla stessa squadra), in questo caso senza acquisizione di punti da parte della squadra avversaria.
- Non è previsto il ruolo del Libero ed è vietato lo scambio di ruoli
- Le sostituzioni avvengono obbligatoriamente a rotazione, nel senso che il giocatore che deve andare in battuta (zona 1) deve essere sostituito da un atleta in panchina. L'ordine di entrata in campo dei giocatori non può variare durante lo stesso set.
- Particolari falli giudicati gravi dall'arbitro (atteggiamenti sleali, falli intenzionali, ecc.) possono essere puniti con l'esclusione temporanea dal gioco per la durata di un set. Il giocatore escluso temporaneamente dal gioco può comunque essere sostituito.
- Vengono assegnati 3 punti per la vittoria 3-0; 2 punti per la vittoria 2-1; 1 punto in caso di sconfitta 1-2; 0 punti per la sconfitta 0-3.



Triathlon

Discipline

Corsa veloce (60 mt)

Salto in lungo (punto di battuta/stacco 1 mt)

Lancio del Vortex

Ogni partecipante effettuerà le prove con l'ordine predisposto dalla giuria in campo.

Velocità 60 m:

E' prevista una prova unica, secondo la serie di partenza. La partenza avviene in piedi. Ogni partecipante viene accreditato di un tempo ed alla fine la classifica è stilata in base alla graduatoria dei tempi realizzati.

Salto in Lungo:

Per questa gara sono previste 3 prove (riducibili a 2 in caso di un elevato numero di partecipanti). Dopo la rincorsa l'atleta effettua la battuta (con un solo piede) che deve avvenire entro la "zona di battuta" ed, infine, esegue il salto, cercando di andare il più lontano possibile. Se il ragazzo, nel battere, va al di fuori della zona di battuta, il salto è considerato nullo. È possibile anche tracciare dei settori e assegnare un punteggio ad ogni settore.

Lancio del Vortex:

Il lancio viene effettuato con una sola mano dopo alcuni passi di rincorsa, facendo attenzione a non invadere il limite (linea di circa m 1,5) posto alla fine della corsia di rincorsa, pena l'annullamento del lancio. Ogni partecipante ha diritto a 3 lanci (riducibili a 2 in caso di un elevato numero di partecipanti) che saranno effettuati a turno; la misura migliore realizzata viene presa in considerazione per la classifica finale. È possibile anche tracciare dei settori e assegnare un punteggio ad ogni settore.

7. Classifiche

Classifica generale del/dei Girone/i

La classifica generale del/dei girone/i è data dalla somma dei punti ottenuti nella classifica di disciplina Sportiva portante alla quale va sommata quella delle "Attività complementari" (Triathlon).

- a) In caso di parità in classifica, per definire l'esatta posizione in graduatoria tra due squadre si terrà conto del risultato dello scontro diretto.
- b) In caso di parità in classifica, per definire l'esatta posizione in graduatoria tra tre o più squadre si terrà conto dei seguenti criteri discriminanti:
 - miglior posizione nella classifica avulsa;
 - maggior numero di vittorie nella classifica avulsa di disciplina;
 - miglior risultato assoluto nella prova del Triathlon: sommatoria dei punti nelle tre prove dell'atleta meglio classificato (cfr. tabelle A e B);
 - miglior risultato nella prova del Triathlon: sommatoria dei punti dei primi tre atleti nelle tre prove (cfr. tabelle A e B);
 - sorteggio.

In caso di più gironi, una volta stabilito quali e squadre passano al turno successivo ad eliminazione diretta, si terrà conto esclusivamente dei risultati della disciplina portante.

Classifica Triathlon

La classifica delle "Attività complementari" è stilata secondo la presente procedura:

1. Ciascun atleta di ogni squadra partecipa al triathlon;
2. L'atleta ottiene un punteggio per ciascuna delle tre specialità previste (vedi le tabelle suddivise per sesso - femminile A, maschili B);
3. I punteggi ottenuti da ogni atleta nelle singole specialità vanno sommati tra di loro;
4. Verrà stilata una classifica individuale secondo il piazzamento ottenuto in gara dagli atleti;
5. In funzione della classifica individuale, viene stilata la classifica per società che tiene conto della somma dei punti ottenuti dai primi tre meglio classificati per ciascuna squadra;
6. Alla squadra che ha raggiunto il maggior punteggio vanno attribuiti il massimo dei punti ovvero 3 (vedi tabella C);
7. Alle altre squadre, in funzione del numero di squadre partecipanti, vanno attribuiti i punteggi decrescenti come stabilito dalla tabella C.

