



DIVISIONE CALCIO PARALIMPICO E SPERIMENTALE

00198 ROMA - VIA PO, 36

COMUNICATO UFFICIALE N.1 S / DCPS

DISPOSIZIONI ORGANIZZATIVE DELLE COMPETIZIONI DI CALCIO A 7 SPERIMENTALE E DELLE ATTIVITÀ DELLA DIVISIONE CALCIO PARALIMPICO E SPERIMENTALE DELLA FIGC - STAGIONE SPORTIVA 2024/2025

| | |
|---|-----------|
| <u>1. SOCIETÀ PARTECIPANTI ED ORGANICO DELLE COMPETIZIONI UFFICIALI E SPERIMENTALI</u> | 3 |
| <u>2. IL TERRENO DI GIOCO</u> | 3 |
| A. SEGNATURA DEL TERRENO | 4 |
| B. AREA DI PORTA | 4 |
| C. AREA DI RIGORE | 4 |
| D. PORTE | 4 |
| E. PANCHINE | 5 |
| F. PANNELLI PUBBLICITARI | 5 |
| G. SPOGLIATOI | 5 |
| H. INFERMERIA PER GIOCATORI E ARBITRI | 6 |
| I. LOCALE ANTIDOPING | 6 |
| <u>3. IL PALLONE</u> | 6 |
| <u>4. I CALCIATORI</u> | 6 |
| <u>5. L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI</u> | 7 |
| <u>6. GIUDICE SPORTIVO E ARBITRO</u> | 8 |
| <u>7. LA GARA</u> | 8 |
| <u>8. ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA</u> | 9 |
| <u>9. L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO</u> | 9 |
| <u>10. L'ESITO DI UNA GARA</u> | 10 |
| <u>11. FUORIGIOCO</u> | 10 |

| | |
|---|-----------|
| 12. FALLI E SCORRETTEZZE | 10 |
| 13. I CALCI DI PUNIZIONE | 10 |
| 14. IL CALCIO DI RIGORE | 11 |
| 15. LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE | 11 |
| 16. IL CALCIO DI RINVIO | 11 |
| 17. IL CALCIO D'ANGOLO | 12 |
| 18. AUSILI | 12 |
| 19. VARIAZIONI E RINVIO GARE | 12 |
| 20. RINUNCIA ALLA GARA | 12 |
| 21. ASSISTENZA MEDICA | 13 |
| 22. DISCIPLINA SPORTIVA | 13 |
| A. SANZIONI | 13 |
| B. SOMMA DI AMMONIZIONI | 13 |
| C. AUTOMATISMO DELL'ESPULSIONE | 14 |
| 23. MINUTO DI RACCOGLIMENTO | 14 |
| 24. DATE DI INIZIO E FINE DELLE COMPETIZIONI – GIORNI E ORARI DI GARA – CALENDARI | 14 |
| 25. FORMULA DI SVOLGIMENTO DEI TEST MATCH | 14 |
| 26. FORMULE DI SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI | 15 |
| 27. FUORI CLASSIFICA | 16 |
| 28. FORMULA DI SVOLGIMENTO “FUN & PLAY SPERIMENTALE” | 17 |
| 29. FAIR PLAY | 17 |
| 30. PERIODI DI TESSERAMENTO | 18 |
| 31. FORMULA DI SVOLGIMENTO DELLA FASE REGIONALE / INTERREGIONALE / PLAYOFF E DELLA FASE FINALE NAZIONALE | 18 |
| 32. DISPOSIZIONI FINALI | 18 |

DISPOSIZIONI ORGANIZZATIVE DELLE COMPETIZIONI DI CALCIO A 7 SPERIMENTALE E DELLE ATTIVITÀ DELLA DIVISIONE CALCIO PARALIMPICO E SPERIMENTALE DELLA FIGC - STAGIONE SPORTIVA 2024/2025

1. SOCIETÀ PARTECIPANTI ED ORGANICO DELLE COMPETIZIONI UFFICIALI E SPERIMENTALI

Sono competizioni ed attività sperimentali ufficiali organizzate dalla Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale (di seguito anche DCPS):

- i Test Match;
- la competizione nazionale “Il Calcio è di Tutti”, articolata in fase regionale, fase finale regionale/interregionale/playoff e nella fase finale nazionale.
- il livello non competitivo “Fun & Play Sperimentale”

Hanno diritto di richiedere l’iscrizione alle competizioni ufficiali, nel rispetto delle norme vigenti, tutte le società regolarmente affiliate alla DCPS nella stagione sportiva in corso.

I tornei della competizione “Il Calcio è di Tutti” sono articolati su tre livelli di gioco (1° livello, 2° livello e 3° livello). Dalla Stagione Sportiva 2024/25, viene inoltre introdotto il livello non competitivo “Fun&Play Sperimentale”, la cui relativa disciplina è riportata al successivo punto 29.

L’assegnazione ai diversi livelli di gioco delle società regolarmente iscritte avviene ad insindacabile giudizio della DCPS, sulla base delle risultanze dei Test Match e dei risultati delle stagioni precedenti. La partecipazione ai Test Match è obbligatoria per tutte le società regolarmente iscritte alle competizioni ufficiali. La disciplina dei Test Match è riportata al successivo punto 28.

L’elenco delle società regolarmente iscritte alle competizioni ufficiali della DCPS e la struttura delle competizioni stesse verranno resi noti con comunicato ufficiale FIGC - DCPS a seguito della disputa dei Test Match, attraverso cui verrà ufficializzato il rispettivo livello di gioco.

2. IL TERRENO DI GIOCO

Il campo di gioco nel quale le società disputano le gare delle competizioni è quello indicato per la stagione sportiva dalla DCPS. La DCPS si riserva per esigenze competitive o promozionali la possibilità di utilizzare più e diverse strutture sportive per la stessa competizione.

