

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

Divisione Calcio Paralimpico

00198 ROMA - VIA PO, 36

COMUNICATO UFFICIALE N. 2/ DCP

CALCIO AMPUTATI

Si pubblicano, di seguito, le Disposizioni Organizzative della competizione di calcio a 7 “Campionato Nazionale Calcio Amputati” per la Stagione Sportiva 2026/2027.

PUBBLICATO IN ROMA IL 17 SETTEMBRE 2026

IL PRESIDENTE
Giovanni Malagò



DIVISIONE CALCIO PARALIMPICO

0198 ROMA - VIA PO, 36

DISPOSIZIONI ORGANIZZATIVE DEL CAMPIONATO NAZIONALE CALCIO AMPUTATI DELLA DIVISIONE CALCIO PARALIMPICO DELLA FIGC - STAGIONE SPORTIVA 2026/2027

1. SOCIETÀ PARTECIPANTI ED ORGANICO DELLE COMPETIZIONI UFFICIALI	3
2. I CALCIATORI ED I REQUISITI DI PARTECIPAZIONE	3
2.1. ETÀ DI TESSERAMENTO	3
2.2. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE	4
2.3. CALCIATORI DI MOVIMENTO	4
2.4. PORTIERI	4
2.5. CERTIFICAZIONE MEDICA AGONISTICA	4
3. L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI	5
3.1. DIVISA DA GIOCO ED EQUIPAGGIAMENTO ESSENZIALE	5
3.2. PROTESI	5
3.3. STAMPELLE	6
3.4. PARASTINCHI	6
3.5. IDENTIFICAZIONE DEGLI ARTI RESIDUI	6
3.6. AUSILI	6
4. ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DELLE GARE	7
4.1. ADEMPIMENTI PRELIMINARI: IL RICONOSCIMENTO E LA DISTINTA DI GARA	7
4.2. LA GARA	7
4.3. LE SOSTITUZIONI	8
4.4. L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO	8
4.5. L'ESITO DELLA GARA	9
4.6. VARIAZIONI E RINVIO GARE	9
4.7. RINUNCIA ALLA GARA	10
4.8. ASSISTENZA MEDICA	10
4.9. MINUTO DI RACCOGLIMENTO	10
5. IMPIANTO DI GIOCO E ATTREZZATURA SPORTIVA	10
5.1. IL TERRENO DI GIOCO	10

5.2. SEGNATURA DEL TERRENO E BANDIERINE	11
5.3. AREA DI PORTA E DI RIGORE	11
5.4. PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE	11
5.5. PORTE	11
5.6. PANCHINE E AREA TECNICA	11
5.7. SPOGLIATOI E ACCESSIBILITÀ	12
5.8. ASSISTENZA SANITARIA E CONTROLLI ANTIDOPING	12
5.9. PANNELLI PUBBLICITARI	12
5.10. IL PALLONE	12
6. REGOLE TECNICHE DI GIOCO	12
6.1. FUORIGIOCO	12
6.2. FALLI E SCORRETTEZZE SPECIFICI DELLA DISCIPLINA	12
6.3. CALCI DI PUNIZIONE	14
6.4. CALCIO DI RIGORE	14
6.5. RIMESSA DALLA LINEA LATERALE	14
6.6. CALCIO DI RINVIO E GIOCO DEL PORTIERE	14
6.7. CALCIO D'ANGOLO	15
7. FORMULA DEL CAMPIONATO E CLASSIFICA	15
7.1. FORMULA DI SVOLGIMENTO	15
7.2. ORGANIZZAZIONE DEI CONCENTRAMENTI	15
7.3. ATTRIBUZIONE DEI PUNTI	16
7.4. PARITÀ DI PUNTI	16
7.5. ASSEGNAZIONE DEL TITOLO	16
7.6. PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI EUROPEE	16
8. UFFICIALI DI GARA E GIUSTIZIA SPORTIVA	16
8.1. DUE ARBITRI E UN REFERENTE ARBITRALE	16
8.2. ASSENZA O IMPEDIMENTO DI UN UFFICIALE	17
8.3. RAPPORTI DI GARA E COMPETENZA DISCIPLINARE	17
8.4. SANZIONI E RINUNCE	17
8.5. CUMULO DI AMMONIZIONI	17
8.6. ESPULSIONE ED ESECUZIONE DELLE SQUALIFICHE	18
9. PREMIO FAIR PLAY	18
10. TESSERAMENTO E ISCRIZIONE	18
11. DISPOSIZIONI FINALI	18

1. SOCIETÀ PARTECIPANTI ED ORGANICO DELLE COMPETIZIONI UFFICIALI

La competizione «Campionato Nazionale Calcio Amputati» della stagione sportiva 2026/2027, organizzata dalla Divisione Calcio Paralimpico della FIGC (di seguito «Divisione» o «DCP»), si articola in un campionato a girone unico.

