

Sport&GO!

Crescere con lo sport

Categorie
Under 8/10/11

Stagione 2026 -2027

LINEE GUIDA PER LO SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ
DEDICATA ALLE CATEGORIE UNDER 8/10/11
CALCIO-PALLAVOLO-PALLACANESTRO

1) Linee guida generali

- **Edizione 2027 “Campionato Nazionale Sport&Go”**

Il “Campionato Nazionale Sport&Go 2027” si svolgerà con la formula sperimentata nella passata edizione e sarà suddivisa in due modalità:

1) **“Campionato Nazionale Sport&Go 2027”**: competizione relativa all’attività mono-sportiva. La classifica del Campionato sarà stilata sulla base delle gare previste per tale attività, con formula che sarà definita alla chiusura delle iscrizioni.

2) **“Torneo Polisportivo”**: attività dedicata ai giochi polisportivi, che prevede l’assegnazione di premi in materiale sportivo alle squadre vincitrici.

Si precisa che la partecipazione al torneo polisportivo è obbligatoria ai fini dell’assegnazione del titolo di campione nazionale.

A livello territoriale i Comitati avranno libertà di scelta sull’attività polisportiva da abbinare all’attività mono-sportiva.

Le categorie sono quelle indicate nel regolamento nazionale delle singole discipline e precisamente

UNDER 8	UNDER 10	UNDER 11
2019	2017	2016
2020	2018	2017
2021	2019	2018

Non sono ammesse deroghe alle età stabilite.

- Discipline previste e categorie**

UNDER 8 Mista (regolamento specifico)	UNDER 10 Mista (regolamento specifico)		UNDER 11 Mista (regolamento specifico)	
Volley Kids 2 contro 2	Mini Volley 3 contro 3		Super Volley 4 contro 4	
Calcio a 5	Calcio a 5	Calcio a 7	Calcio a 7	Calcio a 5
Basket Kids 3 contro 3	Minibasket 4 contro 4		Minibasket 4 contro 4	

- Numero di componenti per ciascuna squadra**

Il numero minimo e massimo di atleti ammessi in distinta (per la fase nazionale) è riportato nella tabella di seguito:

UNDER 8		UNDER 10		UNDER 11	
Volley Kids	Da 3 a 4	Mini Volley	Da 4 a 6	Super Volley 4#4	Da 6 a 8
Calcio a 5	Da 7 a 10	Calcio a 5	Da 7 a 10	Calcio a 5	Da 7 a 10
		Calcio a 7	Da 9 a 12	Calcio a 7	Da 9 a 12
Basket Kids 3 #3	Da 4 a 6	Minibasket 4#4	Da 6 a 10	Minibasket 4#4	Da 6 a 10

A livello territoriale è data facoltà ai Comitati di organizzare concentramenti con formule di partecipazione differenti e numero minimo di atleti diversi dai criteri nazionali.

2) Livelli di attività

TERRITORIALE

Il Regolamento della manifestazione può prevedere vincoli, requisiti e iniziative collaterali di carattere tecnico e associativo, coerenti e finalizzati a raggiungere l'obiettivo del presente progetto.

La formula di svolgimento del campionato è stabilita a livello territoriale in base alle specifiche necessità.

Tutti i campionati devono essere registrati e inseriti sul "PORTALE SPORT", selezionando la dicitura "eventi con accesso a fase regionale/nazionale", entro il giorno 15 Marzo 2027.

REGIONALE

I Comitati regionali potranno organizzare una fase finale, in base alle esigenze territoriali: le formule di svolgimento e le modalità di partecipazione dovranno essere definite in base al numero delle squadre partecipanti ed alle esigenze organizzative. Si invitano le regioni ad utilizzare formule che permettano l'iscrizione delle squadre partecipanti alla fase nazionale entro e non oltre il 30 Maggio 2027.

Tutti i campionati devono essere registrati e inseriti sul "PORTALE SPORT", selezionando la dicitura "eventi con accesso a fase regionale/nazionale".