In caso di comprovata e documentata indisponibilità di tale impianto durante la stagione sportiva, la DCPS si riserva, a suo insindacabile giudizio, la facoltà di spostamento delle gare presso un diverso campo di gioco.

Le decisioni della Divisione in materia di individuazione dei campi da gioco sono inappellabili.

Il terreno di gioco deve essere regolare, pianeggiante, dotato di un idoneo sistema di drenaggio e conforme alle norme di legge vigenti; può essere in erba naturale (100% erba naturale), in erba naturale rinforzata (ibrido) o in manto erboso artificiale (100% erba artificiale). La superficie deve essere di colore verde con linee ben visibili.

Il campo da gioco deve avere, al lordo delle linee di segnatura, dimensioni di mt. 60 x mt. 40.

In casi eccezionali, le misure possono essere maggiori o minori del 15% rispetto alle dimensioni sopra indicate.

Nell'eventualità in cui non sia possibile individuare impianti sportivi i cui campi di gioco rispettino dette misure, la DCPS potrà indicare, a suo insindacabile giudizio, altri impianti sportivi ubicati nella Regione interessata, ferme le ulteriori disposizioni di cui al presente Regolamento.

a. Segnatura del terreno

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono costituire alcun pericolo; è consentito l'uso di materiale di superficie artificiale per la segnatura di terreni di gioco in erba naturale se ciò non costituisce pericolo. Queste linee fanno parte delle superfici che delimitano il terreno di gioco. Le linee che delimitano i lati più lunghi del terreno sono denominate "linee laterali"; quelle che delimitano i lati più corti "linee di porta". Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla "linea mediana", che congiunge il punto medio delle due linee laterali, a metà della linea mediana è segnato il punto centrale del terreno di gioco e attorno a questo punto è tracciata una circonferenza il cui raggio misura minimo 6m e massimo 8m. Queste segnature potranno essere delimitate da linee immaginarie che collegano i delimitatori di spazio posti all'esterno del rettangolo di gioco. Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a 12 cm. Sono consentite altre linee purché siano di un colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco per il calcio.

b. Area di porta

Non è fatto obbligo di tracciare le linee che delimitano l'area di porta.

c. Area di rigore

A ciascuna estremità del rettangolo di giuoco è segnata una zona detta area di rigore.

L'area di rigore è delimitata da 2 linee lunghe ciascuna 10 mt, perpendicolari alla linea di porta e distanti ciascuna 8 mt dall'interno del palo di porta più vicino. Queste linee devono essere tra loro congiunte da una linea parallela alla linea di porta.

Le dimensioni delle aree di rigore possono essere maggiori o minori del 15% delle misure di riferimento sopra esplicitate.

All'interno di ciascuna area di rigore, equidistante dai pali e perpendicolare alla linea di porta, è segnato il punto da cui viene battuto il calcio di rigore, ad una distanza dalla linea di porta di 8 mt, con una tolleranza del 15% in eccesso o in difetto.

d. Porte

I pali e la traversa di ciascuna porta devono essere in alluminio o materiale similare, avere sezione circolare o ellittica e non costituire pericolo per l'incolumità dei calciatori.

La larghezza interna ai pali deve essere non inferiore a mt 5 e non superiore a mt 6.

La distanza in linea verticale tra il terreno ed il bordo inferiore della traversa deve essere di mt 2, con una tolleranza pari al 20% per eccesso o per difetto.

I pali e la traversa devono avere la stessa larghezza e profondità, che non deve eccedere i 12 cm.

Dietro la porta devono essere fissate ai pali, alla sbarra trasversale ed al terreno, le reti, opportunamente tese e collocate in modo da non disturbare il portiere. Le reti devono essere applicate in modo che siano distanti almeno m 1,50 dalla linea di porta. Devono inoltre essere appese ai sostegni e non sovrapposte agli stessi (sono da escludere pertanto soluzioni per le quali la rete sia appoggiata e/o sostenuta da supporti rigidi direttamente collegati con i pali e/o la sbarra trasversale). Devono essere evitate sporgenze non protette degli ancoraggi delle reti alle porte e al suolo, o comunque potenzialmente idonee a non arrecare danno al gioco.

Tutti gli elementi che costituiscono le porte devono essere di colore bianco.

Le porte non devono costituire un pericolo per l'incolumità dei calciatori e devono essere saldamente fissate al suolo.

e. Panchine

Le due panchine per dirigenti anche con funzione tecnica e per i giocatori di riserva devono essere:

- preferibilmente coperte;
- posizionate in corrispondenza della linea laterale.

I materiali della tettoia di protezione delle panchine non devono essere pericolosi per gli occupanti e, in particolare, gli spigoli della copertura devono essere protetti al fine di salvaguardare l'incolumità dei partecipanti al gioco.

Non è fatto obbligo di presenza dell'area tecnica, ovvero la superficie all'interno della quale l'allenatore può muoversi liberamente per dare istruzioni ai calciatori, ma, qualora fosse presente, deve essere delimitata con apposite linee di segnatura tratteggiata attorno alla panchina.

f. Pannelli pubblicitari

I pannelli pubblicitari, ove presenti, devono essere conformi alle seguenti indicazioni:

- la posizione, la forma, i materiali utilizzati e le modalità di installazione non devono costituire un pericolo per l'incolumità dei calciatori, degli arbitri e degli addetti ai lavori;
- i pannelli devono avere un'altezza massima di m. 1,20 e comunque tale da non ostacolare la visibilità del terreno di gioco da parte degli spettatori.
- i tabelloni muniti di impianto elettrico devono essere conformi alle vigenti norme in materia.

