



PROGRAMMA CATEGORIA MINI

1) LA FORMULA DELL'ATTIVITA'.

Per l'organizzazione dell'attività ogni Comitato Provinciale o Regionale, all'inizio della stagione, fatte le dovute valutazioni può scegliere tra due opzioni.

PRIMA OPZIONE:

L'attività si svolge secondo la formula del campionato con partite di andata e ritorno e un minimo di tre concentramenti/festa con la partecipazione contemporanea di tutte le squadre anche di diverse discipline sportive, basate su giochi presportivi, percorsi misti e giochi sui fondamentali.

SECONDA OPZIONE:

Nella seconda opzione il Comitato sceglie come momento tecnico la disputa di concentramenti a cadenza quindicinale o mensile. Le squadre partecipanti svolgono la loro attività tecnica secondo il seguente schema:

- a) circuito
- b) gioco- sport

1. Le squadre, che possono essere anche miste, cioè formate da bambini e bambine, devono essere divise in gironi omogenei per disciplina sportiva.
2. La mancata partecipazione alla festa è considerata rinuncia a gara, con le conseguenze tecniche e disciplinari del caso.

2) IL REGOLAMENTO DELLE FESTE/CONCENTRAMENTI.

- a) **ABBIGLIAMENTO DI GIOCO:** Tutti gli atleti partecipanti alla Festa dovranno partecipare ai giochi muniti della divisa da gioco ufficiale (pantaloncini e maglietta numerata).
- b) **DOCUMENTI:** Il Dirigente accompagnatore ufficiale di ciascuna squadra dovrà presentare alla Commissione Tecnica della festa/concentramento la seguente documentazione:
 - ◆ elenco dei partecipanti corredato di numeri di maglia e numero dei tesserini utilizzando l'apposito stampato;
 - ◆ tessera P.G.S. vidimata in data antecedente alla festa;
 - ◆ documento di identità o di riconoscimento di ogni partecipante.
- c) **PARTECIPAZIONE AI GIOCHI:** Nello svolgimento delle prove ogni squadra dovrà rispettare la successione numerica riportata in elenco. Il mancato rispetto della stessa verrà considerato e amministrato come infrazione al regolamento. Ogni squadra dovrà partecipare alla festa con un minimo di otto atleti. Mancando il numero minimo alla squadra verrà comminata un'ammonizione.
- d) **PUNTEGGI DEI GIOCHI:** Per ciascuna prova, alla squadra prima classificata verranno assegnati tanti punti quante risultano le squadre che hanno aderito al campionato o al girone nel caso le squadre siano divise in più gironi. Alle compagini classificate nei posti successivi si assegneranno punti decrescenti di una unità, secondo l'ordine di classifica conseguito. Ad esempio se le squadre iscritte al campionato dovessero essere sei si assegneranno i seguenti punteggi:
 - ◆ 6 punti alla prima classificata.
 - ◆ 5 punti alla seconda classificata.



- ◆ 4 punti alla terza classificata.
- ◆ 3 punti alla quarta classificata.
- ◆ 2 punti alla quinta classificata.
- ◆ 1 punto alla sesta classificata.

La somma dei punteggi conseguiti in ciascuna prova stabilirà la classifica finale. I punteggi assegnati per la classifica finale saranno gli stessi assegnati per ciascuna prova.

- e) **CLASSIFICA:** La classifica si ottiene sommando i punti ottenuti nelle partite e i punti ottenuti nelle feste, e detraendo i punti della classifica disciplina così come previsto dall'articolo 14 delle norme generali.

IL REGOLAMENTO DEI MINI SPORT

PARTE GENERALE

- 1) Limiti di età: 2007 – 2008 - 2009.
- 2) Alla categoria mini si applicano le norme generali del regolamento sportivo e gli articoli 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29 e 30 nel settore calcio, 21, 23, 25, 27, 28 e 29 nel settore calcio a 5, 21, 27, 28, 29 e 30 nel settore pallacanestro, 21, 25, 28, 29, 30 e 31 nel settore pallavolo.
- 3) Le squadre possono essere anche miste, cioè formate da bambini e bambine.
- 4) Nel calcio e nel calcio a 5 le atlete della categoria propaganda 1° anno (2003) possono partecipare all'attività della categoria mini, previo consenso scritto dei genitori oppure se beneficiano di analoga autorizzazione della FIGC. La squadra che utilizza queste atlete mantiene il diritto alla classifica in deroga a quanto stabilito dall'art. 6 del regolamento.

- CALCIO -

1) Regole di gioco.