NAZIONALE

I criteri di ammissione saranno stabiliti in base alle adesioni delle Regioni e al numero di squadre coinvolte nella Fase territoriale e regionale. La formula di svolgimento del campionato sarà definita in base al numero delle squadre e alle esigenze di carattere organizzativo.

Seguirà circolare specifica.

3) Specifiche Tecniche

Per tutte le categorie Sport&Go! delle discipline di Calcio a 5, Calcio a 7 e Pallacanestro è data facoltà di poter far partecipare ragazze di un anno di età più grande.

Per la Pallavolo tale estensione NON è prevista.

UNDER 8 (2019 – 2020 – 2021)

Volley Kids 2vs2

CAMPO E ATTREZZATURE

SI GIOCA 2 contro 2 o anche 3 contro 3.

Dimensione campo = 4,0 m x 8,00 m

Altezza rete 175 cm

Pallone = Pallone first touch Minivolley o similare (peso 180-220 g)

FORMULA DI SVOLGIMENTO

A livello territoriale si potranno svolgere tornei con formule diverse in base alle esigenze e al numero delle squadre partecipanti favorendo il maggior numero di partite; si consiglia di svolgere partite di minimo un SET/massimo 3 SET ai 15 punti con RALLY POINT SYSTEM. Una squadra vince il set quando raggiunge il 15° punto con almeno 2 punti di scarto sull'avversario. In ogni caso, il set si conclude quando una delle due squadre raggiunge per prima il 17° punto.

PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!

INDICAZIONI TECNICHE

- Battuta può essere effettuata con un lancio libero o con battuta dal basso;
- La ricezione è lasciata libera;
- Il passaggio della palla può essere trattenuto o bloccato (palla rilanciata). Dopo 3 servizi consecutivi effettuati dallo stesso giocatore, si opera il cambio palla, la squadra avversaria effettua la rotazione ma non acquisisce il punto.

Calcio a 5

CAMPO, ATTREZZATURE, EQUIPAGGIAMENTO ATLETI

SI GIOCA 5 contro 5, possibilità di giocare anche in 4

Dimensioni campo = Campo regolamentare da calcio a 5 (nella fase territoriale potranno essere utilizzati campi di dimensioni più piccole in base alle esigenze e ai regolamenti stabiliti dai Comitati)

Pallone = Pallone n. 3 di gomma o pelle leggera, si consiglia a rimbalzo controllato.

Scarpe da ginnastica o da calcetto. Non ammesse scarpe da calcio

Parastinchi obbligatori

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Le formule di svolgimento a livello territoriale sono libere: si consiglia 2/3 tempi da minimo 10 minuti/massimo 20 minuti ciascuno.

PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Le sostituzioni sono volanti. Il dirigente dovrà indicare sulla distinta i cinque atleti iniziali della formazione. Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!.

INDICAZIONI TECNICHE

- 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, se previsto da regolamento la vittoria sarà designata con i tiri di rigore: prima una serie di 3, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.
- L'espulsione temporanea ha una durata di 2 minuti.

Minibasket 3vs3

CAMPO E ATTREZZATURE

SI GIOCA 3 contro 3

Dimensioni campo = Campo di dimensioni ridotte, a due canestri (Nella fase territoriale è data facoltà ai comitati di effettuare partite con l'utilizzo di un solo canestro)

Altezza canestro 2.60 m. Pallone Minibasket n. 5 easy o similare

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Le formule di svolgimento a livello territoriale sono libere: si consiglia 3 periodi da 10 minuti continuativi ciascuno.

Il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo in occasione dell'effettuazione dei tiri liberi, dei minuti di sospensione, ed ogni qualvolta l'arbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

Intervallo tra i periodi minimo un minuto/ massimo 5 minuti

E' previsto un minuto di sospensione che 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 2 minuti, vincerà la gara chi si troverà in vantaggio al termine di un tempo supplementare.

PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!

INDICAZIONI TECNICHE

- Il possesso iniziale della palla viene determinato mediante la palla a due: tutte le altre palle contese saranno attribuite mediante il possesso alternato (freccia).
- L'arbitro non ha l'obbligo di toccare il pallone in occasione delle rimesse.
- È valido il tiro da 3.
- È obbligatoria la difesa individuale
- Non sono consentiti i blocchi
- La gara può continuare anche con due giocatori in campo, se gli altri sono usciti per falli, espulsione o infortunio
- 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.