La presenza di sponsor diversi da quelli della FIGC o della DCPS, o da queste indicate deve essere autorizzata dalla DCPS

g. Spogliatoi

Gli spogliatoi devono essere dotati di un numero di vani sufficiente, idonei e rispondenti alle norme igienico-sanitarie di volta in volta in vigore, con spogliatoi dedicati per calciatrici e ufficiali di gara. Tutti i suddetti locali devono avere dotazioni commisurate al numero di utenti cui sono destinati. Le porte degli spogliatoi devono essere munite di adeguate serrature di sicurezza.

h. Infermeria per giocatori e arbitri

Deve essere allestita una infermeria annessa all'area degli spogliatoi, igienicamente idonea, ad uso esclusivo delle squadre e degli arbitri.

i. Locale Antidoping

L'eventuale locale per il controllo antidoping deve essere situato nelle vicinanze degli spogliatoi e deve essere inaccessibile da parte del pubblico e dei media.

Il locale deve comprendere, possibilmente, una zona di attesa, una zona prelievi ed un bagno.

La zona di attesa e la zona prelievi devono essere adiacenti ed adeguatamente separate da un divisorio permanente o mobile.

3. IL PALLONE

In occasione di tutte le gare ufficiali organizzate dalla Divisione è fatto obbligo alle società di utilizzare esclusivamente il pallone ufficiale indicato dalla Divisione. Nei casi eccezionali di spostamento gare, la società ospitante o prima nominata deve mettere a disposizione almeno 3 palloni per la disputa della gara.

È fatto obbligo di utilizzo del pallone di misura 5 per ogni gara ufficiale. Per le caratteristiche dettagliate di misura e quanto altro ci si atterrà al Regolamento FIGC del Gioco del Calcio a 11.

È fatto obbligo alle società partecipanti alle gare di provvedere autonomamente al reperimento di eventuali palloni per riscaldamento pre-gara.

4. I CALCIATORI

Le società possono impiegare soltanto calciatori/calciatrici che risultino regolarmente tesserati/e per esse presso la Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale della FIGC.

È consentito il tesseramento per la DCPS a calciatrici e calciatori che abbiano compiuto l'8° anno di età, anche se fino al compimento del 12° anno di età gli stessi potranno prendere parte solo alle attività di allenamento e "Fun&Play Sperimentale". Sarà pertanto possibile prendere parte alle competizioni ufficiali della DCPS solamente al compimento del 12° anno di età.

Più in dettaglio, possono partecipare alle attività di calcio sperimentale della DCPS le calciatrici ed i calciatori che abbiano anagraficamente compiuto:

- l'8° anno di età per le attività di allenamento e "Fun&Play Sperimentale";
- il 12° anno di età per le competizioni ufficiali delle categorie di 2° e 3° livello;
- il 16° anno di età per le competizioni ufficiali della categoria di 1° livello.

È consentita la partecipazione di calciatori/calciatrici di età inferiore a quanto sopra indicato, a condizione che lo/a stesso/a sia autorizzato/a dalla Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale in quanto in possesso di una attestazione del medico sociale o altro sanitario di riferimento, del raggiungimento della maturità psico-fisica per la partecipazione alle attività/competizioni della Divisione.

Sarà possibile tesserare/impiegare calciatrici e calciatori che presentino disabilità rientranti nella sfera intellettuale-relazionale, patologie psichiatriche e cerebrolesioni, **debitamente certificate**.

Inoltre, in via sperimentale, sarà consentita la partecipazione, **nel numero massimo complessivo di due contemporaneamente presenti in campo per ogni squadra in campo e solo nelle competizioni di 1° e 2° livello**, di calciatrici e calciatori che presentino **disabilità fisica** invalidante ai fini della capacità motoria e/o che presentino **amputazioni** di arti superiori, e/o con **disabilità sensoriale**. Non è conseguentemente ammessa la partecipazione di alcun atleta che presenti la medesima condizione nel 3° livello.

Ai fini di quanto precede, qualora una calciatrice/calciatore si trovi nella condizione di comorbidità, ossia di concomitanza di due o più patologie diagnosticate clinicamente, di cui una in associazione sia la disabilità fisica invalidante ai fini motori e/o la presenza di amputazione di arti superiori e/o la disabilità sensoriale, si terrà conto della diagnosi con maggiore impatto di gravità come attestato dalla certificazione clinica di riferimento.

Possono partecipare alle attività sportive della DCPS (competizioni ufficiali, allenamenti ed amichevoli) solo ed esclusivamente i calciatori e le calciatrici **in possesso di certificato medico di idoneità alla pratica sportiva agonistica, in corso di validità**.

5. L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

Ogni società deve disporre di una prima divisa da gioco, con i propri colori ufficiali, che dovrà utilizzare nelle partite in cui non siano confondibili i colori con la squadra avversaria. Nel caso di colori confondibili delle squadre in gara, la società ospitante, sostituirà la divisa (o parte di essa) della propria squadra oppure indosserà un elemento di distinzione inconfondibile (pettorine). Si definisce società ospitante la prima squadra identificata a calendario gara.

I colori delle divise dei portieri (maglia, pantaloncini e calzettoni) devono essere chiaramente diversi da quelli indossati dagli altri calciatori della squadra di appartenenza, della squadra avversaria e del portiere della squadra avversaria

Nel caso in cui la divisa del portiere sia confondibile, si dovrà effettuare il cambio della divisa o indossare un elemento di distinzione inconfondibile (pettorina).

E' facoltà esclusiva del direttore di gara la valutazione della confondibilità dell'equipaggiamento dei calciatori.

Non è consentito apporre sugli indumenti di giuoco distintivi o scritte di natura politica o confessionale o comunque non conforme a quanto disposto dal Regolamento delle Maglie da Gioco DCPS.

È fatto obbligo agli atleti di indossare il seguente equipaggiamento minimo: maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi e calzature idonee all'attività sportiva calcistica.

I parastinchi devono essere completamente coperti dai calzettoni ed essere costituiti da un materiale che garantisca un adeguato grado di protezione.

