REGOLAMENTO CALCIO UNDER 8

STAGIONE SPORTIVA 2024/25

Centro Sportivo Italiano - Comitato di Como
Via del Lavoro, 4 – 22100 Como
Tel. 031-5001688
www.csicomo.it

Art. 1 — ATTIVITA' SPORTIVA

A— L'attività avrà luogo attraverso lo svolgimento delle seguenti gare:

> RADUNI DI CALCIO

> PROVE ALTERNATIVE

- **GIMKANA CICLISTICA:** *gara individuale in bicicletta, su un percorso con diverse abilità e difficoltà di precisione.*
- **CAMPESTRE A CRONOMETRO:** *gara individuale su un percorso di m. 400.*
- **BASKET OROLOGIO:** *gara a squadre su campo ridotto.*
- **GIMKANA GINNICA:** *percorso con diverse abilità e difficoltà di precisione.*
- **ORIENTEERING:** *prova a squadre a cronometro, per esplorare consapevolmente il territorio, nella quale si dovrà raggiungere il traguardo attraverso una serie di punti di controllo.*
- **TRIATHLON ATLETICO:** *prova comprendente m. 30 piani, lancio del Vortex e salto in lungo.*

Art. 2 — RADUNI DI CALCIO

Le società partecipanti saranno divise in due zone. Tenendo conto di raggruppare le società dei luoghi confinanti o rispettando (nel limite del possibile) le richieste delle singole società che cercano di creare un ulteriore motivo di conoscenza, di amicizia e di collaborazione.

a. **La partecipazione** all'attività CSI di atleti tesserati all'attività FIGC è regolamentata da regolamento nazionale dell'attività sportiva "Sport in Regola".

b. **Segnatura del Campo.** È obbligatorio segnare il campo con pizzette e/o strisce in gomma piatta. **Sono vietati i cinesini.** Le righe di delimitazione del campo dovranno essere ad una distanza minima di m. 1,00 da qualsiasi ostacolo.

c. **Terreno di Gioco.** La misura dei campi da gioco deve rispettare le seguenti indicazioni: Larghezza: min. 12 max 17 mt. – Lunghezza: min.25 max. 30 mt. Le porte devono misurare mt. 1,50 di larghezza e mt. 1,10 di altezza, e poste a 2 (due) metri dalla linea di fondo. E devono essere rigorosamente fissate al terreno.

d. **Palloni.** Verranno usati palloni di cuoio n. 3.

e. **Formula di gioco.** La società ospitante ha l'obbligo di preparare i tabelloni per i gironi.

- Ogni girone è formato da 4 squadre.
- Ogni squadra è formata da 4 giocatori.
- Ad ogni squadra saranno garantite tre partite per giornata.
- Le società che hanno un numero maggiore o minore dei partecipanti dovranno unirsi formando squadre miste tra loro.
- I calciatori devono indossare scarpe da ginnastica o da calcetto (no scarpe con tacchetti né di gomma né tantomeno di ferro) ed è raccomandabile l'uso dei parastinchi.
- La gara si svolgerà su due tempi da 6 minuti ciascuno con una pausa di un minuto tra un tempo e l'altro. E sarà determinato in modo univoco e simultaneo per tutte le partite da una sirena e/o microfono.