Hanno diritto di richiedere l'iscrizione al Campionato le società regolarmente affiliate alla FIGC e in possesso dei requisiti previsti per la partecipazione all'attività della Divisione, nel rispetto delle disposizioni statutarie e regolamentari federali e delle ulteriori norme applicabili alla disciplina del calcio amputati.

La competizione si svolge senza suddivisione in livelli di gioco, secondo la formula prevista all'articolo 7 del presente Regolamento.

L'organizzazione delle giornate di gara è curata dalla Divisione Calcio Paralimpico, in qualità di soggetto "Organizzatore".

Ai fini del presente Regolamento, per «Organizzatore» si intende il soggetto che cura l'organizzazione del singolo concentramento, individua l'impianto di gioco, predispone gli orari delle attività in conformità con il calendario ufficiale e gli adempimenti necessari al regolare svolgimento delle gare. La Divisione può delegare ad altro soggetto la funzione di "Organizzatore", secondo quanto stabilito al punto 7.2 del presente Regolamento.

Si riporta di seguito l'elenco delle società indicato ai fini della partecipazione, ferma restando la verifica dei requisiti e il perfezionamento dell'iscrizione nei termini stabiliti dalla Divisione.

MATRICOLA	DENOMINAZIONE
965064	A.S.D. SPORTING AMP. FOOTBALL
100001	INSUPERABILI SOCIETÀ SPORTIVA DILETTANTISTICA A RESPONSABILITÀ LIMITATA
965063	VICENZA CALCIO AMPUTATI

2. I CALCIATORI ED I REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

2.1. ETÀ DI TESSERAMENTO

Le società possono impiegare soltanto calciatori/calciatrici che risultino con le stesse regolarmente tesserati/e presso la Divisione Calcio Paralimpico della FIGC.

È consentito il tesseramento per la DCP a calciatrici e calciatori che abbiano compiuto l'8° anno di età, anche se fino al compimento del 16° anno di età gli stessi potranno prendere parte solo alle attività di allenamento. Sarà pertanto possibile prendere parte alle competizioni ufficiali della DCP solamente al compimento dell'età richiesta.

Più in dettaglio, possono partecipare alle attività di calcio amputati della DCP le calciatrici ed i calciatori che abbiano anagraficamente compiuto:

- l'8° anno di età per le attività di allenamento;
- il 16° anno di età per le competizioni ufficiali.

Eventuali deroghe ai limiti di età sono ammesse esclusivamente se previste dalle disposizioni federali applicabili e previa autorizzazione della Divisione, acquisita prima dell'attività cui si riferiscono, nel rispetto dei requisiti sanitari richiesti.

2.2. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

È consentito il tesseramento e l'impiego, senza distinzione di genere, di calciatori e calciatrici con amputazione, assenza congenita di un arto o arto intero privo di funzionalità significativa, nel rispetto dei requisiti specifici previsti per il rispettivo ruolo e previa valutazione di cui al presente articolo.

Ai fini del presente Regolamento, per atleta amputato si intende una persona priva di un arto inferiore a livello della caviglia o prossimalmente ad essa, oppure priva di un arto superiore a livello del polso o prossimalmente ad esso.

L'ammissibilità al tesseramento e all'impiego dell'atleta è subordinata alla verifica, da parte della Commissione Medica, della corrispondenza tra la disabilità attestata nella documentazione sanitaria allegata alla richiesta di tesseramento e i requisiti previsti dal presente Regolamento. L'esame della documentazione sanitaria è riservato esclusivamente alla Commissione Medica, nel rispetto della normativa vigente in materia di protezione dei dati personali.

2.3. CALCIATORI DI MOVIMENTO

Possono essere impiegati come calciatori di movimento esclusivamente gli atleti con amputazione, assenza congenita o arto intero privo di funzionalità significativa a carico di un arto inferiore, riconosciuti idonei ai sensi del punto 2.2.

In caso di arto intero senza funzionalità, non è ammesso l'utilizzo anche parziale dello stesso per controllare o dirigere il pallone.

2.4. PORTIERI

Possono essere impiegati nel ruolo di portiere esclusivamente gli atleti con amputazione, assenza congenita o arto intero privo di funzionalità significativa a carico di un arto superiore, riconosciuti idonei ai sensi del punto 2.2, fatta salva l'eccezione relativa al portiere di emergenza disciplinata ai punti 3.2 e 4.3.

Il portiere può avere entrambi gli arti inferiori integri. In caso di amputazione dell'arto superiore, questa deve interessare il polso oppure un punto compreso tra il polso e la spalla.

In caso di arto intero senza funzionalità, non è ammesso l'utilizzo anche parziale dello stesso per controllare o dirigere il pallone.

