

## FINALI REGIONALI 2019 Regolamento

### KIDS (Under 10)

### GIOVANISSIMI (Under 12)

#### Stagione sportiva 2018/2019

#### ATTIVITA SPORTIVA

##### KIDS (Under 10)

anni 2009-2010-2011-2012

**Discipline**

calcio a 5

calcio a 7

basket 4x4

##### GIOVANISSIMI (Under 12)

anni 2007-2008-2009-2010

**Discipline**

calcio a 5

calcio a 7

minibasket

*Sport & GO!*

Crescere con lo sport

**Attività complementare:** L'attività è costituita dal Triathlon di Atletica:

- *Corsa veloce: 60 m*
- *Salto in lungo (zona di battuta/stacco di 1 metro)*
- *Lancio del vortex*

#### KIDS

**DISCIPLINA ATLETI+ACCOMPAGNATORI (dirigente+allenatore)**

Numero minimo

**Calcio a 5 - 8 + 2 - Calcio a 7 - 10 + 2 - Basket 4x4 - 8 + 2**

#### GIOVANISSIMI

**DISCIPLINA ATLETI+ACCOMPAGNATORI (dirigente+allenatore)**

Numero minimo

**Calcio a 5 - 8 + 2 - Calcio a 7 - 10 + 2 - Minibasket - 8 + 2**

#### Documenti d'identità

Per partecipare alla Finale nazionale, tutti gli atleti ed accompagnatori dovranno essere muniti di documento d'identità con foto in originale (non sono ammesse fotocopie o scansioni). I documenti ammessi sono:

- Tessera Csi con foto
- Tol (Tesseramento on line) con fotografia
- Carta d'identità o passaporto
- Foto autenticata da notaio o dal comune di residenza
- Libretto scolastico o dichiarazione della scuola frequentante con fotografia
- Tessera federale con fotografia
- Permesso di soggiorno.

## KIDS<sub>(Under 10)</sub>

(Under 10) anni 2009-2010-2011-2012

### CALCIO A 5

#### SI GIOCA IN

5 contro 5 (composizione anche mista). E possibile far partecipare ragazze di un anno di età superiore rispetto a quella stabilita.

#### CAMPO, ATTREZZATURE E EQUIPAGGIAMENTO ATLETI

Pallone n. 4 rimbalzo controllato Scarpe da ginnastica o da calcetto Non sono ammesse scarpe da calcio **Parastinchi obbligatori**

#### NUMERO GIOCATORI

Composizione minima della squadra: 8 atleti Accompagnatori: 1 dirigente e 1 allenatore

#### FORMULA DI SVOLGIMENTO: 3 tempi da 10 minuti ciascuno

#### PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Le sostituzioni sono volanti. Il dirigente dovrà indicare sulla distinta i cinque atleti iniziali della formazione. Tutti i giocatori in distinta devono giocare almeno un tempo ininterrottamente pena la perdita della gara per la squadra inadempiente (la norma è obbligatoria per l'attività regionale; Sarà cura dell'organizzazione accertare e Sanzionare le eventuali infrazioni.

**PUNTEGGI ATTRIBUITI:** Il risultato della gara è dato dalla somma dei risultati dei tre tempi. Ogni tempo è considerato una minigara. Possibili combinazioni:

| Condizione                | Risultato | Modalità*       | Attribuzione punti                   |
|---------------------------|-----------|-----------------|--------------------------------------|
| 3 pareggi                 | 0-0       | calci di rigore | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |
| 1 vittoria<br>2 pareggi   | 1-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 2 vittorie<br>1 pareggio  | 2-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 3 vittorie<br>1 vittoria  | 3-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 1 sconfitta<br>1 pareggio | 1-1       | calci di rigore | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |
| 2 vittorie<br>1 sconfitta | 2-1       | -               | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |

\*Per l'attribuzione della vittoria

**TEMPO DI ATTESA** 10 minuti in quelle regionali.

**TIME OUT:** 1 per ogni tempo, per ogni squadra.

#### ALTRE INDICAZIONI

Al portiere è concesso di utilizzare le mani nella propria area di rigore, anche sul retro-passaggio di piede da parte di un compagno di squadra e sulla rimessa laterale. La rimessa laterale si effettua con i piedi. In caso di errore nell'esecuzione della rimessa laterale, l'arbitro la farà ripetere al giocatore stesso, dopo aver fornito spiegazioni. In caso di nuovo errore la rimessa viene assegnata alla squadra avversaria. In caso di parità, nelle gare dei gironi, la vincitrice sarà designata con i tiri di rigore: prima una serie di 3, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza. In caso di parità, nelle gare ad

eliminazione diretta, la vincitrice sarà designata con tiri di rigore: prima una serie di 5, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza. L'espulsione temporanea ha una durata di 2 minuti.

### CLASSIFICA CONGIUNTA

Campionato calcio + prove complementari (vedi sezione "Classifiche").

## CALCIO A 7

**SI GIOCA IN:** 7 contro 7 (composizione anche mista) E possibile far partecipare ragazze di un anno di età superiore rispetto a quella stabilita.

**CAMPO, ATTREZZATURE, EQUIPAGGIAMENTO ATLETI:** Pallone n. 4 rimbalzo normale Scarpe da ginnastica, da calcetto, da calcio Parastinchi obbligatori

**NUMERO GIOCATORI:** Composizione minima della squadra: 10 atleti Accompagnatori: 1 dirigente e 1 allenatore

**FORMULA DI SVOLGIMENTO: 3 tempi da 15 minuti ciascuno**

### PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Le sostituzioni sono a gioco fermo e definitive per il tempo di gioco in cui sono state effettuate. Il dirigente dovrà indicare sulla distinta i sette atleti iniziali della formazione. Tutti i giocatori in distinta devono giocare almeno un tempo ininterrottamente pena la perdita della gara per la squadra inadempiente (la norma è obbligatoria per l'attività regionale). Sarà cura dell'organizzazione accertare e sanzionare le eventuali infrazioni.

### PUNTEGGI ATTRIBUITI

Il risultato della gara è dato dalla somma dei risultati dei tre tempi. Ogni tempo è considerato una minigara. Possibili combinazioni:

| Condizione                | Risultato | Modalità*       | Attribuzione punti                   |
|---------------------------|-----------|-----------------|--------------------------------------|
| 3 pareggi                 | 0-0       | calci di rigore | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |
| 1 vittoria<br>2 pareggi   | 1-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 2 vittorie<br>1 pareggio  | 2-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 3 vittorie<br>1 vittoria  | 3-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 1 sconfitta<br>1 pareggio | 1-1       | calci di rigore | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |
| 2 vittorie<br>1 sconfitta | 2-1       | -               | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |

\*Per l'attribuzione della vittoria

**TEMPO DI ATTESA:** 10 minuti in quelle regionali .

**TIME OUT:** 1 per ogni tempo, per ogni squadra.

### ALTRE INDICAZIONI

Al portiere è concesso di utilizzare le mani nella propria area di rigore, anche sul retro-passaggio di piede da parte di un compagno di squadra e sulla rimessa laterale. La rimessa laterale si effettua con le mani. In caso di errore nell'esecuzione della rimessa laterale, l'arbitro la farà ripetere al giocatore stesso, dopo aver fornito spiegazioni. In caso di nuovo errore la rimessa viene assegnata alla squadra avversaria. In caso di parità, nelle gare dei gironi, la vincitrice sarà designata con i tiri di rigore: prima una serie di 3, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza. In caso di parità, nelle gare ad eliminazione diretta, la vincitrice sarà designata con tiri di rigore: prima una serie di 5, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza. L'espulsione temporanea ha una durata di 2 minuti.