f. **Regole di gioco.**

- *I calciatori non devono indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri* calciatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi, orecchini, bende gessate ecc.).
- *Le squadre possono avere il portiere, che sarà fisso nella partita, ma che dovrà cambiare nelle partite successive.*
- *Durante la procedura del calcio d'inizio, tutti i giocatori devono trovarsi nella propria metà del campo (metà che sarà determinata dal dischetto di centro campo).*
- *Il calciatore che batte il calcio di inizio deve farlo in avanti, e non può toccare nuovamente il pallone prima del tocco di un altro calciatore.*
- Le rimesse laterali dovranno essere battute con i piedi a pallone fermo, e non possono essere indirizzate verso la porta avversaria; la palla non deve essere ostacolata e prima di essere calciata in porta deve essere toccata almeno una volta.
- Il calcio di rinvio può essere effettuato da qualsiasi giocatore, la palla deve essere ferma e calciata con i piedi senza oltrepassare la metà campo. Gli avversari non possono ostacolare la palla.
- I calci di punizione saranno tutti indiretti.
- **Non esistono i rigori**
- È permesso il retropassaggio al portiere.
- Il calcio d'angolo viene effettuato nei pressi dell'intersezione tra la riga laterale e la riga di fondo. L'avversario dovrà allontanarsi dalla palla per consentire il calcio della stessa. La palla prima di essere calciata in porta, dovrà essere toccata almeno una volta dopo che viene rimessa in gioco.
- Il gioco eccessivamente animoso o irruente vicino alla palla o nel contatto fisico (2 contro 1), il tocco di mano, o il giocatore che si mette oltre la linea di fondo campo. Verranno tutte sanzionate con un calcio di punizione.

g. L'arbitro e gli assistenti.

- L'arbitro deve conoscere almeno le regole essenziali del calcio; deve essere scelto tra i quadri della società ospitante in prima battuta o tra gli altri allenatori o dirigenti delle società ospitate. Ma comunque deve essere un tesserato.
- Tutti gli altri dirigenti e/o allenatori devono lavorare per la buona riuscita della manifestazione.

Art. 3—BASKET OROLOGIO

a. L'attività si può svolgere sia all'aperto che in palestra. Usando la formula dei tabelloni all'italiana di sola andata.

b. Sul terreno di gioco ci sarà un canestro con un'altezza di 2 mt. e 6 sei cerchi (di 2 due colori, 3 per colore in maniera speculare) fissati a terra ad una distanza dal centro del canestro di 3 mt.

c. L'incontro sarà tra due squadre di 3/4/5 atleti (a seconda del numero o posto) per squadra e si svolgerà su 2 due tempi che possono variare tra i 3 e i 5 minuti. Nel primo tempo la squadra A userà i cerchi rossi, mentre la squadra B userà i cerchi gialli. Nel secondo tempo le squadre si invertiranno, chi ha usato i cerchi rossi dovrà usare i cerchi gialli e viceversa.

d. Ad ogni tempo un dirigente per squadra (a ruoli invertiti) dovrà tenere conto dei canestri fatti. Alla fine dei 2 tempi si sommano i canestri fatti. Assegnando 3 punti alla squadra che ha totalizzato più canestri, 2 punti in caso di pareggio di canestri totalizzati e 1 punto alla squadra che ha totalizzato il minor numero di canestri.

e. I tabelloni potranno essere formati da un minimo di 4 squadre ad un massimo di 6 squadre (a seconda delle esigenze).

f. L'incontro si svilupperà secondo queste modalità: ad ogni squadra verrà dato un pallone, alla partenza del tempo il giocatore A va nel primo cerchio (del colore a loro assegnato) ed effettuerà un tiro, il pallone dovrà essere recuperato dal suo compagno B, il quale entrerà nel secondo cerchio per effettuare il suo tiro, che a sua volta verrà recuperato dal compagno C, che entrerà nel terzo cerchio. E così di seguito ripartendo dal primo cerchio fino al termine del tempo. Nel secondo tempo le squadre si dovranno invertire.

g. Non ci sarà classifica, ma solo l'esposizione dei risultati.

Ogni società dovrà dichiarare, sul modulo di iscrizione, il nominativo di una persona che sarà a disposizione per arbitrare gli incontri fino a che resterà in gara l'ultimo atleta della propria società. La rotazione degli arbitri sarà gestita dalla commissione.