Al fine di preservare l'incolumità dei calciatori, come attrezzatura aggiuntiva rispetto all'equipaggiamento delle/dei calciatrici/calciatori, è fatto obbligo - ove necessario - di utilizzare occhiali da vista sportivi di sicurezza, debitamente omologati.

Il capitano, quale segno distintivo, dovrà portare al braccio una fascia di colore diverso da quello della maglia.

6. GIUDICE SPORTIVO E ARBITRO

La competenza disciplinare delle competizioni organizzate dalla DCPS è affidata al Giudice Sportivo Nazionale presso la Divisione, nominato dalla FIGC.

Per le competizioni della DCPS, l'Associazione Italiana Arbitri (AIA) provvederà alle designazioni dei direttori di gara utilizzando arbitri a disposizione dei Comitati Regionali Arbitri (CRA).

In caso di infortunio dell'arbitro la gara verrà sospesa e sarà discrezione della Divisione riprogrammarla. La partita verrà ripresa dal minuto in cui era stata precedentemente sospesa a causa dell'infortunio dell'arbitro.

Per le competenze e le attribuzioni dell'arbitro si fa riferimento a quanto stabilito ed esplicitato nel Regolamento FIGC del Gioco del Calcio ad 11.

7. LA GARA

Il calendario delle gare ufficiali delle Competizioni agonistiche verrà pubblicato dopo le gare di Test Match e prima dell'inizio delle medesime Competizioni. Gli incontri agonistici organizzati dalla Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale avranno una durata di 15 minuti a tempo, per due tempi di gioco, con un intervallo di 5 minuti e con eventuale recupero che verrà segnalato alla fine di ogni tempo dal direttore di gara. La quantità di minuti di recupero è a insindacabile giudizio del direttore di gara. Si fa riferimento a quanto stabilito ed esplicitato nel Regolamento FIGC del Gioco del Calcio a 11 per definire le situazioni che concorrono a determinare i minuti di recupero.

Le squadre hanno facoltà di chiedere un time-out per tempo ciascuna, della durata di un minuto. È possibile richiedere il time-out solo quando il pallone esce dal campo di gioco e la rimessa è a proprio favore. Tale richiesta potrà essere fatta solo ed esclusivamente dal Dirigente con funzione tecnica; qualora non fosse presente potrà essere richiesto dal capitano della squadra.

Ogni gara è disputata da due squadre con un numero massimo di 7 giocatori per squadra, uno dei quali giocherà da portiere. Nessuna gara potrà avere luogo se una delle due squadre dispone di meno di 4 giocatori.

È consentito un numero illimitato di sostituzioni, previo consenso dell'arbitro ed a gioco fermo, ed il giocatore che viene sostituito può rientrare successivamente. Il giocatore di riserva entrerà nel rettangolo di gioco solo ed esclusivamente quando il giocatore sostituito avrà lasciato il terreno di gioco.

È unilateralmente ed insindacabilmente lasciata scelta di sostituzione al dirigente anche con funzione tecnica della squadra.

Ciascun giocatore partecipante al gioco potrà scambiare il ruolo con il portiere un numero di volte illimitato, a condizione che:

- l'arbitro venga informato;
- lo scambio di ruoli avvenga a gioco fermo;
- il giocatore indossi una divisa chiaramente diversa da quella indossata da altri giocatori della squadra

Il riscaldamento dei calciatori di riserva dovrà avvenire lungo la linea laterale del terreno di gioco con indosso pettorine di colore diverso rispetto alle magliette utilizzate in campo.

Durante lo svolgimento della gara è consentito a un solo dirigente con funzione tecnica per squadra di muoversi all'interno della propria area tecnica.

8. ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA

La società dovrà presentarsi presso il campo sportivo indicato dalla DCPS almeno 30 minuti prima dell'inizio previsto della gara.

Dovranno essere consegnate numero 4 copie della distinta di gara all'arbitro almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara insieme ai documenti d'identità () di tutto il gruppo squadra. L'arbitro procederà quindi al riconoscimento di tutte le persone presenti in distinta.

Ogni società deve indicare nell'elenco nominativo da consegnare all'arbitro ed in copia alla società sfidante, un numero massimo di 15 calciatori, 7 dei quali calciatori titolari e i rimanenti designati calciatori di riserva.

Sono ammessi all'interno del recinto di gioco massimo 6 Dirigenti anche con funzione tecnica, presenti in distinta di gara e regolarmente tesserati per la DCPS per la stagione in corso.

Le distinte di gara andranno compilate esclusivamente attraverso l'uso del portale servizi FIGC. In caso di modifiche della distinta di gioco mediante altri supporti (es. aggiunte a penna) sarà obbligatoria la presa visione e conferma della modifica mediante apposizione di una firma da parte del Referente Regionale competente. Non saranno comunque ammesse modifiche sull'elenco nominativo delle calciatrici, dei calciatori e dei Dirigenti ammessi al recinto di gioco.

9. L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

La scelta del terreno di gioco è stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta o altro supporto a disposizione dell'arbitro. La squadra che vince il sorteggio sceglierà la porta contro cui attaccherà nel primo tempo di gioco. All'altra squadra verrà affidato il calcio di inizio.

Al segnale dell'arbitro il gioco avrà inizio con un calcio al pallone fermo al centro del terreno di gioco (calcio piazzato). Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella porta della squadra avversaria, verrà ripetuto il calcio d'inizio.

Al momento del calcio d'inizio, tutti i giocatori dovranno trovarsi nella propria metà di terreno di gioco e tutti i giocatori della squadra avversaria non dovranno avvicinarsi a più di mt. 3 dal pallone fino a quando questo non sia stato giocato. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è calciato a prescindere dalla direzione.

Dopo la segnatura di una rete il gioco deve essere ripreso nel modo sopra indicato, con calcio di inizio battuto dalla squadra che ha subito la rete.

Dopo l'intervallo le squadre devono invertire le rispettive metà del campo e il calcio di inizio verrà battuto dalla squadra che non ne ha fruito all'inizio.