### CLASSIFICA CONGIUNTA

Campionato calcio + prove complementari (vedi sezione "Classifiche")

## BASKET 4X4

**SI GIOCA IN:** 4 contro 4 (composizione anche mista)

**CAMPO E ATTREZZATURE:** A tutto campo con 2 canestri Altezza canestro 2.60 m - Pallone da minibasket n.5

**NUMERO GIOCATORI:** Composizione minima della squadra: 8 atleti Accompagnatori: 1 dirigente e 1 allenatore

### FORMULA DI SVOLGIMENTO

**6 periodi da 4** minuti continuativi ciascuno. Il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo in occasione dell'effettuazione dei tiri liberi e dei minuti di sospensione (uno per periodo ciascuna squadra) ed ogni qualvolta l'arbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.). Intervallo da cinque minuti tra terzo e quarto periodo e da un minuto tra primo e secondo, secondo e terzo, quarto e quinto, quinto e sesto periodo. Il minuto di sospensione può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e deve essere accordato a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito). In caso di parità al termine dei tempi regolamentari si giocheranno i tempi supplementari di 3 minuti, vincerà la gara chi si troverà in vantaggio al termine di un tempo supplementare.

### PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Tutti i giocatori in distinta devono giocare almeno due periodi ininterrottamente pena la perdita della gara, la norma è obbligatoria per l'attività regionale. Nei tempi supplementari i giocatori che dovranno scendere in campo potranno essere scelti liberamente.

### PUNTEGGI ATTRIBUITI

- 3 punti in caso di vittoria al termine dei tempi regolamentari
- 2 punti in caso di vittoria ai supplementari
- 1 punto in caso di sconfitta ai supplementari
- 0 punti in caso di sconfitta al termine dei tempi regolamentari

**TEMPO DI ATTESA:** 10 minuti in quelle regionali .

**TIME OUT:** 1 per ogni periodo, per ogni squadra.

### ALTRE INDICAZIONI

E valido il tiro da 3. L'arbitro non ha l'obbligo di toccare il pallone in occasione delle rimesse. Il possesso iniziale della palla viene determinato mediante la palla a due. Tutte le altre palle contese saranno attribuite mediante il possesso alternato (freccia). E obbligatoria la difesa individuale. Non sono consentiti i blocchi. La partita può continuare anche con due giocatori in campo, se gli altri sono usciti per falli, espulsione o infortunio. Non verranno applicate le seguenti regole: dei 3 secondi; degli 8 secondi; dei 24 secondi; dell'infrazione di campo; passi sulla rimessa. La regola degli 8 e 24 secondi verrà applicata in caso di "melina" da parte di uno o più giocatori (perdita eccessiva di tempo).

In questo caso l'arbitro dovrà partire con il conteggio dei 5 secondi. Verrà applicata, con tolleranza, la regola dei 5" (a discrezione dell'arbitro). Il bonus per falli è stabilito a 4. I falli personali sono fissati a 5. Per ogni fallo che lo preveda verranno assegnati i tiri liberi.

### CLASSIFICA CONGIUNTA

Campionato pallacanestro + prove complementari (vedi sez. "Classifiche")



# GIOVANISSIMI (Under 12)

## (Under 12)anni 2007-2008-2009-2010

### CALCIO A 5

**SI GIOCA IN:** 5 contro 5 (composizione anche mista) E possibile far partecipare ragazze di un anno di età superiore rispetto a quella stabilita.

**CAMPO, ATTREZZATURE, EQUIPAGGIAMENTO ATLETI:** Pallone n. 4 rimbalzo controllato Scarpe da ginnastica o da calcetto. Non ammesse scarpe da calcio Parastinchi obbligatori

**NUMERO GIOCATORI:** Composizione minima della squadra: 8 atleti Accompagnatori: 1 dirigente e 1 allenatore

**FORMULA DI SVOLGIMENTO:** 3 tempi da 10 minuti ciascuno

#### PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Le sostituzioni sono volanti. Il dirigente dovrà indicare sulla distinta i cinque atleti iniziali della formazione. Tutti i giocatori in distinta devono giocare almeno un tempo ininterrottamente pena la perdita della gara per la squadra inadempiente (la norma è obbligatoria per l'attività regionale. Sarà cura dell'organizzazione accertare e sanzionare le eventuali infrazioni.