TABELLA A (Atleti Femmine)

Corsa Veloce

DA	A	Punti
Meno di 8,7 secondi		12
8,7 secondi	9,3 secondi	10
9,4 secondi	10,0 secondi	8
10,1 secondi	10,7 secondi	6
10,8 secondi	11,4 secondi	4
Più di 11,4 secondi		2

Salto in Lungo

DA	A	Punti	Settore
Più di 4,01 metri		12	1
3,40 metri	4,00 metri	10	2
2,80 metri	3,99 metri	8	3
2,20 metri	2,79 metri	6	4
1,60 metri	2,19 metri	4	5
Meno di 1,60 metri	2		6

Lancio del Vortex

DA	A	Punti	Settore
Più di 27,00 metri	12	1	
23,50 metri	27,00 metri	10	2
20,00 metri	23,49 metri	8	3
16,50 metri	19,99 metri	6	4
13,00 metri	16,49 metri	4	5
Meno di 13,00 metri		2	6

TABELLA B (Atleti Maschi)

Corsa Veloce

DA	A	Punti
	Meno di 8,5 secondi	12
8,5 secondi	9,1 secondi	10
9,2 secondi	9,8 secondi	8
9,9 secondi	10,5 secondi	6
10,6 secondi	11,2 secondi	4
	Più di 11.2 secondi	2

Salto in Lungo

DA	A	Punti	Settore
	Più di 4,50 metri	12	1
3,90 metri	4,50 metri	10	2
3,30 metri	3,89 metri	8	3
2,70 metri	3,29 metri	6	4
2,10 metri	2,69 metri	4	5
	Meno di 2,10 metri	2	6

Lancio del Vortex

DA	A	Punti	Settore
	Più di 38,00 metri	12	1
32,50 metri	38,00 metri	10	2
27,00 metri	32,49 metri	8	3
21,50 metri	26,99 metri	6	4
16,00 metri	21,49 metri	4	5
	Meno di 16,00 metri	2	6

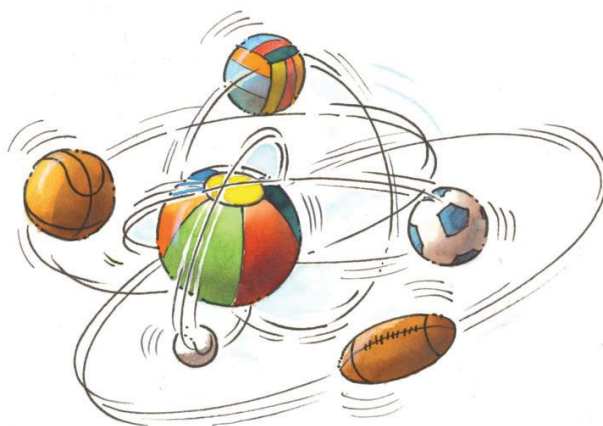
TABELLA C Comparativa per l'attribuzione dei punti in classifica generale

3 SQUADRE	
Classifica	Punti
1	3
2	2
3	1

4 SQUADRE	
Classifica	Punti
1	3
2	2
3	1
4	0

5 SQUADRE	
Classifica	Punti
1	3
2	2
3	1
4	1
5	0

6 SQUADRE	
Classifica	Punti
1	3
2	2
3	2
4	1
5	1
6	0





Il Comunicato Ufficiale regionale, pubblicato sul sito web siciliano - www.csi.sicilia.it - si intende conosciuto dalle Società Sportive isolate dal momento della sua pubblicazione sul sito regionale e all'albo del rispettivo Comitato territoriale (cfr. Norme per l'attività sportiva del CSI, art. 26 e segg.).



CENTRO SPORTIVO ITALIANO - SICILIA
Coordinamento Tecnica Regionale Attività Sportiva
Commissione Regionale SPORT & GO