Dopo ogni interruzione temporanea, il gioco riprenderà posizionando il pallone più o meno nella posizione in cui si trovava all'interruzione del gioco, a meno che non abbia oltrepassato le linee laterali. In tal caso, si provvederà alla rimessa laterale.

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio di inizio e su ripresa del gioco dopo una segnatura.

10. L'ESITO DI UNA GARA

La squadra che segna il maggior numero di reti sarà la vincente e le saranno attribuiti 3 punti in classifica. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di reti o non ne segnano alcuna, la gara risulterà pari e ad entrambe le squadre sarà assegnato 1 punto in classifica. Alla squadra risultante sconfitta non verrà attribuito alcun punto in classifica.

11. FUORIGIOCO

Non applicato.

12. FALLI E SCORRETTEZZE

I falli ed i comportamenti antisportivi devono essere sanzionati tramite l'utilizzo di appositi indicatori chiamati "cartellini" (rosso - giallo).

Per i cartellini gialli e rossi ci si atterrà a quanto previsto dal Regolamento FIGC del Gioco del Calcio a 11.

È facoltà dell'arbitro, valutata la gravità dell'evento, decidere quale sanzione applicare nei limiti delle indicazioni sopra riportate.

Il calciatore sarà ammonito/espulso mostrandogli il cartellino.

13. I CALCI DI PUNIZIONE

Fa fede quanto stabilito nel Regolamento FIGC del Gioco del Calcio ad 11.

In particolare:

1. Il pallone:

- deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore;
- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Fino a che il pallone non è in gioco tutti gli avversari devono rimanere:

- ad almeno 7 m dal pallone, salvo che si posizionino sulla propria linea di porta tra i pali;
- fuori dell'area di rigore, per i calci di punizione eseguiti dall'interno dell'area di rigore avversaria.

Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o con entrambi i piedi simultaneamente. Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito in quanto parte del gioco. Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio di punizione, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in maniera negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

2. Infrazioni e sanzioni:

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prescritta, il calcio di punizione deve essere ripetuto, salvo che possa essere applicato il vantaggio; se, però, un calciatore esegue rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di 7 m dal pallone lo intercetta, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Tuttavia, un avversario che intenzionalmente impedisce di eseguire rapidamente un calcio di punizione, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco. Se, quando un calcio di punizione viene eseguito da una squadra dall'interno della propria area di rigore, qualche avversario si trova ancora all'interno di essa perché non ha avuto il tempo di uscirne, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Se un avversario che si trova nell'area di rigore quando il calcio di punizione viene eseguito o che entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che sia in gioco, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto.

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito il calcio di punizione tocca il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se però il pallone viene toccato intenzionalmente con le mani:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto;
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore che ha eseguito il calcio di punizione, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.

14. IL CALCIO DI RIGORE

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore posto ad una distanza di 8 mt dalla linea interna di porta, con una tolleranza del 15% in eccesso o in difetto.

Per quanto non espresso nelle presenti Disposizioni, si rimanda a quanto stabilito nel Regolamento FIGC del Gioco del Calcio a 11.

15. LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa laterale è obbligatoriamente prevista solo con l'utilizzo degli arti superiori (braccia e mani). Solo qualora gli arti superiori non fossero presenti o non fossero arti utilizzabili, ad insindacabile giudizio arbitrale si può concedere deroga di utilizzo degli arti inferiori. Nelle competizioni del 2° e 3° Livello, lì dove non sia effettuata correttamente, è consentito ripetere la rimessa laterale. Nel 1° Livello, lì dove non sia effettuata con le modalità regolamentari, sarà discrezione dell'arbitro assegnare il cambio di rimessa o la ripetizione.

16. IL CALCIO DI RINVIO

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, il gioco dovrà riprendere dal fondo utilizzando solo gli arti inferiori (piedi) per il rinvio.

È valido, nel Livello 2 e 3, in deroga alle norme del calcio a 11, il retropassaggio al portiere che può sempre ed in qualsiasi caso utilizzare sia mani che piedi per mantenere la palla in gioco. Nel Livello 1 ci si attiene al Regolamento FIGC del Gioco del Calcio a 11.

Per quanto qui non espresso, fa fede il Regolamento FIGC del Gioco del Calcio a 11.

17. IL CALCIO D'ANGOLO

Si rinvia a quanto stabilito nel Regolamento FIGC del Gioco del Calcio a 11.

18. AUSILI

Le società della Divisione sono autorizzate all'utilizzo di dispositivi EPTS in occasione delle competizioni organizzate dalla Divisione.

All'arbitro spetterà la determinazione della non pericolosità di tali dispositivi nell'utilizzo in gara.

È proibito accedere al terreno di gioco con impianti cocleari esterni e non innestati, al fine di preservare la sicurezza in caso di urto importante del calciatore/calciatrice. È fatto obbligo al calciatore/calciatrice con innesto interno di impianto cocleare l'utilizzo del casco protettivo di tipologia consentita dai regolamenti FIGC.

19. VARIAZIONI E RINVIO GARE

La DCPS emana annualmente le disposizioni di carattere organizzativo idonee a garantire il regolare svolgimento dell'attività ufficiale indetta dalla Divisione stessa, secondo i criteri stabiliti dalle presenti norme e dalla FIGC.

La DCPS, che organizza le competizioni ufficiali, può disporre d'ufficio la variazione dell'ora di inizio di singole gare, nonché lo spostamento ad altra data delle stesse, l'inversione di turni di calendario o, in casi particolari, la variazione del campo di giuoco.