UNDER 10 (2017-2018-2019)

Minivolley 3vs3

CAMPO E ATTREZZATURE

SI GIOCA 3 contro 3

Larghezza 4,0 m x 8,00 m

Altezza rete 1,85 m

Pallone modello First Touch Minivolley o similare (peso 180-220 g),

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Le formule di svolgimento a livello territoriale sono libere: si consiglia massimo 3 set obbligatori al 15° punto con RALLY POINT SYSTEM. Una squadra vince il set quando raggiunge il 15° punto con almeno 2 punti di scarto sull'avversario. In ogni caso, il set si conclude quando una delle due squadre raggiunge per prima il 17° punto.

PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!

È obbligatorio il cambio del giocatore che per effetto del cambio “palla-punto” arriva in zona battuta secondo un ordine già predefinito e vincolante.

La rotazione avviene in ogni caso dopo 3 servizi effettuati dal medesimo atleta.

Il turno di rotazione è unico per atleti maschi e femmine.

INDICAZIONI TECNICHE

- Battuta dal basso;
- Ricezione libera;
- Divieto di cambio di ruoli: è obbligatorio mantenere l'ordine della rotazione in battuta; i giocatori in campo potranno schierarsi liberamente in ogni momento di gioco. Per quanto riguarda l'obbligo di mantenere **l'ordine della rotazione** in battuta non c'è nessuna limitazione di ruolo e posizione per i giocatori; l'unica eccezione è prevista per il giocatore al servizio che non può effettuare l'azione di muro.
- Il passaggio che invia il pallone nel campo avversario deve essere al volo, per gli altri 2 passaggi la palla può essere trattenuta ma non bloccata. Dopo 3 servizi consecutivi effettuati dallo stesso giocatore, si opera il cambio palla, la squadra avversaria effettua la rotazione ma non acquisisce il punto.

Calcio a 5

CAMPO, ATTREZZATURE E EQUIPAGGIAMENTO ATLETI

SI GIOCA 5 contro 5

Pallone n. 3 rimbalzo controllato

Scarpe da ginnastica o da calcetto. Non sono ammesse scarpe da calcio

Parastinchi obbligatori

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Le formule di svolgimento a livello territoriale sono libere, si consiglia: 2/3 tempi da minimo 10 minuti/massimo 20 minuti ciascuno

PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Le sostituzioni sono volanti. Il dirigente dovrà indicare sulla distinta i cinque atleti iniziali della formazione. Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!

TIME OUT

1 per ogni tempo, per ogni squadra.

INDICAZIONI TECNICHE

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 3, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza. L'espulsione temporanea ha una durata di 2 minuti.

INTEGRAZIONI REGOLAMENTARI

Note tecnico-organizzative

Si rammenta che nell'attività sportiva si applica automaticamente la sospensione condizionale sino a complessive due giornate nel corso della medesima finale nazionale (cfr. p. 47). L'applicazione della sospensione condizionale per le squalifiche derivanti da somma di ammonizioni è anch'essa automatica. A maggiore esplicitazione si riporta la seguente casistica:

- 1) Se un atleta viene espulso in un tempo di gioco, nel tempo successivo tra le squadre si ristabilisce la parità numerica iniziale.
- 2) L'atleta espulso in un tempo di gioco può prendere parte a quello immediatamente successivo.
- 3) Nel caso in cui l'espulsione avvenga per comportamento grave (da superare l'assorbimento nella "sospensione condizionale") sarà l'Organo giudicante a pubblicare apposito Comunicato ufficiale determinando l'entità della squalifica.
- 4) Le ammonizioni irrogate in un tempo di gioco non si sommano con le altre comminate negli altri tempi. L'organo giudicante le sommerà solo al termine dell'intero incontro, tenendo presente che alla terza ammonizione scatta una giornata di squalifica (comunque assorbita dalla "sospensione condizionale").
- 5) La perdita della gara deliberata dall'Organo giudicante è determinata col punteggio di 0-3.
- 6) Nella stesura della classifica finale, nello spazio riservato alle reti fatte/subite vanno riportati i risultati delle mini-gare

Calcio a 7

CAMPO, ATTREZZATURE, EQUIPAGGIAMENTO ATLETI

SI GIOCA 7 contro 7

Pallone n. 4 rimbalzo normale

Scarpe da ginnastica, da calcetto, da calcio

Parastinchi obbligatori

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Le formule di svolgimento a livello territoriale sono libere, si consiglia: 2 tempi da 20 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. Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!