#### PUNTEGGI ATTRIBUITI

Il risultato della gara è dato dalla somma dei risultati dei tre tempi. Ogni tempo è considerato una minigara. Possibili combinazioni:

| Condizione                | Risultato | Modalità*       | Attribuzione punti                   |
|---------------------------|-----------|-----------------|--------------------------------------|
| 3 pareggi                 | 0-0       | calci di rigore | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |
| 1 vittoria<br>2 pareggi   | 1-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 2 vittorie<br>1 pareggio  | 2-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 3 vittorie<br>1 vittoria  | 3-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 1 sconfitta<br>1 pareggio | 1-1       | calci di rigore | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |
| 2 vittorie<br>1 sconfitta | 2-1       | -               | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |

\*Per l'attribuzione della vittoria

**TEMPO DI ATTESA:** 10 minuti in quelle regionali.

**TIME OUT:** 1 per ogni tempo, per ogni squadra.

#### ALTRE INDICAZIONI

Al portiere non è concesso di utilizzare le mani nella propria area di rigore sul retro-passaggio di piede da parte di un compagno di squadra e sulla rimessa laterale. La rimessa laterale si effettua con i piedi. In caso di errore nella esecuzione della rimessa laterale, l'arbitro la farà ripetere al giocatore stesso, dopo aver fornito spiegazioni. In caso di nuovo errore la rimessa viene assegnata alla squadra avversaria. In caso di parità, nelle gare dei gironi, la vincitrice sarà designata con i tiri di rigore: prima una serie di 3, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.

In caso di parità, nelle gare ad eliminazione diretta, la vincitrice sarà designata con tiri di rigore: prima una serie di 5, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza. L'espulsione temporanea ha una durata di 2 minuti.

#### CLASSIFICA CONGIUNTA

Campionato calcio + prove complementari (vedi sezione "Classifiche).

# CALCIO A 7

**SI GIOCA IN:** 7 contro 7 (composizione anche mista) E' possibile far partecipare ragazze di un anno di età superiore rispetto a quella stabilita.

**CAMPO, ATTREZZATURE, EQUIPAGGIAMENTO ATLETI:** Pallone n. 4 rimbalzo normale Scarpe da ginnastica, da calcetto, da calcio Parastinchi obbligatori

**NUMERO GIOCATORI:** Composizione minima della squadra: 10 atleti Accompagnatori: 1 dirigente e 1 allenatore

**FORMULA DI SVOLGIMENTO: 3 tempi da 15 minuti ciascuno**

**PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI**

Le sostituzioni sono a gioco fermo e definitive per il tempo di gioco in cui sono state effettuate. Il dirigente dovrà indicare sulla distinta i sette atleti iniziali della formazione. Tutti i giocatori in distinta devono giocare almeno un tempo ininterrottamente pena la perdita della gara per la squadra inadempiente (la norma è obbligatoria per l'attività regionale Sara cura dell'organizzazione accertare e sanzionare le eventuali infrazioni.

**PUNTEGGI ATTRIBUITI:** Il risultato della gara è dato dalla somma dei risultati dei tre tempi. Ogni tempo è considerato una minigara. Possibili combinazioni:

| Condizione                              | Risultato | Modalità*       | Attribuzione punti                   |
|---|-----------|-----------------|--------------------------------------|
| 3 pareggi                               | 0-0       | calci di rigore | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |
| 1 vittoria<br>2 pareggi                 | 1-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 2 vittorie<br>1 pareggio                | 2-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 3 vittorie                              | 3-0       | -               | 3 punti vincente                     |
| 1 vittoria<br>1 sconfitta<br>1 pareggio | 1-1       | calci di rigore | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |
| 2 vittorie<br>1 sconfitta               | 2-1       | -               | 2 punti vincente<br>1 punto perdente |

