

Calcio a undici

Art. 1 Regolamento tecnico di gioco

- 1 Le norme tecniche per il calcio della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.
- 2 Fino alla pubblicazione dell'edizione propria del CSI del Regolamento Tecnico, si applicano i Regolamenti Tecnici della IFAB-FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.
- 3 Le norme tecniche per il calcio a undici della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.

Art. 2 Categorie di età e tempi di gioco

- 1 Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare e la durata dei tempi di gioco sono comunicate annualmente dalla Direzione Tecnica Nazionale.

**ATTENZIONE!**

Per particolari esigenze locali, nell'attività sportiva possono disporsi variazioni ai tempi di gioco. Variazioni stabilite dai Comitati organizzatori alle categorie d'età, rispetto a quanto emanato dalla Direzione Tecnica Nazionale, possono precludere la partecipazione alle fasi successive dei "Campionati nazionali".

Art. 3 Tempo di attesa

- 1 Il tempo di attesa nel calcio è pari alla durata di un tempo di gioco previsto per le gare di ogni categoria.

**ATTENZIONE!**

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa comunicandolo all'inizio dell'attività, nel Regolamento della manifestazione. Resta fermo quanto previsto dall'art.41 delle Norme per l'Attività Sportiva per le gare di livello regionale, interregionale e nazionale.

Art. 4 Partecipanti alla gara

- 1 Alla gara di calcio a 11 partecipano squadre composte da un massimo di 20 giocatori dei quali 11 titolari e 9 riserve.

**ATTENZIONE!**

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire un numero massimo di partecipanti non inferiore a 16.

Art. 5 Abbigliamento degli atleti

- 1 Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. I portieri devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni.

**ATTENZIONE!**

È possibile permettere ugualmente la disputa della gara agli atleti non in regola con l'abbigliamento dei giocatori, fatta eccezione per ciò che concerne l'utilizzo dei parastinchi, che è sempre obbligatorio.

Art. 6 Distinta dei partecipanti alla gara

- 1 La distinta dei giocatori, che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto sul quale si disputa la gara, può contenere fino a un massimo di 20 giocatori.
- 2 Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. Vanno indicati i giocatori che iniziano il gioco come titolari; negli altri spazi i giocatori di riserva.

**ATTENZIONE!**

I Comitati organizzatori potranno prevedere l'utilizzo di distinte prestampate con tutto l'organico a disposizione, inserendo una colonna nella distinta giocatori (tra il numero di maglia e il cognome/nome) nella quale i primi undici vanno chiaramente indicati.

- 3 Vanno pure segnalati nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, i giocatori che svolgono i ruoli di capitano e di vicecapitano.
- 4 Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.
- 5 Nella distinta dei partecipanti vanno indicati inoltre:
 - a) i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento;
 - b) il collaboratore assistente dell'arbitro, indicando il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento.

Art. 7 Palloni per la gara

- 1 In tutte le gare, la Società prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni e la Società seconda nominata almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed utilizzabili.
- 2 L'arbitro darà comunque inizio alla gara anche se non tutti i palloni previsti saranno messi a disposizione. Qualora non fosse disponibile neanche un pallone, l'arbitro non potrà dare inizio alla gara e segnerà quanto avvenuto sul rapporto di gara.
- 3 Nei casi di cui ai commi precedenti, le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 72 comma 1 delle Norme per l'Attività Sportiva con esclusione della sanzione prevista al comma b (punto di penalizzazione).

Art. 8 Sopravvenuta indisponibilità del pallone di gioco

- 1 Se durante la disputa d'una gara venga a mancare il pallone di gioco e non sia possibile reperirne un altro, la gara verrà sospesa e saranno assunti i seguenti provvedimenti:
 - a) se ambedue le squadre hanno messo a disposizione i loro palloni e gli stessi

nel corso della gara si sono rovinati o sono andati smarriti, la gara stessa verrà ripetuta;

- b) se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.
- 2 Tuttavia, se risultasse che uno dei palloni o l'unico pallone disponibile sia stato deteriorato o smarrito per dolo, l'arbitro annoterà quanto avvenuto nel rapporto di gara e la gara può essere data persa, a giudizio dell'Organo giudicante, alla squadra che ha posto in essere tale tentativo di frode.