L'arto superiore residuo o non funzionale del portiere deve essere mantenuto all'interno della maglia. Se l'arto residuo ha una lunghezza pari o superiore a 15,24 cm, deve essere fissato al tronco mediante nastro sportivo, benda elastica o altro sistema approvato dagli ufficiali di gara prima dell'incontro. La manica corrispondente deve rimanere all'interno della maglia per tutta la durata della gara.

2.5. CERTIFICAZIONE MEDICA AGONISTICA

Possono partecipare alle attività sportive della DCP (competizioni ufficiali, allenamenti e amichevoli) esclusivamente i calciatori e le calciatrici in possesso di certificato medico di idoneità alla pratica sportiva agonistica, in corso di validità, rilasciato da un medico certificatore abilitato secondo la normativa italiana vigente e nel rispetto delle procedure da essa previste.

3. L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

3.1. DIVISA DA GIOCO ED EQUIPAGGIAMENTO ESSENZIALE

Ogni società deve disporre di una prima divisa con i propri colori ufficiali. Se i colori delle due squadre sono confondibili, la società ospitante deve sostituire la divisa o le parti necessarie, oppure utilizzare pettorine che consentano una chiara distinzione. Ai fini della presente disposizione è ospitante la squadra indicata per prima nel calendario della gara.

I colori delle divise dei portieri (maglia, pantaloncini e calzettoni) devono essere chiaramente diversi da quelli indossati dagli altri calciatori della squadra di appartenenza, della squadra avversaria e del portiere della squadra avversaria.

Nel caso in cui la divisa del portiere sia confondibile, si dovrà effettuare il cambio della divisa o indossare un elemento di distinzione inconfondibile (pettorina).

È facoltà esclusiva degli ufficiali di gara la valutazione della confondibilità dell'equipaggiamento dei calciatori.

Le società sono tenute a comunicare alla Divisione i colori delle divise da gioco disponibili, comprese quelle dei portieri, con indicazione dei colori di maglia, pantaloncini e calzettoni e relativa documentazione fotografica, secondo le modalità ed entro il termine che saranno comunicati dalla Divisione. Fino alla scadenza di tale termine, la mancata trasmissione non preclude la partecipazione alle gare. Restano fermi gli obblighi relativi alla distinguibilità delle divise e le valutazioni degli ufficiali di gara.

Non è consentito apporre sugli indumenti di gioco distintivi o scritte di natura politica o confessionale, o comunque non conformi alle disposizioni federali sulle divise. Gli accessori di gioielleria e bigiotteria, inclusi collane, anelli, braccialetti e orecchini, devono essere rimossi prima dell'ingresso in campo; non è consentito coprirli con nastro per evitarne la rimozione.

È fatto obbligo agli atleti di indossare il seguente equipaggiamento minimo: maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi e calzature idonee all'attività sportiva calcistica.

Al fine di preservare l'incolumità dei calciatori, come attrezzatura aggiuntiva rispetto all'equipaggiamento delle/dei calciatrici/calciatori, è fatto obbligo - ove necessario - di utilizzare occhiali da vista sportivi di sicurezza, debitamente omologati.

Il capitano, quale segno distintivo, dovrà portare al braccio una fascia di colore diverso da quello della maglia.

3.2. PROTESI

Le protesi devono essere rimosse prima dell'ingresso sul terreno di gioco e non possono essere utilizzate durante la gara, fatta salva esclusivamente l'eccezione prevista dal capoverso seguente.

Quando entrambi i portieri della squadra sono infortunati o indisponibili, un calciatore di movimento già inserito nella distinta può assumere il ruolo di portiere indossando una protesi. Deve indossare una maglia da portiere di colore distinguibile e mantenere un braccio all'interno della maglia, fissato in modo da impedirne l'utilizzo, secondo le prescrizioni degli ufficiali di gara. Il relativo numero di maglia è annotato nel rapporto di gara. In caso di espulsione del portiere si applica il punto 4.3.

3.3. STAMPELLE

Le stampelle utilizzabili devono essere del tipo “stampelle avambraccio” e devono necessariamente essere in metallo, plastica composita, fibra di carbonio o altro materiale approvato che non si scheggi o presenti un pericolo per i partecipanti.

Le stampelle ascellari non sono ammesse. È consentita un'eccezione per il calciatore di movimento che presenti, oltre alla menomazione dell'arto inferiore, anche un'amputazione o una menomazione non funzionale dell'arto superiore, purché l'ausilio rispetti tutti gli altri requisiti di sicurezza e sia approvato dagli ufficiali di gara.

Ogni calciatore di movimento deve utilizzare due stampelle. In caso di perdita di una stampella deve cessare di partecipare al gioco e recuperarla. L'eventuale prosecuzione del gioco o interferenza è sanzionata secondo il punto 6.2 del presente Regolamento.