Art. 4— CAMPESTRE INDIVIDUALE A CRONOMETRO

Il percorso dovrà essere possibilmente pianeggiante su fondo erboso con piccoli ostacoli naturali facilmente prevedibili.

a. I concorrenti non possono gareggiare con scarpe munite di chiodi o di altri appigli di qualsiasi materiale che modifichino la suola che deve essere uniformemente livellata (**no scarpe da calcio, no scarpe da trekking**).

b. I concorrenti gareggeranno con i numeri di gara da ritirare all'atto dell'iscrizione.

c. La partenza della prova di corsa campestre (metri 400) verrà data individualmente con un intervallo di circa 15 secondi fra un concorrente ed il successivo.

d. Non ci sarà classifica, ma solo l'esposizione dei tempi.

Art. 5—TRIATHLON ATLETICO

a. Questa attività è prevista mediante un concentramento unico sul campo di atletica leggera, per l'effettuazione delle seguenti prove: corsa veloce, salto, lancio, e sarà a punti

b. Per le prove di salto e di lancio, verranno assegnati fino ad un massimo di tre punteggi. Per la prova di corsa si assegnerà un solo punteggio in base all'arrivo.

e. Non ci sarà classifica, ma solo l'esposizione dei risultati.

Art. 6—GIMKANA GINNICA

a. La gara prevede l'effettuazione di un percorso obbligato, comprendente diverse abilità e difficoltà da affrontare.

b. Sono previste penalizzazioni e/o abbuoni, in secondi, conteggiati, sul tempo finale.

b. La gara di gimkana ginnica prevede l'effettuazione di due prove.

c. Non ci sarà classifica, ma solo l'esposizione dei risultati.

Art. 7—GIMKANA CICLISTICA

a. Gara individuale, su un percorso obbligato facilitato, comprendente diverse abilità.

b. La partenza della prova verrà data individualmente con un intervallo di almeno 15 secondi fra un concorrente ed il successivo.

c. Sono previste due manche.

d. Non ci sarà classifica, ma solo l'esposizione dei risultati migliori delle due manche.

Art. 8 — ORIENTEERING

a. I gruppi sono composti da 4 atleti/e e da un dirigente/accompagnatore obbligatoriamente tesserato; il gruppo deve stare sempre unito dalla partenza all'arrivo.

b. Un dirigente/accompagnatore non può partecipare alla gara con gruppi differenti nella stessa categoria.

c. Ogni gruppo, prima della partenza, riceve un cartellino di gara con il suo nome o numero identificativo.

d. Sul cartellino verrà indicato il tempo di partenza, ad ogni partenza partiranno 3 gruppi differenti che avranno tre percorsi diversi tra loro, le successive partenze saranno scaglionate ad intervalli di 1 minuto.

e. Pochi istanti prima della partenza viene consegnata una cartina sulla quale viene segnato in rosso il percorso da fare obbligatoriamente in sequenza: bisogna passare da tutti i punti di controllo rappresentati da lanterne, sulle quali si trovano i punzoni per punzonare il cartellino.

f. Sulla cartina è indicata la sequenza dei codici di controllo, prima di punzonare controllare la correttezza dei codici. Per ciascuna punzonatura errata PE, e/o punzonatura mancante PM, e/o punzonatura effettuata al di fuori degli appositi spazi PF. verrà assegnata una penalità. In caso di errore si può punzonare nella casella R.

g. All'arrivo il gruppo si porterà nel corridoio B e solo il concorrente con il cartellino nel corridoio A e consegnerà il cartellino ai giudici i quali apporranno il tempo di arrivo sul medesimo.

h. Nel caso uno o più componenti del gruppo non giungesse all'arrivo, la prova verrà considerata non valida.

i. Non ci sarà classifica, ma solo l'esposizione dei risultati.

Art. 9 — RITARDO ALLE PROVE ALTERNATIVE

Le società che arriveranno in ritardo sull'orario previsto dell'inizio delle gare inizieranno l'attività "in coda" rispetto all'ordine di partenza.

Art. 10 — RECLAMI

Vista la mancanza di classifica, NON SI ACCETTANO RECLAMI.