Art. 9 Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara



- 1 Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 4, ogni squadra per poter iniziare la gara deve essere composta da un numero minimo di 7 giocatori.

Art. 10 Assistenti di parte degli arbitri, messi a disposizione dalle Società



- 1 Ciascuna delle due Società deve mettere a disposizione un proprio tesserato per svolgere il compito di assistente dell'arbitro di parte riportandolo nell'elenco nello spazio previsto; ai fini disciplinari la partecipazione ad una gara quale collaboratore dell'arbitro di parte è equiparata a quella di calciatore.
- 2 Qualora una delle Società non indicasse nell'elenco il proprio tesserato per lo svolgimento di tale compito, l'arbitro inviterà il capitano della squadra ad affidare il compito di assistente dell'arbitro di parte ad un dirigente o ad uno dei giocatori di riserva; in difetto o in caso di rifiuto, non darà inizio alla gara e riporterà quanto accaduto nel rapporto di gara per i conseguenti provvedimenti da parte degli Organi giudicanti.
- 3 Qualora venissero designati dall'Organo competente assistenti dell'arbitro ufficiali, i due tesserati designati dalle rispettive Società si asterranno dallo svolgere tali funzioni. In qualsiasi momento della gara, e nei casi previsti dal Regolamento tecnico di gioco, l'arbitro può chiedere alle Società partecipanti di indicare i tesserati che andrebbero a sostituire gli assistenti ufficiali.
- 4 Fatto salvo quanto stabilito dai regolamenti delle singole manifestazioni che possono prevedere eventuali restrizioni alla norma di seguito indicata, un atleta tesserato che inizia la gara con funzioni di assistente di parte, nella stessa gara, può partecipare al gioco come calciatore, purchè non espulso o non avente titolo a partecipare alla gara. In tal caso, lo stesso, nel compito di assistente di parte, dovrà essere sostituito da altro tesserato avente titolo.

Art. 11 Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato



- 1 In caso di assenza dell'arbitro designato, si procederà secondo quanto previsto dagli articoli 58 e 59 delle Norme per l'Attività Sportiva. Espletate tutte le formalità pre-gara, si aspetterà l'arbitro per tutta la durata del tempo d'attesa.
- 2 Se arriva in campo entro tale termine, l'arbitro darà subito inizio alla gara facendo automaticamente proprie tutte le eventuali decisioni prese sino a quel momento dai suoi collaboratori.

- 3 Qualora, invece, allo scadere del tempo d'attesa non fosse ancora arrivato in campo ci si regolerà nel modo seguente: uno dei due assistenti ufficialmente designati assumerà il ruolo di arbitro, farà svolgere il ruolo di assistenti ai tesserati designati per tale compito dalle due squadre; in questo caso il secondo assistente verrà esonerato dallo svolgere il suo compito. Laddove lo ritenga opportuno, il primo assistente potrà invitare un altro arbitro CSI presente sul campo ad arbitrare la gara o a svolgere, assieme a quello già designato, il ruolo di assistente ufficiale.
- 4 Principalmente nelle categorie giovanili, in caso di assenza dell'arbitro designato, le Società possono in accordo tra loro disporre che la gara venga diretta da un dirigente delle due Società. È compito dei Comitati territoriali precisare nei regolamenti delle manifestazioni locali per quali categorie d'età è possibile applicare questa norma.