Prima dell'ingresso in campo, dadi, bulloni, raccordi e supporti metallici delle stampelle devono essere coperti e protetti con nastro. Le stampelle devono essere integre e mantenute in buono stato; i puntali devono essere in gomma e sostituiti quando usurati. È vietato lanciare stampelle sul terreno di gioco per accelerarne la sostituzione.

In tutte le competizioni le stampelle devono essere identificate con del nastro nei colori della calza della squadra, a 40 cm dalla base della stampella. Tubi di plastica aderenti di un colore corrispondente al colore della calza della squadra possono essere utilizzati al posto del nastro, previa approvazione degli ufficiali di gara e/o dell'arbitro.

È responsabilità della società e dello staff disporre di colori di nastro alternativi, disponibili per uniformare le variazioni di colore in caso di necessità.

3.4. PARASTINCHI

I parastinchi devono essere completamente coperti dai calzettoni e costituiti da materiale che assicuri un adeguato grado di protezione. Sono obbligatori sull'arto inferiore funzionale e anche sull'arto inferiore intero non funzionale, ove presente.

3.5. IDENTIFICAZIONE DEGLI ARTI RESIDUI

I calciatori con amputazione al di sotto del ginocchio devono rivestire l'arto residuo con il colore dei calzettoni della squadra. La stessa identificazione cromatica si applica all'arto inferiore non funzionale. Si raccomanda l'utilizzo di protezioni idonee per l'arto residuo.

3.6. AUSILI

È consentito l'utilizzo dei sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle prestazioni (EPTS) nelle competizioni organizzate dalla Divisione.

Gli arbitri verificano che tali dispositivi non costituiscano pericolo per chi li indossa o per gli altri partecipanti.

È proibito accedere al terreno di gioco con impianti cocleari esterni e non innestati, al fine di preservare la sicurezza in caso di urto importante del calciatore/calciatrice. È fatto obbligo al calciatore/calciatrice con innesto interno di impianto cocleare l'utilizzo del casco protettivo di tipologia consentita dai regolamenti FIGC.

4. ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DELLE GARE

4.1. ADEMPIMENTI PRELIMINARI: IL RICONOSCIMENTO E LA DISTINTA DI GARA

La società dovrà presentarsi presso il campo sportivo indicato dalla DCP almeno 30 minuti prima dell'inizio previsto della gara.

Almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara, la società deve consegnare agli ufficiali di gara tre copie della distinta, unitamente ai documenti di identità delle persone elencate. Gli ufficiali di gara procedono al riconoscimento e alle verifiche di competenza; una copia della distinta è consegnata alla società avversaria.

Ogni società può inserire nella distinta un massimo di un numero massimo di 15 calciatori, 7 dei quali calciatori titolari e i rimanenti designati calciatori di riserva. Devono essere distintamente indicati il portiere titolare ed il capitano.

Sono ammessi all'interno del recinto di gioco massimo 6 Dirigenti anche con funzione tecnica, presenti in distinta di gara e regolarmente tesserati per la DCP per la stagione in corso.

Le distinte di gara andranno compilate esclusivamente attraverso l'uso del Portale Servizi FIGC.

Le eventuali rettifiche alla distinta devono essere sottoposte al referente DCP incaricato e alla Segreteria della Divisione per la preventiva verifica della posizione dei tesserati; devono inoltre essere portate a conoscenza degli ufficiali di gara e della società avversaria. Non possono essere aggiunti calciatori di riserva dopo l'inizio della gara. Restano ferme le verifiche arbitrali sull'identità e sull'ammissione al recinto di gioco.

4.2. LA GARA

Le gare si disputano in due tempi di 25 minuti ciascuno, con un intervallo di 10 minuti e con l'aggiunta del tempo di recupero. Eventuali riduzioni della durata devono essere previste da un Comunicato Ufficiale della Divisione prima della gara nel rispetto della Regola 6 del Regolamento WAFF 2025/2026, paragrafo «Periods of play» (pag. 30).

Il recupero è determinato dagli arbitri, tenendo conto delle interruzioni, inclusi i time-out, gli infortuni, le sostituzioni, le perdite di tempo e i ritardi nel cambio delle stampelle. Il referente arbitrale indica, al termine di ciascun tempo, il recupero minimo disposto dagli arbitri, che può essere aumentato ma non ridotto.

Le squadre hanno facoltà di chiedere un time-out per tempo ciascuna, della durata di un minuto. È possibile richiedere il time-out solo quando il pallone esce dal campo di gioco e la rimessa è a proprio favore. Tale richiesta potrà essere fatta solo ed esclusivamente dal Dirigente con funzione tecnica; qualora non fosse presente potrà essere richiesto dal capitano della squadra. Il time-out non utilizzato nel primo tempo non può essere recuperato nel secondo.