\*Per l'attribuzione della vittoria

**TEMPO DI ATTESA:** 10 minuti in quelle regionali

**TIME OUT:** 1 per ogni tempo, per ogni squadra

**ALTRE INDICAZIONI**

Al portiere non è concesso di utilizzare le mani nella propria area di rigore sul retro-passaggio di piede da parte di un compagno di squadra e sulla rimessa laterale. La rimessa laterale si effettua con le mani. In caso di errore nella esecuzione della rimessa laterale, l'arbitro la farà ripetere al giocatore stesso, dopo aver fornito spiegazioni. In caso di nuovo errore la rimessa viene assegnata alla squadra avversaria. In caso di parità, nelle gare dei gironi, la vincitrice sarà designata con i tiri di rigore: prima una serie di 3, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.

In caso di parità, nelle gare ad eliminazione diretta, la vincitrice sarà designata con tiri di rigore: prima una serie di 5, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza. L'espulsione temporanea ha una durata di 2 minuti.

**CLASSIFICA CONGIUNTA:** Campionato calcio + prove complementari (vedi sezione "Classifiche

# MINIBASKET

## SI GIOCA IN

5 contro 5 (composizione anche mista)

## CAMPO E ATTREZZATURE

Altezza canestro da terra 3,05 m Pallone minibasket n. 5

## NUMERO GIOCATORI

Composizione minima della squadra: 8 atleti Accompagnatori: 1 dirigente e 1 allenatore

## FORMULA DI SVOLGIMENTO

**4 periodi della durata di 6 minuti** effettivi ciascuno Intervallo da 6 minuti tra 2° e 3° periodo e da 1 minuto tra 1° e 2° e tra 3° e 4° periodo. Il minuto di sospensione può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e deve essere accordato a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito). In caso di parità al termine dei tempi regolamentari si giocheranno i tempi supplementari di 3 minuti, vincerà la gara chi si troverà in vantaggio al termine di un tempo supplementare

## PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Tutti i giocatori in distinta devono giocare almeno un periodo ininterrottamente pena la perdita della gara (la norma è obbligatoria per l'attività regionale; Nei tempi supplementari i giocatori che dovranno scendere in campo potranno essere scelti liberamente.

## PUNTEGGI ATTRIBUITI

- 3 punti in caso di vittoria al termine dei periodi regolamentari
- 2 punti in caso di vittoria ai supplementari
- 1 punto in caso di sconfitta ai supplementari
- 0 punti in caso di sconfitta al termine dei periodi regolamentari

**TEMPO DI ATTESA:** 10 minuti in quelle regionali

**TIME OUT:** 1 per ogni tempo, per ogni squadra

## ALTRE INDICAZIONI

E valido il tiro da tre. L'arbitro ha l'obbligo di toccare il pallone in occasione delle rimesse. Il possesso iniziale della palla viene determinato mediante la palla a due. Tutte le altre palle contese saranno attribuite mediante il possesso alternato (freccia). E obbligatoria la difesa individuale. Non sono consentiti i blocchi. La partita può continuare anche con due giocatori in campo, se gli altri sono usciti per falli, espulsione o infortunio. Non verranno applicate le seguenti regole: dei 3 secondi; degli 8 secondi; dei 24 secondi; dell'infrazione di campo; passi sulla rimessa. La regola degli 8 e 24 secondi verrà applicata in caso di "melina" da parte di uno o più giocatori (perdita eccessiva di tempo). In questo caso l'arbitro dovrà partire con il conteggio dei 5 secondi. Verrà applicata, con tolleranza, la regola dei 5" (a discrezione dell'arbitro). Il bonus per falli è stabilito a 4. I falli personali sono fissati a 5. Per ogni fallo che lo preveda verranno assegnati i tiri liberi.

## CLASSIFICA CONGIUNTA

Campionato pallacanestro+ prove complementari (vedi sezione "Classifiche")

# ATTIVITA' COMPLEMENTARE TRIATHLON KIDS E GIOVANISSIMI

L'attività di Triathlon è composta da:

- Corsa veloce - 60 m
- Salto in lungo (zona di battuta/stacco di 1 metro)
- Lancio del vortex

Ogni partecipante effettua le 3 gare secondo un ordine predisposto dalla giuria in campo.