Art. 12 Sostituzione dell'arbitro o degli assistenti



- 1 Qualora l'arbitro durante una gara non sia nelle condizioni di poter continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio, sarà sostituito nella direzione della gara da uno dei due assistenti se gli stessi sono stati ufficialmente designati.
- 2 L'assistente che prende il posto dell'arbitro esonererà il collega dal continuare a svolgere il suo ruolo e chiederà immediatamente l'intervento dei due assistenti delle Società e iscritti come tali nell'elenco presentato prima dell'inizio della gara.
- 3 Se per malore o infortunio è impossibilitato a proseguire nel suo ruolo uno dei due assistenti ufficialmente designati, l'arbitro sostituirà entrambi con gli assistenti messi a disposizione delle Società e proseguirà con loro la direzione della gara. Lo stesso potrà fare, per opportunità e prudenza, qualora lo richiedessero le condizioni ambientali e il comportamento del pubblico.
- 4 Se non vi sono assistenti ufficialmente designati e l'unico arbitro non è in grado di proseguire l'arbitraggio per malore o infortunio, la gara verrà sospesa.

Art. 13 Persone ammesse nel campo di gara



- 1 Non possono sostare nel "recinto di gioco" persone non tesserate e non riconosciute dal Direttore di gara.
- 2 Oltre agli atleti nel numero indicato al precedente durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel campo di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.
- 3 I giocatori di riserva non possono indossare la tenuta di gioco della squadra per evitare di confondersi con i compagni che sono sul campo.
- 4 In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare seduti nella panchina loro assegnata o sostare accanto alla stessa se i posti a sedere non bastano; in mancanza delle panchine ciascuno dei due gruppi starà all'altezza di una delle due linee mediane del campo di gioco. In caso di sostituzione, possono alzarsi e sostare ai bordi del campo solo se in attesa che l'arbitro dia il permesso ad effettuare la sostituzione stessa.
- 5 I giocatori di riserva possono riscaldarsi nel corso della gara se l'impianto ha lo spazio a ciò appositamente destinato; al momento di entrare in campo devono

stare pronti nella “zona di sostituzione” secondo le modalità prescritte dal Regolamento Tecnico.

Art. 14 Provvedimenti disciplinari prima dell’inizio della gara



- 1 Qualora lo ritenga necessario l’arbitro può assumere, anche su segnalazione dei suoi collaboratori ufficiali, dei provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori, dei dirigenti e dei tecnici partecipanti alla gara anche prima del suo inizio. In particolare in questa occasione possono essere comminate, in base alla gravità del fatto, l’ammonizione o l’esclusione dalla partecipazione alla gara che equivale all’espulsione.
- 2 Se questo tipo di espulsione avviene in una gara in cui il giocatore espulso è inserito nell’elenco tra i primi 11 che devono scendere in campo, lo stesso deve essere sostituito da uno dei giocatori di riserva; la stessa, però, non va conteggiata nel numero di sostituzioni previsto. In ogni caso non è comunque possibile reintegrare nell’elenco un giocatore espulso prima dell’inizio della gara.

Art. 15 Sostituzioni dei giocatori



- 1 Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nel Regolamento Tecnico di gioco.
- 2 Ogni squadra può sostituire durante l’intera durata della gara, ivi compresi gli eventuali tempi supplementari, 5 giocatori senza distinzione di ruolo, scegliendoli tra i giocatori di riserva iscritti come tali nell’elenco consegnato all’arbitro prima della gara.
- 3 I giocatori espulsi definitivamente non possono in alcun modo essere sostituiti.
- 4 Il giocatore sanzionato con l’espulsione temporanea può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa.



ATTENZIONE!

I Comitati CSI possono derogare al presente articolo, prevedendo nei regolamenti delle manifestazioni un numero di sostituzioni maggiore o minore di quello stabilito.