Durante il time-out i calciatori rimangono sul terreno di gioco e in posizione eretta, come stabilito al punto 6.2 del presente Regolamento (Posizione eretta), fatte salve le esigenze di assistenza sanitaria; i calciatori di riserva e i dirigenti restano all'esterno. Le sostituzioni possono essere effettuate soltanto dopo il segnale che conclude il time-out.

Ogni gara è disputata da due squadre composte da non più di 7 calciatori ciascuna, uno dei quali portiere. La gara non può iniziare né proseguire con meno di 6 calciatori per squadra, compreso il portiere.

Quando una squadra non dispone del numero minimo di calciatori, gli arbitri non danno inizio alla gara o la interrompono definitivamente e ne riferiscono nel rapporto. Le conseguenze sul risultato e le eventuali ulteriori sanzioni sono determinate dal competente organo di giustizia sportiva ai sensi del Codice di Giustizia Sportiva, ferma la previsione della perdita della gara per 0-3, salvo il risultato eventualmente più favorevole conseguito sul campo dalla squadra avversaria.

Il riscaldamento dei calciatori di riserva dovrà avvenire lungo la linea laterale del terreno di gioco con indosso pettorine di colore diverso rispetto alle magliette utilizzate in campo.

4.3. LE SOSTITUZIONI

Le sostituzioni sono consentite a gioco fermo e previa autorizzazione degli ufficiali di gara. I calciatori sostituiti possono rientrare successivamente in campo. Salvi gli interventi necessari per un infortunio, il calciatore esce all'altezza della linea mediana; il sostituto entra nello stesso punto soltanto dopo l'uscita del compagno e il segnale degli arbitri, con il controllo del referente arbitrale.

Possono entrare al massimo due sostituti per squadra alla volta.

Le scelte relative alle sostituzioni competono al dirigente con funzione tecnica o all'allenatore, nel rispetto dei requisiti di partecipazione, del numero minimo di calciatori e del limite di cui al punto 2.2.

Il portiere espulso deve lasciare il terreno di gioco e non può rientrare. Per consentire l'ingresso del portiere di riserva, un calciatore di movimento deve uscire e la squadra rimane con un calciatore in meno per il resto della gara. Il calciatore di movimento uscito può successivamente rientrare come sostituto. Se non è disponibile un portiere di riserva, il ruolo può essere assunto da un calciatore di movimento già in distinta, con protesi e un braccio immobilizzato all'interno della maglia, secondo il punto 3.2 del presente Regolamento. Resta fermo il numero minimo di cui al punto 4.2 del presente Regolamento.

4.4. L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

Gli arbitri effettuano il sorteggio mediante moneta. La squadra vincente sceglie la porta da attaccare nel primo tempo oppure di eseguire il calcio d'inizio; all'altra squadra spetta la scelta restante.

Il calcio d'inizio è eseguito al segnale dell'arbitro, con il pallone fermo sul punto centrale. Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Tutti i calciatori, eccetto chi esegue il calcio d'inizio, devono trovarsi nella propria metà del terreno di gioco. Gli avversari devono rimanere ad almeno 6 m dal pallone fino a quando questo è in gioco.

Dal calcio d'inizio è consentito segnare direttamente nella porta avversaria, senza che il pallone venga toccato da un altro calciatore.

Dopo la segnatura di una rete il gioco deve essere ripreso nel modo sopra indicato, con calcio di inizio battuto dalla squadra che ha subito la rete.

Dopo l'intervallo le squadre devono invertire le rispettive metà del campo e il calcio di inizio verrà battuto dalla squadra che non ne ha fruito all'inizio.

Per le interruzioni che richiedono una rimessa dell'arbitro il pallone è rimesso al portiere della squadra difendente nella propria area quando, al momento dell'interruzione, si trovava nell'area o vi era stato toccato per ultimo; negli altri casi è rimesso a un calciatore della squadra che lo ha toccato per ultima, nel punto dell'ultimo tocco. Gli altri calciatori devono rimanere ad almeno 4 m. Il pallone è in gioco quando tocca il terreno.

Una rete non è valida se il pallone proveniente da una rimessa dell'arbitro entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori: è assegnato un calcio di rinvio se entra nella porta avversaria o un calcio d'angolo se entra nella propria porta.

4.5. L'ESITO DELLA GARA

La squadra che segna il maggior numero di reti vince la gara. Se entrambe segnano lo stesso numero di reti, anche pari a zero, la gara termina in pareggio. I punti sono attribuiti secondo il punto 7.3 del presente Regolamento, fatte salve le decisioni degli organi di giustizia sportiva.

4.6. VARIAZIONI E RINVIO GARE

La DCP può disporre d'ufficio la variazione dell'ora di inizio di singole gare, nonché lo spostamento ad altra data delle stesse, l'inversione di turni di calendario o, in casi particolari, la variazione del campo di giuoco.