TIME OUT

1 per ogni tempo, per ogni squadra.

INDICAZIONI TECNICHE

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.

INTEGRAZIONI REGOLAMENTARI

Note tecnico-organizzative

Si rammenta che nell'attività sportiva si applica automaticamente la sospensione condizionale sino a complessive due giornate nel corso della medesima finale (nazionale – cfr. p. 49). L'applicazione della sospensione condizionale per le squalifiche derivanti da somma di ammonizioni è anch'essa automatica. A maggiore esplicitazione si riporta la seguente casistica:

1. Se un atleta viene espulso in un tempo di gioco, nel tempo successivo tra le squadre si ristabilisce la parità numerica iniziale.
2. L'atleta espulso in un tempo di gioco può prendere parte a quello immediatamente successivo.
3. Nel caso in cui l'espulsione avvenga per comportamento grave (da superare l'assorbimento nella "sospensione condizionale") sarà l'Organo giudicante a pubblicare apposito Comunicato ufficiale determinando l'entità della squalifica.
4. Le ammonizioni irrogate in un tempo di gioco non si sommano con le altre comminate negli altri tempi. L'organo giudicante le sommerà solo al termine dell'intero incontro, tenendo presente che alla terza ammonizione scatta una giornata di squalifica (comunque assorbita dalla "sospensione condizionale").
5. La perdita della gara deliberata dall'Organo giudicante è determinata col punteggio di 0-3.
6. Nella stesura della classifica finale, nello spazio riservato alle reti fatte/subite vanno riportati i risultati delle mini-gare

Minibasket 4x4

CAMPO E ATTREZZATURE

SI GIOCA 4 contro 4

A tutto campo con 2 canestri

Altezza canestro 2.60 m

Pallone da minibasket n.5

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Le formule di svolgimento a livello territoriale sono libere, si consiglia: 6 periodi da 6 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 dieci 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

Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!

TIME OUT

È concesso 1 (uno) minuto di sospensione per ogni periodo e supplementare, non è cumulabile e deve essere accordato a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito)

NORME REGOLAMENTARI

- Il possesso iniziale della palla viene determinato mediante la palla a due: tutte le altre palle contese saranno attribuite mediante il possesso alternato (freccia).
- L'arbitro non ha l'obbligo di toccare il pallone in occasione delle rimesse.
- È valido il tiro da 3.
- È obbligatoria la difesa individuale
- Non sono consentiti i blocchi
- La gara può continuare anche con due giocatori in campo, se gli altri sono usciti per falli, espulsione o infortunio

Non verranno applicate le seguenti regole:

- 3 secondi
- 8 secondi
- Infrazione di campo
- Passi sulla rimessa
- La regola degli 8 secondi
- 24 secondi
- Il bonus per falli è stabilito a 4.
- I falli personali sono fissati a 5.
- Verrà applicata, con tolleranza, la regola dei 5" (a discrezione dell'arbitro).
- Per ogni fallo che lo preveda verranno assegnati i tiri liberi.

UNDER 11 (2016-2017-2018)

Super Volley 4Vs4

CAMPO E ATTREZZATURE

SI GIOCA 4 contro 4

Larghezza 6 x 12,00 m

Altezza rete 1,95 m

Pallone Volley School (peso 230-250 g)

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Le formule di svolgimento a livello territoriale sono libere, si consiglia: 2 SET su 3 al 21° punto con RALLY POINT SYSTEM. Una squadra vince il set quando raggiunge il 21° punto con almeno 2 punti di scarto sull'avversario. In ogni caso, il set si conclude quando una delle due squadre raggiunge per prima il 27° punto.