Art. 16 Numero insufficiente di atleti durante una gara ed espulsione temporanea



- 1 Se una squadra si viene a trovare con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara e con uno o più atleti fuori dal campo perché colpiti dalla sanzione dell’espulsione temporanea, l’arbitro riammetterà al gioco il calciatore espulso temporaneamente o, in caso di più giocatori espulsi temporaneamente, quello o quelli necessari per fare raggiungere alla propria squadra il numero minimo di calciatori (7) a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo.
- 2 Se una squadra sta giocando con il numero minimo di giocatori (7) e un suo calciatore commette un’infrazione da sanzionarsi con l’espulsione temporanea, l’arbitro estrarrà il cartellino blu per la notifica all’atleta interessato. In questo caso l’espulsione temporanea viene comminata all’atleta e segnata nel referto, ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

Art. 17 Time-out



- 1 Ogni squadra, nel corso di ciascuno dei 2 tempi di gioco può richiedere una sospensione della durata di 2 minuti ciascuna. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, solo ed esclusivamente dal capitano della squadra
- 2 Il time-out è concesso dall'arbitro soltanto se la Società richiedente si trova nella condizione di "possesso palla". Il time out è accordato alla prima interruzione del gioco.
- 3 Il time out può essere richiesto dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, esclusivamente dal capitano della squadra.
- 4 L'espulsione definitiva di un calciatore durante il time-out, alla ripresa del gioco, comporta l'inferiorità numerica per il prosieguo della gara per la Società sportiva cui apparteneva l'atleta espulso.



ATTENZIONE!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma per le competizioni non rientranti nei "Campionati nazionali".

Art. 18 Espulsione temporanea



- 1 L'espulsione temporanea:
 - a) viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
 - b) ha la durata di 5 minuti nelle gare i cui tempi hanno una durata massima di 30 minuti;
 - c) ha la durata di 8 minuti nelle gare i cui tempi hanno una durata superiore ai 30 minuti;
 - d) è comminata in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro;
- 2 Al termine di ogni tempo di gara le espulsioni temporanee, ancorchè non completamente scontate, saranno ritenute del tutto scontate.
- 3 Ferma restando la valutazione dell'arbitro sulla gravità del fallo e sulla sua punibilità con l'espulsione definitiva, di norma l'espulsione temporanea sostituisce a tutti gli effetti l'espulsione definitiva prevista per i seguenti falli:
 - a) sgambetto, trattenuta o altro mezzo illecito su un avversario che, diretto a rete, non ha alcun altro avversario tra sé e la porta (con l'esclusione del portiere) in grado di intervenire;
 - b) fallo di mano volontario su un tiro diretto nello specchio della propria porta;
 - c) fallo di mano volontario, incluso quello del portiere se fuori area di rigore, su un avversario lanciato a rete.
- 4 Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea viene conteggiata con due ammonizioni le quali si sommano alle altre ammonizioni subite.



ATTENZIONE!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma per le competizioni non rientranti nei "Campionati nazionali" o su esplicita autorizzazione concessa dalla Direzione Tecnica Nazionale.

Ciascun Comitato territoriale può stabilire che i propri direttori di gara comminino il provvedimento dell'espulsione temporanea anche per sanzionare espressioni blasfeme usate in campo da atleti. Le espressioni blasfeme dei dirigenti sono sanzionate con l'espulsione definitiva.



Art. 19 Squalifiche automatiche

- 1 I giocatori espulsi debbono comunque ritenersi squalificati per almeno una giornata effettiva di gara, fatte salve eventuali ulteriori sanzioni assunte dall'Organo giudicante, da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva.



Art. 20 Squalifiche per somma di ammonizioni

- 1 Ai giocatori che abbiano ricevuto, anche nel corso di gare di categorie diverse, quattro ammonizioni viene irrogata la squalifica per una giornata effettiva di gara. A tal proposito il cartellino azzurro comporta il computo di due ammonizioni.



ATTENZIONE!

I Comitati territoriali possono derogare a questa norma prevedendo esplicitamente che, dopo la prima squalifica per somma di ammonizioni (che avviene alla quarta ammonizione), il turno di squalifica successivo scatti, per recidività in ammonizione, alla terza ammonizione; poi alla seconda; poi ad ogni ulteriore ammonizione.