Le squadre partecipanti alle attività organizzate dalla Divisione hanno facoltà di richiedere il rinvio delle gare e/o la variazione dell'orario di gioco.

La richiesta, adeguatamente e documentalmente motivata, deve essere trasmessa almeno 5 giorni prima della gara originariamente in programma alla Segreteria Sportiva (segreteriasportiva.dcp@figc.it). Su tale istanza, valutata la richiesta, si pronuncia la Divisione con decisione inappellabile.

In caso di concessione della variazione o del rinvio della gara, sarà facoltà della DCP esigere, dalla società richiedente, il rimborso degli oneri già sostenuti per lo svolgimento dell'attività sportiva, quali, a titolo meramente esemplificativo, l'affitto del campo e/o impianto sportivo, le spese arbitrali eventualmente sostenute e le spese di ambulanza eventualmente sostenute.

Le società possono richiedere lo spostamento di una gara qualora questa ricada nel periodo di **convocazione di un proprio calciatore per una delle squadre nazionali riconosciute dal CIP**, purché non soggetto a squalifica od inibizione. Le società interessate devono avanzare tale richiesta almeno cinque giorni prima della data prevista in calendario per la disputa dell'incontro.

La Divisione Calcio Paralimpico concede lo spostamento, a suo insindacabile giudizio, nel solo caso in cui sia possibile trovare valide date alternative, senza influire sul regolare svolgimento delle competizioni ufficiali.

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 56 delle NOIF, le gare saranno recuperate con le modalità fissate con decisione inappellabile dalla Divisione Calcio Paralimpico.

4.7. RINUNCIA ALLA GARA

Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono e di far concludere alle proprie squadre le gare iniziate.

In caso di rinuncia da parte di una società alla disputa di una gara, non motivata da cause di forza maggiore debitamente documentate o da motivi oggettivi debitamente documentati, potrà essere applicata nei confronti della società interessata una sanzione pecuniaria come di seguito riportato:

- Prima rinuncia € 50,00;
- Seconda rinuncia € 100,00.

4.8. ASSISTENZA MEDICA

È fatto obbligo, in occasione delle gare, di avere in prossimità del campo di gioco un'ambulanza medicalizzata con defibrillatore e personale formato per l'uso dello stesso.

In mancanza delle condizioni di assistenza prescritte, gli arbitri non danno inizio alla gara. Qualora esse vengano meno durante l'incontro, anche per l'allontanamento dell'ambulanza, la gara è sospesa e può riprendere soltanto dopo il loro ripristino, secondo le determinazioni degli arbitri e della Divisione per le rispettive competenze.

L'Organizzatore, come definito al punto 7.2 del presente Regolamento, deve assicurare il servizio previsto dal presente articolo, anche in caso di variazione della sede, nel rispetto della normativa vigente in materia di assistenza sanitaria e defibrillatori.

L'assenza o l'interruzione del servizio di assistenza è riportata nel rapporto di gara. Restano ferme le competenze degli organi di giustizia sportiva in ordine alle responsabilità e alle eventuali sanzioni.

4.9. MINUTO DI RACCOGLIMENTO

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

5. IMPIANTO DI GIOCO E ATTREZZATURA SPORTIVA

5.1. IL TERRENO DI GIOCO

Le gare si disputano negli impianti individuati dall'Organizzatore e comunicati alle società mediante il calendario ufficiale. Eventuali variazioni della sede sono disposte e comunicate secondo il punto 4.6 del presente Regolamento.

Il terreno deve essere rettangolare, regolare, pianeggiante e privo di pericoli per gli atleti e per l'utilizzo delle stampelle. La superficie può essere in erba naturale o in materiale artificiale idoneo alla disciplina, nel rispetto delle norme applicabili all'impianto.

Le dimensioni di riferimento sono 60 m di lunghezza e 40 m di larghezza. Sono ammesse le seguenti dimensioni: lunghezza compresa tra 55 e 65 m e larghezza compresa tra 35 e 45 m. La lunghezza deve essere superiore alla larghezza. Le misure si rilevano dal bordo esterno delle linee.

5.2. SEGNATURA DEL TERRENO E BANDIERINE

Il terreno deve essere delimitato da linee continue, visibili e non pericolose. Le linee fanno parte delle superfici che delimitano, devono avere la stessa larghezza, non superiore a 12 cm, e non possono essere sostituite da linee immaginarie o da soli delimitatori esterni. Le linee di porta devono avere la stessa larghezza dei pali e della traversa.

La linea mediana congiunge i punti medi delle linee laterali. Al suo centro è segnato il punto centrale, attorno al quale è tracciata una circonferenza di raggio pari a 6 m. Sui terreni artificiali sono consentite altre segnature, purché di colore diverso e chiaramente distinguibili da quelle del calcio amputati.

