CENTRO SPORTIVO ITALIANO
Comitato di Como

# REGOLAMENTO
# CALCIO UNDER 8

## STAGIONE SPORTIVA 2026/27

**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 A ROTELLE** *gara individuale, su un percorso con diverse abilità e difficoltà di precisione.*
- **CAMPESTRE A SQUADRE** *gara a squadre di due o più persone su un percorso di m. 100/200 (distanza che sarà stabilita dal giudice responsabile della manifestazione in base alle asperità del percorso stesso).*
- **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*

**B— L'iscrizione al torneo Polisportivo rende obbligatoria la partecipazione ad almeno 3 delle 6 prove alternative sopra indicate con un minimo di 4 atleti partecipanti a prova, pena l'esclusione dalle classifiche.**

**Art. 2— RADUNI DI CALCIO**

Nella **Prima Fase** le società partecipanti saranno divise in due gironi da 5 squadre, dove tutti incontrano tutti con partite di sola andata in "5 raduni ".

Nella **seconda fase** si formeranno tre gironi, in base alla classifica dei 2 gironi della prima fase, dove nel **Girone 1** vi accedono le prime e le seconde classificate che si giocheranno la classifica dei primi 4 posti, nel **Girone 2** vi accedono le terze classificate e la miglior quarta classificata dei 2 gironi che si giocheranno dal 5° al 7° posto e nel **Girone 3** vi accedono la seconda quarta classificata e le due quinte, che si giocheranno dal 8° al 10° posto "fase che impiegherà gli altri 3 Raduni".

In caso di parità tra due o più squadre per determinare la classifica si terrà conto dello scontro diretto. Se la parità persiste si procederà al sorteggio.

**Per tutte le squadre che partecipano all'attività del polisportivo verranno assegnati due punteggi del calcio da portare nella classifica finale del polisportivo.**

**Il 1° punteggio "del calcio" sarà assegnato alla fine della 1^ fase "5 raduni" ad ogni singolo girone.**

**Il 2° punteggio "del calcio" sarà assegnato in base alla classifica finale dei tre gironi.**
**Vedi art.9**

Nella seconda fase saranno accettate anche nuove squadre, che saranno inserite nel Girone 3.

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 essere largo: min. 12 max. 17 mt. e lungo min.25 max. 30 mt. Le porte devono misurare mt. 1,80 di larghezza e mt. 1,20 di altezza e poste sulla linea di fondo. Devono essere rigorosamente fissate al terreno.

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

e. **Formula di gioco.** Sarà a carico del CSI preparare i tabelloni per i gironi, e la gestione dei Raduni.

- 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 “sarà la commissione che stabilirà i criteri in funzione della migliore organizzazione”.
- I calciatori devono indossare scarpe da ginnastica o da calcetto (no scarpe con tacchetti né di gomma né tanto meno di ferro), è raccomandabile l’uso dei parastinchi.
- La gara si svolgerà su due tempi da 4 a 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.
- Le squadre che per campionato riposano, dovranno partecipare comunque al raduno e si scontreranno tra di loro per permettere di acquisire i 2 punteggi che verranno assegnati per la classifica del polisportivo.

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. Il portiere potrà sostare davanti alla porta, ma dovrà stare almeno un metro avanti.
- 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.
- La rimessa laterale dovrà essere battuta con i piedi a pallone fermo, e non potrà essere indirizzata verso la porta avversaria; la palla non deve essere ostacolata e prima di essere calciata in porta deve essere toccata almeno una volta dopo che viene messa in gioco.
- 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 di società deve conoscere almeno le regole essenziali del calcio (e deve aver effettuato un corso CSI); deve essere scelto tra i dirigenti della società ospitante in prima battuta o tra gli altri allenatori o dirigenti delle società ospitate. Ma comunque deve essere un tesserato.
- L'arbitro di società ha l'obbligo di fermare l'azione là dove la palla è difficile da attribuire.

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 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 svilupperà: 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. Ogni squadra avrà a disposizione 1 pallone.

h. Ai ritirati nel corso della gara verranno assegnati 100 punti.

i. Ai non partenti e agli squalificati non sarà assegnato alcun punteggio.

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'ultima squadra della propria società. La rotazione degli arbitri sarà gestita dalla commissione.

**Art. 4— CAMPESTRE A SQUADRE 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**).

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

c. La partenza della prova di corsa campestre (metri 100/200) verrà data per gruppi, ogni squadra sarà composta da 2 atleti "anche miste tra società". Il numero di squadre per ogni gruppo verrà deciso dal giudice responsabile.

d. Ai ritirati nel corso della gara verranno assegnati 100 punti.

e. Ai non partenti e agli squalificati non sarà assegnato alcun punteggio.

