



COMUNICATO N. 76/L – 27 SETTEMBRE 2022

76/160

Comunicazioni della F.I.G.C.

Si riporta il testo del Com. Uff. n. 42/A della F.I.G.C., pubblicato in data 26 Settembre 2022:

Comunicato Ufficiale n. 42/A

Il Presidente Federale

- ravvisata la necessità e l'urgenza di emanare le disposizioni organizzative per lo svolgimento delle competizioni di calcio a 7 sperimentale della Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale per la stagione sportiva 2022/2023;
- visto l'art. 24, comma 3, dello Statuto federale;
- sentiti i Vice Presidenti federali

d e l i b e r a

di emanare le disposizioni organizzative delle competizioni di calcio a 7 sperimentale della Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale per la stagione sportiva 2022/2023, come da allegato sub A) alla presente delibera.

La presente delibera sarà sottoposta alla ratifica del Consiglio Federale nella prima riunione utile.

Publicato in Firenze il 27 Settembre 2022

IL PRESIDENTE
Francesco Ghirelli

**DISPOSIZIONI ORGANIZZATIVE DELLE COMPETIZIONI DI CALCIO A 7
SPERIMENTALE DELLA DIVISIONE CALCIO PARALIMPICO E SPERIMENTALE
DELLA FIGC - STAGIONE SPORTIVA 2022/2023**

1. SOCIETÀ PARTECIPANTI ED ORGANICO DELLE COMPETIZIONI UFFICIALI

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

- i Test Match;
- la competizione “Il Calcio è di Tutti”, articolata in tornei regionali e/o interregionali e nella fase finale nazionale.

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.

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 27.

I tornei della competizione “Il Calcio è di Tutti” sono articolati su tre livelli di gioco (1° livello, 2° livello e 3° livello).

L’assegnazione ai diversi livelli di gioco delle società regolarmente iscritte avviene ad insindacabile giudizio della DCPS, sulla base delle risultanze dei Test Match.

L’elenco delle società regolarmente iscritte alle competizioni ufficiali della DCPS e la struttura delle competizioni stesse verranno resi noti con comunicato ufficiale FIGC a seguito della disputa dei Test Match.

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.

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 15% 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.

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. 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;
- 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 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.

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 vi sia confondibilità di colori con la squadra avversaria. Nel caso di confondibilità dei colori 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, 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.

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. L'ARBITRO

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

Le partite dei campionati 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 dall'allenatore; qualora l'allenatore non fosse presente potrà essere richiesto dal capitano della squadra o da chi svolge il ruolo di allenatore in qualità di dirigente anche con funzione tecnica.

Ogni competizione 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 tecnico o a un solo dirigente anche 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.

Dovrà essere consegnata la distinta di gara all'arbitro almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara insieme ai documenti d'identità (o eventuali tessere federali di riconoscimento) 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.

È fatto espresso divieto di apportare modifiche a penna all'elenco nominativo dei calciatori.

9. L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

La scelta del terreno di gioco è stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. 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). Tutti i giocatori si dovranno trovare 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, trovano applicazione le disposizioni di cui all'art. 53 delle NOIF e verrà altresì 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, alle Norme Organizzative Interne della FIGC (NOIF) e al Codice di Giustizia Sportiva.

23. MINUTO DI RACCOGLIMENTO

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

24. SGOMBERO DELLA NEVE

Nei casi eccezionali di disputa della gara in luogo differente da quello disposto dalla DCPS, la società indicata come ospitante o prima nominata si farà carico dello sgombero della neve caduta sui campi di gioco fino a 24 ore prima dell'inizio della gara.

25. 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.

26. FORMULE DI SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

La competizione "Il Calcio è di Tutti" si articola in tornei regionali/interregionali, fra loro distinti, e nella successiva fase finale nazionale.

Tutte le gare di ogni singolo torneo regionale/interregionale si svolgono in unico impianto sportivo individuato dalla DCPS, 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. Sono fatti salvi eventuali recuperi predisposti dalla DCPS.

Le formule dei diversi tornei regionali 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 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) del minor numero di reti subite nell'intero torneo;
- e) del sorteggio.

La squadra prima classificata, per ogni livello di gioco, dei tornei regionali/interregionali si aggiudica il titolo di campione regionale/interregionale del livello di gioco corrispondente ed acquisisce il diritto di partecipare alla fase finale nazionale.

Non sono previste promozioni e retrocessioni.

27. FORMULA DI SVOLGIMENTO DEI TEST MATCH

Le gare di Test Match, volte a valutare il 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 ed avranno una durata di 15 minuti complessivi a gara, con eventuale recupero che verrà segnalato alla fine del tempo di gioco dal direttore di gara. La quantità di minuti di recupero viene stabilita ad insindacabile giudizio del direttore di gara, nel rispetto delle disposizioni esplicitate nel Regolamento FIGC del Gioco del Calcio a 11 che definiscono le situazioni che concorrono a determinare i minuti di recupero.

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 nella distinta gara, caricabile sul Portale Servizi Figc, **tutti i calciatori/calciatrici regolarmente tesserati al momento della disputa dei Test Match**.

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. In caso di mancata disputa di una o più gare di Test Match, la DCPS si riserva la facoltà di sanzionare la squadra manchevole.

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 di muoversi all'interno dell'area tecnica di competenza ad un solo allenatore o ad un solo dirigente anche con funzione tecnica per squadra.

Fatto salvo diverse disposizioni, tutte le squadre disputeranno due gare ciascuna durante i Test Match al fine di consentire una valutazione corretta e rispondente del livello di gioco delle stesse.

È fatto obbligo alle squadre partecipanti di schierare in campo durante lo svolgimento della gara di Test Match tutti i calciatori previsti in distinta, ciascuno per un congruo periodo di tempo utile a consentire la valutazione del livello di gioco della squadra in questione.

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

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

28. PERIODI DI TESSERAMENTO

È cura della FIGC indicare, con apposito Comunicato Ufficiale, le modalità e i periodi di tesseramento previsti per la stagione sportiva in corso.

Sarà possibile formalizzare il trasferimento a titolo provvisorio o definitivo tra società regolarmente iscritte e partecipanti alle competizioni della DCPS di un calciatore/calciatrice tesserato/a esclusivamente durante i periodi di tesseramento di cui sopra.

Il primo tesseramento in DCPS di una calciatrice/calciatore o il tesseramento di un calciatore/calciatrice svincolato/a da altra società della Divisione stessa, è consentito in qualsiasi periodo dell'anno, ma, se viene effettuato al di fuori dei periodi di tesseramento di cui al presente articolo, l'utilizzo di tali calciatrice/calciatore nelle competizioni ufficiali della DCPS potrà avvenire solo a far data dal primo periodo di tesseramento successivo.

29. FORMULA DI SVOLGIMENTO DELLA FASE NAZIONALE

La formula di svolgimento della fase finale nazionale sarà oggetto di un successivo Comunicato Ufficiale FIGC.

30. DISPOSIZIONI FINALI

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.