**Velocita 60 m:** prevista una prova unica, secondo la serie di partenza. La partenza avviene in piedi. Ogni partecipante viene accreditato di un tempo ed alla fine la classifica è stilata in base alla graduatoria dei tempi realizzati.

**Salto in lungo:** per questa gara sono previste 3 prove. Dopo la rincorsa l'atleta effettua la battuta (con un solo piede) che deve avvenire entro la "zona di battuta" ed, infine, esegue il salto, cercando di andare il più lontano possibile nella buca di sabbia. Se il ragazzo, nel battere, va al di fuori della zona di battuta, il salto è considerato nullo. È possibile tracciare preventivamente le zone di atterraggio in base alle tabelle del punteggio, in tal caso dovrà essere tracciata la linea di battuta (e non utilizzata la zona di battuta).

| Esempio    |            |                     |
|------------|------------|---------------------|
| 5,50 metri | 5,10 metri | 6 <sup>a</sup> zona |
| 5,09 metri | 4,20 metri | 5 <sup>a</sup> zona |
| 4,19 metri | 3,40 metri | 4 <sup>a</sup> zona |
| 3,39 metri | 2,60 metri | 3 <sup>a</sup> zona |
| 2,59 metri | 1,80 metri | 2 <sup>a</sup> zona |
| 1,79 metri | 1,10 metri | 1 <sup>a</sup> zona |

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

# CLASSIFICHE

## CLASSIFICA CONGIUNTA

La "classifica congiunta" è data dalla somma dei punti ottenuti nella classifica di disciplina sportiva + quella delle "Attività complementari" (triathlon). La "classifica congiunta" può essere stilata:

- al termine del Campionato, se la formula di svolgimento è all'italiana (e cioè senza ulteriori fasi);
- al termine della fase a girone e comunque prima dei play off o gare ad eliminazione diretta, se la formula di svolgimento è differente da quella "all'italiana" di cui al primo punto.

## CLASSIFICA PER IL TRIATHLON

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

1. Ciascun atleta - di ogni squadra - partecipa al triathlon;
2. L'atleta ottiene un punteggio per ciascuna delle tre specialità previste (vedi le tabelle suddivise per sesso - femminile A, maschile B);
3. I punteggi ottenuti da ogni atleta nelle singole specialità vanno sommati tra di loro;
4. Verrà stilata una classifica individuale secondo il piazzamento ottenuto in gara dagli atleti;
5. In funzione della classifica individuale, viene stilata la classifica per società che tiene conto della somma dei punti ottenuti dai migliori classificati per ciascuna squadra, prendendo in considerazione il numero minimo N. 8 ATLETI.  
degli atleti partecipanti per ogni disciplina e categoria (cfr. nel presente volume capitolo "Il Progetto" - Tabella "Indicazioni per la partecipazione alla finale nazionale - "Numero minimo per l'accreditamento");
6. Alla squadra che ha raggiunto il maggior punteggio vanno attribuiti il massimo dei punti ovvero 3 (vedi tabella C);



7. Nel caso due o più squadre risultassero nella medesima posizione in classifica, alle stesse andrà attribuito uguale numero di punti (vedi tabella C – per es.: due squadre prime, 3 punti ciascuna; alla terza, i punti previsti...);

8. Alle altre squadre, in funzione del numero di squadre partecipanti, vanno attribuiti i punteggi decrescenti come stabilito dalla tabella C.