- a) La partita si disputerà su campi di dimensioni ridotte (metà campo in senso trasversale) e con porte di dimensioni ridotte, sette giocatori contro sette. Nelle fasi provinciali è ammesso l'utilizzo di campi e porte da calcio a cinque.
- b) La partita verrà disputata in tre tempi di 15' ciascuno. Nella lista da consegnare all'arbitro devono essere iscritti un minimo di dieci e un massimo di quattordici giocatori. In considerazione dello spirito promozionale dell'attività l'elenco dovrebbe sempre comprendere quattordici giocatori. Tutti gli atleti iscritti nell'elenco giocatori devono disputare almeno un tempo completo entro i primi due. Nel primo e nel secondo tempo non sono quindi ammesse sostituzioni se non per infortunio e/o malore riconosciuto dall'arbitro da segnalare sul referto di gara. Gli atleti che non giocano il primo tempo devono entrare, previo avviso all'arbitro, all'inizio del secondo tempo. Nel terzo tempo le sostituzioni sono libere.
- c) In tutte le gare nelle quali si raggiunga una differenza di punteggio di cinque reti realizzate, la squadra che in quel momento viene a trovarsi in svantaggio, potrà aggiungere un giocatore; la superiorità ed inferiorità numerica dovrà essere colmata ogni qual volta venga ridotto il passivo a tre reti.
- d) La distanza regolamentare della barriera sui calci di punizione è fissata in m. 6. Non si applica la regola del fuorigioco. Non esiste il "cambio fallo". Qualora a giudizio dell'arbitro un giocatore commetta un'infrazione nella rimessa laterale, questa dovrà essere ripetuta. Non si commette infrazione nel caso in cui si passa la palla con i piedi al proprio portiere e quest'ultimo la tocchi con le mani.
- e) Ciascun allenatore potrà richiedere, in ogni tempo, un time out di un minuto. I time – out non richiesti nel primo e/o nel secondo tempo di gioco, non si possono recuperare nei tempi successivi.



- f) Prima dell'inizio della gara entrambe le squadre devono presentare all'arbitro un pallone regolamentare ed efficiente, misura n. quattro.

2) Classifiche.

La classifica verrà determinata ai sensi dell'art. 13 delle norme generali. Per i casi di pari merito vale quanto stabilito dall'art. 30 della sezione calcio.

Per ogni partita verranno assegnati :

- 3 punti per la vittoria;
- 1 punto per il pareggio;

- CALCIO A CINQUE -

1) Regole di gioco.

- La partita si disputerà su campo regolamentare, cinque giocatori contro cinque.
- La partita verrà disputata in tre tempi di 15' ciascuno. Nella lista da consegnare all'arbitro devono essere iscritti un massimo di dodici giocatori. In considerazione dello spirito promozionale dell'attività l'elenco dovrebbe sempre comprendere dodici giocatori. Le sostituzioni sono libere e non definitive come stabilito dall'articolo 22 della sezione calcio a cinque.
- In tutte le gare nelle quali si raggiunga una differenza di punteggio di cinque reti realizzate, la squadra che in quel momento viene a trovarsi in svantaggio, potrà aggiungere un giocatore; la superiorità ed inferiorità numerica dovrà essere colmata ogni qual volta venga ridotto il passivo a tre reti.
- La distanza regolamentare della barriera sui calci di punizione è fissata in m. 6. Non esiste il "cambio fallo". Qualora a giudizio dell'arbitro un giocatore commetta un'infrazione nella rimessa laterale, questa dovrà essere ripetuta. Non si commette infrazione nel caso in cui si passa la palla con i piedi al proprio portiere e quest'ultimo la tocchi con le mani.
- Ciascun allenatore potrà richiedere, in ogni tempo, un time out di un minuto. I time – out non richiesti nel primo e/o nel secondo tempo di gioco, non si possono recuperare nei tempi successivi.
- Prima dell'inizio della gara entrambe le squadre devono presentare all'arbitro un pallone regolamentare ed efficiente, misura n. quattro.

2) Classifiche.

La classifica verrà determinata ai sensi dell'art. 13 delle norme generali. Per i casi di pari merito vale quanto stabilito dall'art. 29 della sezione calcio a cinque.

Per ogni partita verranno assegnati :

- 3 punti per la vittoria;
- 1 punto per il pareggio;

- PALLACANESTRO –

1) Regole di gioco.

a) La partita consta di 6 tempi della durata di 6' ciascuno. Tra ogni tempo deve essere osservato un minuto di riposo. Tra il terzo e quarto tempo devono essere osservato cinque minuti di riposo.

Al termine di ogni tempo di gioco si procederà come segue:

- verrà azzerato il punteggio della partita sul tabellone segnapunti;
- 3 punti verranno attribuiti alla squadra vincitrice del tempo di gioco disputato;