A ciascun angolo è collocata una bandierina con asta non appuntita di altezza non inferiore a 1,50 m. All'interno del terreno è tracciato un arco d'angolo di raggio pari a 1,50 m. Possono essere apposti, all'esterno del campo, segni di riferimento a 6 m dall'arco d'angolo per il rispetto della distanza degli avversari.

5.3. AREA DI PORTA E DI RIGORE

A ciascuna estremità è tracciata un'unica area rettangolare di 10 m di larghezza e 8 m di profondità, centrata rispetto alla porta. Tale area costituisce ai fini del presente Regolamento sia l'area di porta sia l'area di rigore.

Da due punti della linea di porta, posti a 5 m dal centro della porta su ciascun lato, si tracciano due linee perpendicolari lunghe 8 m, congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Non è prevista un'ulteriore area di porta di dimensioni ridotte.

5.4. PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE

Il punto del calcio di rigore è posto a 8 m dalla linea di porta, in posizione equidistante dai pali. La distanza è misurata dal centro del punto al bordo posteriore della linea di porta. Non sono previste tolleranze percentuali sulle dimensioni dell'area e sulla distanza del punto del calcio di rigore.

5.5. PORTE

Le porte devono avere una larghezza interna di 5 m, con una tolleranza in aumento del 20%, e un'altezza di 2,20 m, con una tolleranza in diminuzione del 10%. L'altezza è misurata dal terreno al bordo inferiore della traversa. Devono essere integre, prive di elementi pericolosi e saldamente ancorate al terreno prima e durante la gara.

Le reti devono essere fissate in modo sicuro e disposte senza interferire con i movimenti del portiere. Gli arbitri verificano la sicurezza delle porte prima dell'inizio; in assenza delle necessarie condizioni di sicurezza la gara non può iniziare né proseguire.

5.6. PANCHINE E AREA TECNICA

Devono essere individuate le zone riservate alle due squadre, ai calciatori di riserva e ai dirigenti ammessi in distinta. Le panchine e le eventuali coperture devono essere prive di spigoli o altri elementi pericolosi.

Ove disponibili e tracciate, le aree tecniche devono essere utilizzate dai dirigenti e dai calciatori di riserva nel rispetto delle disposizioni degli ufficiali di gara. In assenza di aree tecniche delimitate, tali soggetti devono permanere nelle zone destinate alle rispettive panchine, senza ostacolare lo svolgimento della gara. Gli occupanti devono essere identificati prima della gara, comportarsi responsabilmente e restare nelle rispettive zone, salvo gli interventi sanitari autorizzati e le altre eccezioni consentite dagli ufficiali di gara.

Una sola persona alla volta è autorizzata a impartire istruzioni tecniche; non più di due persone possono rimanere in piedi contemporaneamente nella zona riservata alla propria squadra. Il referente arbitrale vigila sulle sostituzioni e sul rispetto delle disposizioni relative alle panchine e alle eventuali aree tecniche.

5.7. SPOGLIATOI E ACCESSIBILITÀ

L'impianto deve disporre di spogliatoi accessibili, servizi igienici e docce idonei per le squadre e di uno spogliatoio separato per gli ufficiali di gara. L'Organizzatore deve assicurare condizioni adeguate di accessibilità, sicurezza e riservatezza per tutti i partecipanti, anche in presenza di squadre miste, nonché percorsi di accesso al terreno e di soccorso liberi da ostacoli.

5.8. ASSISTENZA SANITARIA E CONTROLLI ANTIDOPING

L'Organizzatore deve assicurare l'accessibilità dell'impianto e permettere l'immediato intervento dei mezzi e del personale di soccorso previsti al punto 4.8 del presente Regolamento. La disponibilità di un locale sanitario non sostituisce i servizi di assistenza obbligatori durante le gare.

In caso di controlli antidoping devono essere messi a disposizione locali idonei, accessibili e riservati, situati in prossimità degli spogliatoi, nel rispetto delle prescrizioni dell'autorità competente. Si applicano le norme antidoping vigenti e le disposizioni impartite per l'esecuzione dei controlli.

5.9. PANNELLI PUBBLICITARI

I pannelli pubblicitari devono essere collocati in modo da non costituire pericolo, non ostacolare il gioco, la visibilità degli ufficiali di gara o i percorsi di soccorso. Gli eventuali impianti elettrici devono rispettare la normativa vigente. La presenza di sponsor e l'utilizzo dei marchi della competizione sono soggetti alle disposizioni e alle autorizzazioni della Divisione.

5.10. IL PALLONE

Si utilizza un pallone di misura 5, sferico e di materiale idoneo, con circonferenza compresa tra 68 e 70 cm, peso compreso tra 410 e 450 g all'inizio della gara e pressione compresa tra 0,6 e 1,1 atmosfere al livello del mare.