### CATEGORIE FEMMINILI - Tabella A

#### • Punteggi gara m 60 piani

| DA (secondi) | A (secondi) | PUNTI |
|--------------|-------------|-------|
| < 8,6        |             | 12    |
| 8,7          | 9,3         | 10    |
| 9,4          | 10          | 8     |
| 10,1         | 10,7        | 6     |
| 10,8         | 11,4        | 4     |
| > 11,5       |             | 2     |

#### • Punteggi gara salto in lungo

| DA (metri) | A (metri) | PUNTI | SETTORE |
|------------|-----------|-------|---------|
| > 4,00     |           | 12    | 1       |
| 3,40       | 4,00      | 10    | 2       |
| 2,80       | 3,39      | 8     | 3       |
| 2,20       | 2,79      | 6     | 4       |
| 1,60       | 2,19      | 4     | 5       |
| < 1,60     |           | 2     | 6       |

#### • Punteggi gara lancio del vortex

| DA (metri) | A (metri) | PUNTI | SETTORE |
|------------|-----------|-------|---------|
| > 27,00    |           | 12    | 1       |
| 23,50      | 27,00     | 10    | 2       |
| 20,00      | 23,49     | 8     | 3       |
| 16,50      | 19,99     | 6     | 4       |
| 13,00      | 16,49     | 4     | 5       |
| < 13,00    |           | 2     | 6       |

### CATEGORIE MASCHILI - Tabella B

#### • Punteggi gara m 60 piani

| DA (secondi) | A (secondi) | PUNTI |
|--------------|-------------|-------|
| < 8,4        |             | 12    |
| 8,5          | 9,1         | 10    |
| 9,2          | 9,8         | 8     |
| 9,9          | 10,5        | 6     |
| 10,6         | 11,2        | 4     |
| > 11,1       |             | 2     |

#### • Punteggi gara salto in lungo

| DA (metri) | A (metri) | PUNTI | SETTORE |
|------------|-----------|-------|---------|
| > 4,50     |           | 12    | 1       |
| 3,90       | 4,50      | 10    | 2       |
| 3,30       | 3,89      | 8     | 3       |
| 2,70       | 3,29      | 6     | 4       |
| 2,10       | 2,69      | 4     | 5       |
| < 2,10     |           | 2     | 6       |

#### • Punteggi gara lancio del vortex

| DA (metri) | A (metri) | PUNTI | SETTORE |
|------------|-----------|-------|---------|
| > 38,00    |           | 12    | 1       |
| 32,50      | 38,00     | 10    | 2       |
| 27,00      | 32,49     | 8     | 3       |
| 21,50      | 26,99     | 6     | 4       |
| 16,00      | 21,49     | 4     | 5       |
| < 16,00    |           | 2     | 6       |

### Tabella C - Comparativa per l'attribuzione dei punti in classifica congiunta

#### 4 SQUADRE

| Posizione | Pt |
|-----------|----|
| 1         | 3  |
| 2         | 2  |
| 3         | 1  |
| 4         | 0  |

#### 5 SQUADRE

| Posizione | Pt |
|-----------|----|
| 1         | 3  |
| 2         | 2  |
| 3         | 2  |
| 4         | 1  |
| 5         | 0  |

#### 6 SQUADRE

| Posizione | Pt |
|-----------|----|
| 1         | 3  |
| 2         | 2  |
| 3         | 2  |
| 4         | 1  |
| 5         | 1  |
| 6         | 0  |

#### 7 SQUADRE

| Posizione | Pt |
|-----------|----|
| 1         | 3  |
| 2         | 2  |
| 3         | 2  |
| 4         | 1  |
| 5         | 1  |
| 6         | 1  |
| 7         | 0  |

#### 8 SQUADRE

| Posizione | Pt |
|-----------|----|
| 1         | 3  |
| 2         | 2  |
| 3         | 2  |
| 4         | 1  |
| 5         | 1  |
| 6         | 1  |
| 7         | 1  |
| 8         | 0  |

#### 9 SQUADRE

| Posizione | Pt |
|-----------|----|
| 1         | 3  |
| 2         | 2  |
| 3         | 2  |
| 4         | 1  |
| 5         | 1  |
| 6         | 1  |
| 7         | 1  |
| 8         | 1  |
| 9         | 0  |