- 1 punto verrà assegnato alla squadra perdente nel tempo disputato. In caso di parità nel singolo tempo saranno assegnati 2 punti a ciascuna squadra;
 - Nel caso in cui, al termine della partita, le squadre avessero lo stesso numero di punti la vittoria sarà assegnata alla squadra che avrà realizzato più canestri (si considererà la somma dei punti realizzati tra canestri su azione e tiri liberi)
- b) Il cronometro verrà arrestato solo in occasione:
- delle contese
 - dell'effettuazione dei tiri liberi;
 - dei time-out (uno per tempo per ciascuna squadra);
 - ogni qualvolta lo segnali l'arbitro (incidente, palla lontana dal campo, ecc.);
- c) Negli ultimi tre minuti del sesto tempo verranno concessi due tiri liberi in occasione di ogni fallo.
- d) Non è previsto il tiro da tre punti.
- e) Sono proibite la difesa a zona ed il raddoppio di marcatura.
- f) Non si applicano le regole dei 24' e dell'infrazione di metà campo. Le regole dei 3' in area e dei 5' secondi saranno applicate dall'arbitro con adeguata tolleranza.
- g) Ogni squadra può essere composta da un minimo di dieci a un massimo di dodici atleti.
- Ogni atleta disputerà un minimo di due tempi ed un massimo di tre.
- Se una squadra si presenta in campo con 10 giocatori, 6 giocatori dovranno giocare obbligatoriamente due tempi interi, mentre 4 giocatori potranno giocare 3 tempi;
 - Se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 9 giocatori dovranno giocare obbligatoriamente due tempi interi, mentre 2 giocatori potranno giocare 3 tempi;
 - Se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, tutti e 12 dovranno giocare 2 tempi di gioco;
- I giocatori che disputeranno 3 tempi saranno scelti tra quelli che hanno realizzato meno punti e, a parità di punti, tra quelli che hanno commesso meno falli.
- h) Le sostituzioni si devono effettuare solamente all'inizio di ciascun tempo di gioco, tranne che nei seguenti casi:
- uscita dal campo per raggiunto limite di falli;
 - fallo squalificante (espulsione);
 - infortunio e/ o malore grave, accertato dall'arbitro. Qualora il giocatore sostituito per infortunio dovesse riprendersi ed essere in grado di rientrare in campo, lo potrà fare solamente sostituendo il giocatore che precedentemente lo aveva sostituito.
- In ciascuno di questi casi il giocatore uscito dal campo può essere sostituito solamente dal giocatore che risulti dal referto aver realizzato il minor numero di punti.
- i) Prima dell'inizio della gara entrambe le squadre devono presentare all'arbitro un pallone da minibasket, regolamentare ed efficiente, misura n. 5.

2) Classifiche.

La classifica verrà determinata ai sensi dell'art. 13 delle norme generali. Per i casi di pari merito vale quanto stabilito dall'art. 30 della sezione pallacanestro.



Per ogni partita verranno assegnati :

- 2 punti per la vittoria;
- 1 punto per il pareggio;

- PALLAVOLO -

Gli incontri saranno giocati su un campo da m 6 x12, con la rete posta ad un'altezza di m 2,00.

Ogni squadra deve essere costituita da un minimo di 6 giocatori e da un massimo di 8.

Le squadre in campo saranno composte ognuna da 4 giocatori anche misti ed ogni incontro sarà disputato al limite minimo dei 3 set giocati, essendo fissato il limite di ogni set al raggiungimento del 25° punto da parte di una delle due squadre, anche senza i due punti di vantaggio.

Ogni set sarà giocato con la formula del R.P.S., cioè ad ogni errore corrisponderà 1 punto.

1) Regole di gioco.

1. Non esistono falli di trattenuta e falli di doppia.
2. Non esiste fallo di invasione di rete o di invasione del terreno avversario, eccezione fatta per il caso in cui l'invasione sia accompagnata da contatto con un giocatore dell'altra squadra.
3. Il giocatore al servizio effettuerà consecutivamente 3 battute, indipendentemente dal risultato delle 3 azioni, ed ogni servizio dovrà essere fatto colpendo la palla da sotto.
4. Dopo aver effettuato le 3 battute, una squadra cederà la battuta all'altra squadra, che a sua volta effettuerà 3 battute consecutive.
5. **Ad ogni cambio di battuta obbligatoriamente dovrà essere sostituito il giocatore che ha appena effettuato i 3 tiri di servizio** ed il giocatore uscito potrà rientrare solo dopo che saranno entrati tutti gli altri giocatori in panchina.
6. Per ogni set ogni allenatore può chiedere 2 interruzioni da 30"
7. Non è ammessa la penetrazione sistematica di un giocatore dalla seconda linea nella zona di attacco allo scopo di impostare il gioco per la propria squadra. L'utilizzo di schemi di gioco che prevedono la penetrazione sistematica dalla seconda linea sarà considerato fallo di gioco.
8. Non esistono falli di posizione, ma l'ordine di rotazione in battuta dovrà essere mantenuto: in caso di errore nella rotazione, lo stesso dovrà essere segnalato e corretto **senza perdita di azione o punto**.
9. Prima dell'inizio della gara entrambe le squadre devono presentare all'arbitro un pallone da minivolley, regolamentare ed efficiente.

2) Classifiche.

La classifica verrà determinata ai sensi dell'art. 13 delle norme generali. Per i casi di pari merito vale quanto stabilito dall'art. 30 della sezione pallavolo.

Per ogni partita verranno assegnati:

- 1 punto per ogni set vinto;