Solo in casi eccezionali e previa richiesta motivata, documentata e sottoscritta dalle due società da inoltrare alla DCPS almeno 5 giorni prima della gara, sarà possibile richiedere l'anticipo e/o il posticipo del giorno e/o dell'orario di gara. Su tale istanza, valutata la richiesta, si pronuncia la Divisione con decisione inappellabile. In caso di concessione della variazione o del rinvio della gara, sarà facoltà della DCPS esigere, dalla società richiedente, il rimborso degli oneri già sostenuti per lo svolgimento dell'attività sportiva, quali, a titolo meramente esemplificativo, l'affitto del campo e/o impianto sportivo, le spese arbitrali eventualmente sostenute e le spese di ambulanza eventualmente sostenute.

Le società possono richiedere lo spostamento di una gara qualora questa ricada nel periodo di convocazione di un proprio calciatore per una delle squadre nazionali riconosciute dal CIP, purché non soggetto a squalifica od inibizione. Le società interessate devono avanzare tale richiesta almeno cinque giorni prima della data prevista in calendario per la disputa dell'incontro.

La Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale concede lo spostamento, a suo insindacabile giudizio, nel solo caso in cui sia possibile trovare valide date alternative, senza influire sul regolare svolgimento delle competizioni ufficiali.

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 56 delle NOIF, le gare saranno recuperate con le modalità fissate con decisione inappellabile dalla Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale.

20. RINUNCIA ALLA GARA

Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono e di far concludere alle proprie squadre le gare iniziate.

In caso di rinuncia da parte di una società alla disputa di una gara, non motivata da cause di forza maggiore debitamente documentate o da motivi oggettivi debitamente documentati, potrà essere applicata nei confronti della società interessata una sanzione pecuniaria come di seguito riportato:

- Prima rinuncia € 50,00;
- Seconda rinuncia € 100,00.

21. ASSISTENZA MEDICA

È fatto obbligo, in occasione delle gare, di avere in prossimità del campo di gioco un'ambulanza con defibrillatore con presenza di personale formato per l'uso dello stesso ed un medico a bordo (ambulanza medicalizzata).

In caso di inosservanza di tale obbligo l'arbitro non deve dare inizio alla/e gara/e.

Qualora, in casi eccezionali, la gara venga disputata in luogo differente da quello indicato dalla DCPS, ovvero vi sia la possibilità di individuare una società ospitante la competizione, la stessa dovrà attenersi a quanto disposto dalla Legge 4 agosto 2021, n. 116, recante "Disposizioni in materia di utilizzo dei defibrillatori semiautomatici e automatici" ed a quanto previsto nel presente articolo in merito all'assistenza medica durante lo svolgimento delle competizioni.

La violazione dell'obbligo di assistenza medica e/o dotazione di defibrillatori e di eventuali altri dispositivi salvavita previsti da norme di legge deve essere segnalata dall'arbitro nel rapporto di gara ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari, fermo restando l'obbligo di non dare inizio alla gara di cui al capoverso che precede.

22. DISCIPLINA SPORTIVA

Per la disciplina relativa alla disputa delle gare, per l'applicazione delle sanzioni consequenziali e per le procedure dinanzi ai competenti Organi di giustizia, si rinvia, per quanto non previsto e per quanto compatibile, alle Norme Organizzative Interne della FIGC (NOIF) e al Codice di Giustizia Sportiva, con particolare ed espresso rinvio al Titolo VII del CGS

a. Sanzioni

Alle società, ai dirigenti, ai soci ed ai tesserati potranno essere comminate tutte le sanzioni previste dal Codice di Giustizia Sportiva, ove compatibili.

Per eventuali rinunce alle gare non supportate da valida motivazione la Divisione si riserva di valutare ulteriori sanzioni per la stagione corrente e/o per le successive.

b. Somma di ammonizioni

In conformità con l'articolo 9 del CGS, i calciatori e le calciatrici tesserati – cui gli organi di giustizia sportiva infliggano più ammonizioni, ancorché conseguenti ad infrazioni di diversa natura ed irrogate in gare differenti – incorreranno in squalifica per una gara alla **quinta** ammonizione ricevuta.

Medesima sanzione potrà essere irrogata anche al termine della Fase Regionale/Interregionale: in tal caso, sarà valida anche per l'eventuale Fase Finale Regionale / Finale Interregionale / Playoff. Non sarà invece applicabile in caso di diretta partecipazione alla Fase Finale Nazionale.

La precedente disposizione si applica anche ai Dirigenti con funzione tecnica o altri soggetti autorizzati all'accesso al recinto da gioco, allorquando sia inflitta loro la **terza** ammonizione.

c. Automatismo dell'espulsione

Qualora il direttore di gara mostri un cartellino rosso ad un calciatore/una calciatrice o ad un Dirigente autorizzato all'accesso al recinto da gioco durante o dopo un incontro ufficiale organizzato dalla Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale, il soggetto dovrà automaticamente scontare la squalifica nella prima gara successiva utile, anche nella stessa giornata nella quale è stata inflitta la sanzione.

In tale ultimo caso, il Dirigente con Funzione Tecnica della squadra coinvolta dovrà obbligatoriamente cancellare dalla distinta di gioco il nominativo dell'atleta coinvolto, in conformità con il punto 8 del presente Regolamento.

23. MINUTO DI RACCOGLIMENTO

Ogni richiesta per l'effettuazione del minuto di raccoglimento dovrà essere inoltrata alla Segreteria della DCPS. Tali richieste debbono essere ben motivate e circostanziate e non possono, in ogni caso, essere valutate dagli Ufficiali di Gara.

24. DATE DI INIZIO E FINE DELLE COMPETIZIONI – GIORNI E ORARI DI GARA – CALENDARI

Sono comunicati dalla DCPS tramite Comunicato Ufficiale prima dell'inizio dell'attività ufficiale della stagione.

25. FORMULA DI SVOLGIMENTO DEI TEST MATCH

Le gare di Test Match, volte a supportare nella valutazione del livello calcistico delle squadre iscritte alle competizioni ufficiali organizzate dalla DCPS e al corretto collocamento delle stesse nel livello di gioco più consono alla propria abilità calcistica, si svolgeranno tra società regolarmente iscritte alle competizioni ufficiali DCPS per la stagione di riferimento.