#### 10 SQUADRE

| Posizione | Pt |
|-----------|----|
| 1         | 3  |
| 2         | 2  |
| 3         | 2  |
| 4         | 1  |
| 5         | 1  |
| 6         | 1  |
| 7         | 1  |
| 8         | 1  |
| 9         | 1  |
| 10        | 0  |



## MIGLIORE POSIZIONE IN CLASSIFICA CONGIUNTA

Per ogni categoria e disciplina, la "classifica congiunta" si ottiene sommando i punti derivati dal piazzamento nella classifica tecnica e quelli ottenuti nella prova di triathlon.

a. In caso di parità in classifica, per definire l'esatta posizione tra due squadre si terrà conto del risultato dello/gli scontro/i diretto/i comprensivo degli eventuali calci di rigore nelle discipline calcistiche o, per quelle cestistiche, il risultato realizzato dopo i tempi supplementari. In caso di ulteriore parità (cfr. formula girone all'italiana con partite di andata e ritorno), si terrà conto dei seguenti fattori:

- punti conseguiti negli scontri diretti fra le squadre interessate
- maggior numero di reti/punti realizzate fra le squadre interessate (con esclusione dei calci di rigore per la determinazione della vincente)
- minor numero di reti/punti subite tra le squadre interessate (con esclusione dei calci di rigore per la determinazione della vincente)
- maggior punteggio nella classifica di triathlon
- miglior risultato assoluto nelle prove di triathlon: sommatoria dei punteggi nelle tre prove dell'atleta meglio classificato (cfr. tabelle A e B)
- miglior risultato nella prova di triathlon: sommatoria dei punti dei primi tre atleti meglio classificati (cfr. tabelle A e B)
- sorteggio

**b.** In caso di parità in classifica, per definire l'esatta posizione in graduatoria tra 3 o più squadre, si terrà conto dei seguenti criteri:

- miglior posizione nella classifica avulsa
- maggior numero di vittorie nella classifica avulsa di disciplina, considerando anche quelle ottenute ai calci di rigore nelle discipline calcistiche o quelle dopo i tempi supplementari per le discipline cestistiche).
- maggior punteggio nella classifica di triathlon
- miglior risultato assoluto nelle prove di triathlon: sommatoria dei punteggi nelle tre prove dell'atleta meglio classificato (cfr. tabelle A e B)
- miglior risultato nella prova di triathlon: sommatoria dei punti dei primi tre atleti meglio classificati (cfr. tabelle A e B)
- sorteggio

**c.** In caso di parità tra due o più squadre di gironi diversi, per definire la squadra qualificata alle gare successive, si terrà conto dei seguenti criteri discriminatori:

- maggior punteggio nella classifica di triathlon
- miglior risultato assoluto nelle prove di triathlon: sommatoria dei punteggi nelle tre prove dell'atleta meglio classificato (cfr. tabelle A e B)
- miglior risultato nella prova di triathlon: sommatoria dei punti dei primi tre atleti meglio classificati (cfr. tabelle A e B)
- sorteggio

## **RECLAMI E GIUSTIZIA SPORTIVA**

**a.** Non sono ammessi reclami di ordine tecnico. Ogni eventuale disfunzione, carenza od irregolarità dovrà essere segnalata, per iscritto, alla Segreteria della manifestazione.

**b.** La gestione della Giustizia sportiva è esercitata dalla Commissione Esecutiva in Campo (CEC) che provvederà a specificare sul primo comunicato ufficiale della manifestazione tempi e procedure per la proposizione di eventuali reclami.

**c.** Si applica automaticamente la "sospensione condizionale" della pena, ai sensi dell'art.34 del "Regolamento di Giustizia sportiva" pubblicato in "Sport in Regola" (p. 34).

## **MODIFICHE AL REGOLAMENTO**

*Per quanto non previsto nel presente regolamento si applicano le norme previste dal Regolamento nazionale SAport & go*

*La Direzione Tecnica Regionale del CSI PUGLIA si riserva di modificare il presente regolamento e quello delle discipline dandone opportuna comunicazione ai partecipanti.*

*La Direzione Tecnica Regionale*