- 2 La squalifica per somma di ammonizioni, deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente su apposito Comunicato Ufficiale.
- 3 La squalifica per somma di ammonizioni va scontata nella categoria per la quale si è ricevuta l'ammonizione o la sanzione che ha fatto scattare la squalifica stessa.



Art. 21 Sanzioni automatiche nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali

- 1 Nelle fasi regionali e interregionali e nelle finali nazionali la squalifica automatica scatta alla seconda ammonizione e il cartellino azzurro si conta ai soli fini della squalifica automatica come ammonizione semplice. Alla fine di ogni fase vengono annullate eventuali ammonizioni residue.



Art. 22 Campionati nazionali. Durata e risultati delle gare

- 1 Tutte le gare dei Campionati nazionali si disputano con 2 tempi la cui durata è stabilita dai Regolamenti delle manifestazioni e con un intervallo di almeno 5 minuti tra gli stessi.
- 2 Vince la gara la squadra che segna più reti; se le squadre segnano ciascuna lo stesso numero di reti o se nessuna rete viene segnata, la squadra vincitrice può essere designata mediante i tiri di rigore di cui al successivo art. 23.



ATTENZIONE!

Tale sistema, di norma, va anche adottato "nell'attività istituzionale" e in quella "a progetto" secondo quanto stabilito dai Comitati organizzatori.



Art. 23 Modalità per i tiri di rigore

- 1 I tiri di rigore vanno effettuati:
 - a) nelle gare che non prevedono il risultato di pareggio sul campo (secondo

- quanto previsto al successivo art. 26, comma 1) e ai fini di stabilire l'esatta posizione in graduatoria (di cui al successivo art. 27): per ciascuna squadra sarà effettuata, prima una serie di **tre calci di rigore**, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza;
- b) per le gare che prevedono l'eliminazione diretta di una delle due squadre (compreso semifinali, finali): per ciascuna squadra sarà effettuata, prima una serie di **cinque calci di rigore**, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.
- 2 Ai tiri di rigore sono ammessi esclusivamente i giocatori presenti sul campo al momento del fischio finale, ivi compresi quelli momentaneamente assenti dal terreno di gioco col permesso dell'arbitro.
 - 3 Il portiere infortunato a fine gara o durante il tiro dei rigori, può essere sostituito da un giocatore di riserva solo ed esclusivamente se la sua squadra non abbia effettuato il numero massimo di sostituzioni previste.
 - 4 Durante l'esecuzione dei rigori qualunque giocatore può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra.
 - 5 Se, al termine della gara e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria, deve comunicare al direttore di gara se:
 - a) intende ridurre il numero dei giocatori per eguagliarlo all'altra squadra; al capitano spetta il compito di comunicare all'arbitro il nome e il numero di ciascun calciatore eventualmente escluso dai rigori;
 - b) non intende ridurre il numero dei calciatori; in questo caso la squadra con il maggior numero di atleti utilizzerà i giocatori come stabilito al precedente comma 2.
 - 6 La procedura prevista è la seguente:
 - a) al fischio finale i giocatori presenti sul campo si porteranno al centro del campo;
 - b) l'arbitro, assieme ai due portieri, si reca alla porta dove si devono battere i rigori; tale porta viene individuata all'inizio della gara al momento del sorteggio;
 - c) batte per prima i rigori la squadra che ha perso il sorteggio di inizio partita;
 - d) i giocatori delle due squadre si avvicineranno al dischetto in maniera veloce senza preavvertire l'arbitro del turno di tiro; l'arbitro, peraltro, andrà, via via, segnando i numeri dei giocatori che tirano i rigori;
 - e) se prima che entrambe le squadre abbiano battuto i tiri previsti, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, qualora completasse la propria serie, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
 - f) se al termine della serie dei calci di rigore permanesse ancora la parità, si procederà a tirare i rigori ad oltranza fino a quando, a parità di tiri eseguiti, una delle due squadre non si venga a trovare in vantaggio;
 - g) ciascun giocatore può battere soltanto uno dei rigori della prima serie; se si prosegue ad oltranza ciascun giocatore, compresi quelli che hanno tirato uno dei rigori della prima serie, può tirare un'altra volta soltanto dopo che tutti i suoi compagni, ivi compreso il portiere, abbiano effettuato un tiro.
 - 7 Non è possibile produrre reclamo nel caso in cui la procedura dell'effettuazione dei calci di rigore sia stata effettuata diversamente da come previsto.