Eventuale terzo set ai 15 con cambio campo all'ottavo punto.

PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!

È obbligatorio il cambio del giocatore che per effetto del “cambio palla” arriva in zona battuta secondo un ordine già predefinito e vincolante.

TIME OUT

1 per ogni set, per ogni squadra

INDICAZIONI TECNICHE

- Battuta dal basso;
 - La ricezione è libera;
 - È obbligatorio mantenere l'ordine di rotazione in battuta, ma i giocatori in campo potranno schierarsi liberamente in ogni momento del gioco.
 - Al giocatore al servizio e al giocatore che ha servito della squadra avversaria, è vietata l'azione di muro e l'attacco con la palla completamente sopra il bordo superiore della rete.
- È obbligatorio mantenere l'ordine della ricezione in battuta, senza alcuna limitazione di ruolo e posizione, ad eccezione del giocatore in battuta che non potrà effettuare il muro e attacco in salto dalla seconda linea se supera il bordo superiore della rete
- Si ritiene utile precisare che per “giocatore al servizio” si intende sia il giocatore che per effetto della rotazione, deve effettuare il servizio, sia il giocatore che si trova nella medesima posizione (dopo aver effettuato il suo turno di battuta) della squadra in ricezione.
 - È vietato l'utilizzo del libero.
-
- Dopo 3 servizi consecutivi effettuati dallo stesso giocatore, si opera il cambio palla, la squadra avversaria effettua la rotazione ma non acquisisce il punto.
 - Doppio tocco:(reg. 9.2 – 9.3) non viene applicata la regola di fallo di DOPPIO TOCCO limitatamente alla sola valutazione del 2° tocco di squadra effettuato in palleggio e che non sia intenzionalmente d'attacco.

Calcio a 5

CAMPO, ATTREZZATURE, EQUIPAGGIAMENTO ATLETI

SI GIOCA 5 contro 5

Pallone n. 3 rimbalzo controllato

Scarpe da ginnastica o da calcetto. Non ammesse scarpe da calcio

Parastinchi obbligatori

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Le formule di svolgimento a livello territoriale sono libere, si consiglia: 2 tempi da 20 minuti ciascuno

PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

Le sostituzioni sono volanti. Il dirigente dovrà indicare sulla distinta i cinque atleti iniziali della formazione. Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!

TIME OUT

1 per ogni tempo, per ogni squadra.

INDICAZIONI TECNICHE

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 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.

INTEGRAZIONI REGOLAMENTARI

Si rammenta che nell'attività sportiva si applica automaticamente la sospensione condizionale sino a complessive due giornate nel corso della medesima finale nazionale (cfr. p. 47). L'applicazione della sospensione condizionale per le squalifiche derivanti da somma di ammonizioni è anch'essa automatica.

A maggiore esplicitazione si riporta la seguente casistica:

- 1) Se un atleta viene espulso in un tempo di gioco, nel tempo successivo tra le squadre si ristabilisce la parità numerica iniziale.
- 2) L'atleta espulso in un tempo di gioco può prendere parte a quello immediatamente successivo.
- 3) Nel caso in cui l'espulsione avvenga per comportamento grave (da superare l'assorbimento nella "sospensione condizionale") sarà l'Organo giudicante a pubblicare apposito Comunicato ufficiale determinando l'entità della squalifica.
- 4) Le ammonizioni irrogate in un tempo di gioco non si sommano con le altre comminate negli altri tempi. L'organo giudicante le sommerà solo al termine dell'intero incontro, tenendo presente che alla terza ammonizione scatta una giornata di squalifica (comunque assorbita dalla "sospensione condizionale").
- 5) La perdita della gara deliberata dall'Organo giudicante è determinata col punteggio di 0-3.
- 6) Nella stesura della classifica finale, nello spazio riservato alle reti fatte/subite vanno riportati i risultati delle minigare (e non le reti effettivamente realizzate/subite sul terreno di gioco cfr. ad es. p.3)

Calcio a 7

CAMPO, ATTREZZATURE, EQUIPAGGIAMENTO ATLETI

SI GIOCA 7 contro 7

Pallone n. 4 rimbalzo normale

Scarpe da ginnastica, da calcetto, da calcio

Parastinchi obbligatori

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Le formule di svolgimento a livello territoriale sono libere, si consiglia: 2 tempi da 20 minuti ciascuno

PARTECIPAZIONE 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. Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!