**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.

b. Per le prove di salto e di lancio, verranno assegnati fino ad un massimo di 3 prove. Per la prova di corsa si assegnerà un solo punteggio in base al tempo di arrivo.

c. Ai ritirati nel corso della gara verranno assegnati 100 punti.

d. Ai non partenti e agli squalificati non sarà assegnato alcun punteggio.

e. Nel caso di due salti o lanci nulli verranno assegnati 100 punti.

**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.

c. La gara di gimkana ginnica prevede l'effettuazione di due prove con classifica finale sulla scelta del miglior tempo ottenuto

d. Ai ritirati nel corso della gara verranno assegnati 100 punti.

e. Ai non partenti e agli squalificati non sarà assegnato alcun punteggio.

**Art. 7—GIMKANA CICLISTICA "A ROTELLE"**

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. Ci sarà classifica, con l'esposizione dei risultati migliori delle due manche e per tipologia.

e. Ogni atleta potrà partecipare con il mezzo (a due ruote) che preferisce. (bicicletta a pedali, bicicletta a spinta, bicicletta a pedali con rotelle monopattino e/o pattini).

f. Ai ritirati nel corso della gara verranno assegnati 100 punti.

g. Ai non partenti e agli squalificati non sarà assegnato alcun punteggio.

**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 Identificato.

d. Sul cartellino verrà indicato il tempo di partenza, e ad ogni partenza partiranno 3 gruppi differenti che avranno tre percorsi diversi tra loro, le successive partenze saranno scaglionate da 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 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 e non entrerà in classifica di giornata.

i. La classifica sarà stilata tenendo conto del minor tempo impiegato partendo dai gruppi che hanno avuto zero penalità e proseguendo successivamente con i gruppi con penalità crescenti (prima PF poi PE ed in fine PM). Che Saranno Prese ad Insindacabile Giudizio dal gruppo Giudici CSI.

f. Ai ritirati nel corso della gara verranno assegnati 100 punti.

g. Ai non partenti e agli squalificati non sarà assegnato alcun punteggio.

**Art. 9 —PUNTEGGI**

Ad ogni singolo atleta verranno assegnati i seguenti punteggi:

| | |
|---|---|
| 1° classificato | 600 punti |
| 2° classificato | 590 punti |
| 3° classificato | 580 punti |
| 4° classificato | 570 punti |

e via di seguito scalando fino a 300 punti

Per quanto riguarda l'attività di calcio alle squadre verrà assegnato il seguente punteggio al termine della 1^ fase, e al termine della 2^ fase (in base alle classifiche di ogni singolo girone);

| | |
|---|---|
| 1^ classificata | 600 punti |
| 2^ classificata | 570 punti |
| 3^ classificata | 540 punti |
| 4^ classificata | 510 punti |

e via di seguito scalando fino a 300 punti.

**Art. 10 — CLASSIFICA GENERALE INDIVIDUALE E PER SOCIETA'**

Sulla base dei punteggi individuali ottenuti sarà redatta una classifica generale individuale comprendente la sommatoria dei due punteggi del calcio e dei migliori 5 sui 6 punteggi polisportivi ottenuti individualmente nel corso delle prove disputate.

**Agli atleti che avranno partecipato a tutte le 6 prove alternative verrà assegnato un bonus di 300 punti.**

**Agli atleti che avranno partecipato a 5 prove alternative verrà assegnato un bonus di 200 punti.**

**Agli atleti che avranno partecipato a 4 prove alternative verrà assegnato un bonus di 100 punti.**

La classifica di società sarà redatta sulla base dei punteggi acquisiti dai migliori dieci atleti di ogni squadra.

**Art. 11 — 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. 12 — RECLAMI**

Eventuali reclami dovranno essere in forma scritta e forniti di prove, indirizzati al Giudice Unico del CSI Como.

**Art. 13 — SPOSTAMENTI**

È fatto obbligo comunicare alla commissione via mail (allegando il modulo apposito che si trova sul sito del CSI) lo spostamento di orari e di gare almeno 15 giorni prima dell'effettuazione della stessa a **polisportivo@csicomo.it** . Tale Mail dovrà avere in copia conoscenza la società avversaria. La quale avrà l'obbligo di confermare tale richiesta rispondendo alla mail arrivata. Sarà la commissione ad esaminare lo spostamento ed a comunicare l'accettazione o meno alle società interessate tramite comunicato.

Lo spostamento dovrà essere inviato dalla società richiedente, la quale dovrà preoccuparsi della risposta di accettazione da parte della società avversaria. La commissione non prenderà in considerazione spostamenti prima che sia arrivata l'accettazione.

**Art.14 – NORME FINALI**

Per quanto non contemplato nel presente regolamento si rimanda ai regolamenti nazionali dell'attività sportiva "Sport in regola".