Le gare di Test Match potranno avere una durata variabile stabilita ad insindacabile giudizio dalla DCPS, nel rispetto del tempo di gioco massimo fissato per le Competizioni ufficiali.

La partecipazione ai Test Match è obbligatoria per ogni squadra iscritta alle competizioni ufficiali della DCPS. Ogni squadra deve presentarsi presso il campo da gioco in cui si disputano i Test Match di competenza **con l'intera rosa a disposizione**, inserendo nelle distinte gare, caricabile sul Portale Servizi Figc, **tutti i calciatori/calciatrici regolarmente tesserati al momento della disputa dei Test Match**.

L'eventuale mancata partecipazione comporterà l'attribuzione del livello di gioco basata unicamente sulle risultanze della precedente Stagione Sportiva e sulla valutazione data dal Referente regionale, ad insindacabile giudizio della DCPS.

Nell'eventualità in cui una Società non partecipi al Test Match con l'intera rosa a disposizione sarà tenuta a successiva valutazione da concordarsi con la DCPS. In ogni caso la mancata partecipazione ai Test Match con l'intera rosa a disposizione la DCPS si riserva la facoltà insindacabile di inserire la Squadra come "fuori classifica", secondo quanto descritto nel paragrafo 13.

Ogni gara è disputata da due squadre con un numero massimo di 7 giocatori per squadra, uno dei quali giocherà da portiere. Nessuna gara potrà avere luogo se una delle due squadre dispone di meno di 4 giocatori.

Tutti i calciatori/le calciatrici in distinta devono prendere parte alle gare, ciascuno per un congruo periodo di tempo utile a consentire la valutazione del livello di gioco della squadra in questione.

È consentito un numero illimitato di sostituzioni, previo consenso dell'arbitro ed a gioco fermo.

Ne consegue che ogni singolo giocatore può entrare ed uscire dalla competizione un numero di volte illimitato, previo consenso arbitrale ed a gioco fermo.

Il giocatore di riserva entrerà nel rettangolo di gioco solo ed esclusivamente quando il giocatore sostituito avrà lasciato il terreno di gioco.

Ciascun calciatore/calciatrice partecipante al gioco potrà scambiare il ruolo con il portiere un numero di volte illimitato, a condizione che:

- l'arbitro venga informato;
- lo scambio di ruoli avvenga a gioco fermo;
- il calciatore/calciatrice indossi una divisa chiaramente diversa da quella indossata da altri giocatori della propria squadra e della squadra avversaria.

Il riscaldamento dei calciatori/calciatrici di riserva dovrà avvenire lungo la linea laterale del terreno di gioco con indosso pettorine di colore diverso rispetto alle magliette utilizzate dai calciatori/calciatrici in campo.

Durante lo svolgimento della gara è consentito muoversi all'interno dell'area tecnica di competenza ad un solo Dirigente con funzione tecnica ed un solo altro soggetto autorizzato all'accesso al campo per squadra.

La DCPS si riserva, al termine delle gare di Test Match, di richiedere alle squadre che necessitassero di un'ulteriore analisi del proprio livello di gioco, di disputare gare aggiuntive durante una successiva giornata di Test Match.

Il livello di gioco attribuito alle singole squadre dalla DCPS all'esito della valutazione dei Test Match è inappellabile.

26. FORMULE DI SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

La competizione nazionale "Il Calcio è di Tutti" si articola in tornei con fasi distinte, ossia:

- 1) Fase regionali/interregionali,
- 2) Fase finale regionali / interregionali / playoff
- 3) Fase finale nazionale

Tutte le gare di ogni singolo torneo regionale/interregionale si svolgono in unico impianto sportivo individuato dalla DCPS o in più impianti nella modalità itinerante, con la formula del "raggruppamento", ovvero tutte le partite di una giornata si disputano nello stesso giorno in detto impianto secondo le date e gli orari indicati nel calendario gare, fatte salve determinazioni diverse del

calendario e delle relative formule a giudizio insindacabile della DCPS. Sono fatti salvi eventuali recuperi predisposti dalla DCPS.

Le formule dei diversi tornei regionali/interregionali sono definite ad insindacabile giudizio della DCPS, che terrà conto di criteri che fanno riferimento alla logistica organizzativa del Campionato (numero di squadre iscritte alle competizioni), all'appartenenza geografico-territoriale, alla logistica relativa a trasferte e spostamenti, nonché a considerazioni aggiuntive aderenti alla contestualità e contingenze dei vari casi. Tali formule sono pubblicate con apposito Comunicato Ufficiale FIGC – DCPS prima dell'inizio dell'attività ufficiale della stagione.

La classifica viene compilata assegnando tre punti per ogni vittoria, uno per il pareggio, zero per la sconfitta.

Al termine del campionato, in caso di parità di punti, per la definizione delle posizioni di classifica con obiettivi sportivi in palio, si procederà alla compilazione di una graduatoria (cd “classifica avulsa”) tra le squadre interessate, tenendo conto, nell'ordine:

- a) dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- b) del minor numero di cartellini rossi totali conseguiti dai tesserati delle squadre nell'intero torneo;
- c) del minor numero di cartellini gialli totali conseguiti dai tesserati delle squadre nell'intero torneo;
- d) dalla valutazione del fair play delle squadre interessate a giudizio insindacabile della DCPS;
- e) del minor numero di reti subite negli incontri diretti;
- f) del sorteggio.

La squadra prima classificata, per ogni livello di gioco, della fase regionale/interregionale si aggiudica il titolo di campione regionale/interregionale.

I format e l'elenco delle squadre qualificate per le fasi finali regionali/interregionali e per la fase finale nazionale saranno resi noti con separati Comunicati Ufficiali FIGC-DCPS.

Non sono previste promozioni e retrocessioni.