TIME OUT

1 per ogni tempo, per ogni squadra

INDICAZIONI TECNICHE

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 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.

INTEGRAZIONI REGOLAMENTARI

Note tecnico-organizzative

Si rammenta che nell'attività sportiva si applica automaticamente la sospensione condizionale sino a complessive due giornate nel corso della medesima finale nazionale (cfr. p. 47). L'applicazione della sospensione condizionale per le squalifiche derivanti da somma di ammonizioni è anch'essa automatica.

A maggiore esplicitazione si riporta la seguente casistica:

- 1) Se un atleta viene espulso in un tempo di gioco, nel tempo successivo tra le squadre si ristabilisce la parità numerica iniziale.
- 2) L'atleta espulso in un tempo di gioco può prendere parte a quello immediatamente successivo.
- 3) Nel caso in cui l'espulsione avvenga per comportamento grave (da superare l'assorbimento nella "sospensione condizionale") sarà l'Organo giudicante a pubblicare apposito Comunicato ufficiale determinando l'entità della squalifica.
- 4) Le ammonizioni irrogate in un tempo di gioco non si sommano con le altre comminate negli altri tempi. L'organo giudicante le sommerà solo al termine dell'intero incontro, tenendo presente che alla terza ammonizione scatta una giornata di squalifica (comunque assorbita dalla "sospensione condizionale").
- 5) La perdita della gara deliberata dall'Organo giudicante è determinata col punteggio di 0-3.
- 6) Nella stesura della classifica finale, nello spazio riservato alle reti fatte/subite vanno riportati i risultati delle mini gare.

Basket 4vs4

CAMPO E ATTREZZATURE

SI GIOCA 4 contro 4

A tutto campo con 2 canestri, altezza canestro da terra 3,05 m. Pallone minibasket n. 5

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Le formule di svolgimento a livello territoriale sono libere, si consiglia: 6 periodi da 6 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 dieci 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 E SOSTITUZIONI

Si raccomanda il pieno coinvolgimento di tutti gli atleti in distinta per non snaturare la peculiarità del progetto educativo insito in Sport&GO!

TIME OUT

È concesso 1 (uno) minuto di sospensione per ogni periodo e supplementare, non è cumulabile e deve essere accordato a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).

NORME REGOLAMENTARI

- Il possesso iniziale della palla viene determinato mediante la palla a due: tutte le altre palle contese saranno attribuite mediante il possesso alternato (freccia).
- L'arbitro ha l'obbligo di toccare il pallone in occasione delle rimesse.
- È valido il tiro da 3.
- È obbligatoria la difesa individuale
- Non sono consentiti i blocchi
- La gara può continuare anche con due giocatori in campo, se gli altri sono usciti per falli, espulsione o infortunio

Non verranno applicate le seguenti regole:

- 3 secondi
- 8 secondi
- Infrazione di campo
- Passi sulla rimessa
- La regola degli 8 secondi
- 24 secondi;
- Il bonus per falli è stabilito a 4.
- I falli personali sono fissati a 5.
- Verrà applicata, con tolleranza, la regola dei 5" (a discrezione dell'arbitro).
- Per ogni fallo che lo preveda verranno assegnati i tiri liberi.

4) Torneo Polisportivo

Nelle fasi provinciali e regionali è data facoltà ai comitati di scegliere le attività polisportive più consone alle necessità territoriali.

La Direzione Tecnica Nazionale e la commissione attività giovanile sono a disposizione per eventuali consulenze in merito ai giochi motori da proporre.

Si ricorda che alle Finali Nazionali partecipare all'attività polisportiva sarà requisito obbligatorio per poter conseguire il Titolo Nazionale.