Art. 24 Gare ad eliminataria diretta con il sistema tradizionale



- 1 Nelle manifestazioni nelle quali viene applicata la regola di cui al precedente articolo, per designare la squadra vincitrice della gara nei turni ad eliminataria diretta o nelle finali si utilizza uno dei seguenti sistemi, secondo quanto stabilito dal Regolamento della manifestazione stessa:
 - a) tiro dei rigori di cui al precedente art. 23;
 - b) disputa di 2 tempi supplementari la cui durata, rapportata a quella dei tempi normali, è stabilita dal Regolamento della manifestazione, senza intervallo tra gli stessi. Vince la gara la squadra che segna più reti nel corso dei tempi supplementari;
 - c) in caso di ulteriore parità la squadra vincitrice viene designata mediante il tiro dei rigori col “sistema normale” di cui al successivo art. 25.

Art. 25 Risultato tecnico e ripetizione di una gara



- 1 La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-3.
- 2 Il punteggio ottenuto come risultato tecnico va conteggiato nei gol realizzati della classifica generale.
- 3 Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

Art. 26 Modalità per la compilazione delle classifiche



- 1 Per ogni gara vengono assegnati i seguenti punti validi per la classifica:
 - 3 punti alla squadra che vince la gara sul campo;
 - 2 punti alla squadra che vince la gara coi rigori;
 - 1 punto alla squadra che perde la gara coi rigori;
 - 0 punti alla squadra che perde la gara sul campo.
- 2 Nelle gare che prevedono anche il pareggio sul campo si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:
 - 3 punti alla squadra che vince la partita;
 - 1 punto ad entrambe le squadre in caso di pareggio;
 - 0 punti alla squadra che perde la partita.
- 3 Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince la gara a prescindere dalle modalità con cui la vittoria è stata conseguita (vittoria sul campo, vittoria ai rigori, vittoria col golden gol, vittoria dopo i tempi supplementari, vittoria ai rigori col sistema normale).

Art. 27 Modalità per la compilazione della classifica avulsa



- 1 Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, saranno considerate soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica.
- 2 Si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:
 - a) punti conseguiti negli scontri diretti nella classifica avulsa;
 - b) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa (con esclusione di quelle conseguite dopo i tiri di rigore);
 - c) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa (considerando le vittorie

- conseguite dopo i tiri di rigore);
 - d) differenza reti nella classifica avulsa;
 - e) maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
 - f) minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica “Fair play”);
 - g) maggior numero di vittorie nell’intera manifestazione;
 - h) differenza reti nell’intera manifestazione;
 - i) maggior numero di reti segnate nell’intera manifestazione;
 - j) sorteggio.
- 3 Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.

Art. 28 Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi



- 1 Qualora sia necessario definire la migliore posizione in classifica (ad esempio per definire la migliore seconda, la migliore terza (...) tra Società sportive di gironi diversi si terrà conto nell’ordine dei seguenti criteri:
- a) media punti (punti fatti/partite disputate);
 - b) media differenza reti (differenza reti/partite disputate);
 - c) media reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
 - d) media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate);
 - e) sorteggio.
- 2 Qualora la modalità di svolgimento della manifestazione preveda che le vincitrici siano designate mediante i tiri di rigore le reti realizzate sui calci di rigore non dovranno essere conteggiate ai fini della classifica.