27. FUORI CLASSIFICA

Per garantire l'omogeneità delle competizioni durante tutto lo svolgimento del torneo “Il Calcio è di Tutti” la DCPS si riserva di poter inserire fuori classifica una Squadra che detiene un livello maggiore rispetto a quello delle Squadre inserite nel medesimo livello / girone della Regione di spettanza. La Squadra che verrà inserita come fuori classifica parteciperà a tutte le gare calendarizzate per le fasi regionali / interregionali ma i risultati ottenuti non daranno un punteggio al fine della classifica della fase regionale/interregionale.

Se l'inserimento come “Fuori Classifica” avviene a competizione già iniziata, le gare precedentemente disputate e quelle calendarizzate attribuiranno la vittoria alla Squadra opponente, con l'assegnazione di 3 punti per la definizione della classifica finale.

Le Squadre che hanno partecipato alla fase regionale/interregionale potranno comunque partecipare alla fase finale regionale/interregionale per la qualificazione alla fase finale nazionale. I format delle fasi finali regionali/interregionali verranno resi noti con comunicato ufficiale FIGC – DCPS.

28. FORMULA DI SVOLGIMENTO “FUN & PLAY SPERIMENTALE”

A partire dalla Stagione Sportiva 2024/25, viene introdotto il livello non competitivo denominato “Fun & Play Sperimentale” (di seguito, FPS). Il FPS consiste in attività di allenamento e/o amichevoli destinate a tutti gli atleti tesserati al 3° Livello o Livello FPS.

Scopo dell’attività è l’incremento della pratica sportiva rivolta ad atleti tesserati al 3° Livello (o FPS), attraverso attività ludico-motorie, allenamenti congiunti, gare amichevoli ed ogni altra forma di coinvolgimento sportivo.

La partecipazione alle attività del livello non competitivo FPS è subordinata all’approvazione da parte della Segreteria DCPS della domanda di iscrizione, da inoltrare mediante Portale Servizi FIGC, durante l’intero arco della Stagione Sportiva.

Le attività del livello non competitivo FPS si svolgeranno nelle Regioni interessate nella stessa data e location delle fasi regionali/interregionali e delle finali regionali/ interregionali del Torneo “Il calcio è di Tutti”.

Le attività potranno svolgersi sotto forma di gare amichevoli con formula 7 contro 7 o altra formula, in base alle necessità delle Squadre partecipanti. La durata degli incontri verrà determinata tenuto conto delle esigenze delle Squadre. Le squadre potranno inoltre avanzare proposte di particolari attività ludico-sportive, giochi abilità o altra forma di coinvolgimento sportivo alla Segreteria DCPS per mezzo dei Referenti regionali competenti.

Dalla stagione sportiva in corso viene introdotta la figura del “Dirigente-Tutor”, quale unica figura autorizzata ad accedere al terreno di gioco esclusivamente durante le gare di FPS. Il Dirigente Tutor sarà di supporto agli atleti ed atlete ma non dovrà in alcun modo interferire con lo svolgimento delle attività.

L’accesso al terreno di gioco del “Dirigente-Tutor” dovrà comunque essere richiesto e autorizzato dal giudice di gara e potrà avvenire esclusivamente a gioco fermo.

Trattandosi di un livello non competitivo, le gare di FPS non produrranno alcuna classifica e non avranno un accesso diretto alla finale nazionale del Torneo “Il Calcio è di Tutti”. Valgono tuttavia le medesime regole relative al tesseramento degli atleti. Sarà altresì obbligatoria la produzione della rispettiva distinta di gioco.

La DCPS si riserva di poter invitare alla finale nazionale alcune Squadre che si sono contraddistinte per la correttezza di gioco e comportamento tenuto da tutte le componenti (squadra, staff, eventuali tifosi/genitori) durante tutta la Stagione Sportiva, qualora le necessità organizzative lo consentano

Non è previsto/obbligatorio lo svolgimento dei Test Match per le sole squadre iscritte alle attività del livello FPS. .

29. FAIR PLAY

Durante tutto lo svolgimento delle competizioni ufficiali del torneo “Il Calcio è di Tutti” potranno essere segnalati episodi di “Fair Play” delle Squadre che si contraddistinguono per il comportamento adottato dentro e fuori dal campo (ad es. rispetto per gli avversari, rispetto per l’ufficiale di gara, comportamento dei Dirigenti, comportamento dei Tifosi).

Le segnalazioni devono essere inviate alla Segretaria DCPS a mezzo mail (segreteria sportiva@dcps.figc.it) e potranno essere avanzate dagli Ufficiali di gara, dai Referenti

DCPS e dalle Società. Non saranno accettate segnalazioni di Fair Play a favore della Società segnalante.

La Squadra che avrà ottenuto maggiori segnalazioni sarà premiata al termine delle finali regionali/interregionali della rispettiva regione di appartenenza.

30. PERIODI DI TESSERAMENTO

Le modalità di tesseramento ed i relativi termini sono disciplinati dal C.U. n. 25/A del 16 luglio 2024.

31. FORMULA DI SVOLGIMENTO DELLA FASE REGIONALE / INTERREGIONALE / PLAYOFF E DELLA FASE FINALE NAZIONALE

Le formule di svolgimento dalla fase finale regionale/interregionale/playoff e della fase finale nazionale saranno regolate con separati Comunicati Ufficiali FIGC – DCPS.

32. DISPOSIZIONI FINALI

Il presente Regolamento potrà essere integrato e/o modificato, qualora necessario, con ulteriori disposizioni, la cui pubblicazione è prevista con apposito Comunicato Ufficiale, diramato dalla DCPS.

Per tutto quanto non specificato nel presente regolamento ci si atterrà al Regolamento FIGC del Gioco del Calcio a 11 e alle altre norme della Federazione Italiana Giuoco Calcio.

PUBBLICATO IN ROMA IL 26 SETTEMBRE 2024