Ove individuato dalla Divisione, deve essere utilizzato il pallone ufficiale della competizione. L'Organizzatore deve mettere a disposizione almeno quattro palloni regolamentari e in buono stato, sottoposti al controllo degli arbitri. Le società provvedono ai palloni per il riscaldamento.

6. REGOLE TECNICHE DI GIOCO

6.1. FUORIGIOCO

Nel calcio amputati non si applica il fuorigioco.

6.2. FALLI E SCORRETTEZZE SPECIFICI DELLA DISCIPLINA

Gli arbitri applicano le disposizioni del presente Regolamento e le norme del Regolamento internazionale WAFF (Law of The Game – edizione 2025/26), ove compatibili.

USO DELLE STAMPELLE

Le stampelle sono considerate estensioni delle braccia. Il loro utilizzo intenzionale per controllare o dirigere il pallone è punito con un calcio di punizione diretto o, se l'infrazione è commessa da un difendente nella propria area, con un calcio di rigore. Il semplice contatto tra pallone e stampella non costituisce automaticamente infrazione: gli arbitri valutano la posizione della stampella e la distanza dal punto da cui è stato giocato il pallone. Se l'utilizzo intenzionale nega un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore è espulso.

USO DELL'ARTO RESIDUO

Il contatto del pallone con l'arto residuo, anche involontario, è punito con un calcio di punizione diretto oppure con un calcio di rigore se l'infrazione è commessa da un difendente nella propria area. Se con tale infrazione viene impedita un'evidente occasione di segnare una rete, il calciatore è espulso.

È inoltre vietato appoggiare l'arto residuo al terreno durante il gioco, anche senza essere in possesso del pallone. L'infrazione è punita con un calcio di punizione diretto, salva l'applicazione del vantaggio. Il fatto di trovarsi a terra a causa di un infortunio non costituisce, di per sé, infrazione.

Il contatto con il pallone quando il calciatore è già a terra è disciplinato separatamente nel paragrafo «Posizione eretta» del presente articolo.

SCIVOLATE

I contrasti in scivolata sono vietati e sono puniti con un calcio di punizione diretto e l'ammonizione, fatta salva l'espulsione quando richiesta dalla gravità della condotta. Il portiere può tuffarsi per difendere la porta, ma non può scivolare verso l'avversario con entrambi i piedi protesi in avanti.

POSIZIONE ERETTA

I calciatori di movimento devono giocare in posizione eretta, sostenendosi con le stampelle, per tutta la durata dell'incontro (time-out compresi).

Qualora un calciatore si trovi a terra, in posizione tale da interferire con il regolare svolgimento del gioco, e tocchi il pallone, l'arbitro adotterà i seguenti provvedimenti:

- Contatto volontario con il pallone: l'arbitro interromperà il gioco e assegnerà un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria.
- Contatto involontario con il pallone: l'arbitro interromperà il gioco e assegnerà un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

Eccezione per infortunio: qualora il calciatore si trovi a terra a seguito di un infortunio, il contatto con il pallone non costituisce infrazione e non comporta l'assegnazione di un calcio di punizione, purché non sussistano ulteriori violazioni del Regolamento.

AREA DEL PORTIERE

Il portiere deve rimanere nella propria area. Se partecipa attivamente al gioco all'esterno, giocando il pallone, ostacolando un avversario o difendendo la porta, è assegnato un calcio di punizione diretto nel punto dell'infrazione e il portiere è ammonito; è espulso se nega un'evidente opportunità di segnare una rete. La seconda infrazione comporta l'espulsione. Non sono sanzionate le uscite accidentali o ininfluenti prive di partecipazione attiva al gioco.

Quando il portiere controlla con la mano il pallone a terra, gli avversari non possono tentare di giocarlo o calciarlo. La condotta pericolosa senza contatto è punita con un calcio di punizione indiretto; in caso di contatto con il portiere si applica il calcio di punizione diretto, oltre all'eventuale sanzione disciplinare.

PERDITA DELLA STAMPELLA

Il calciatore che perde una stampella deve cessare di partecipare al gioco e recuperarla. Se continua a giocare con una sola stampella è assegnato un calcio di punizione indiretto in assenza di interferenza, ovvero diretto nel punto dell'interferenza o rigore se essa si verifica nella propria area. In caso di

rottura della stampella, il calciatore deve uscire per sostituirla alla prima interruzione; se il gioco è interrotto dagli arbitri esclusivamente per tale rottura, riprende con una rimessa dell'arbitro. È consentita la sostituzione del calciatore.

6.3. CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione sono diretti o indiretti. Il pallone deve essere fermo ed è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente. Chi esegue il calcio non può toccarlo nuovamente prima che sia stato toccato da un altro calciatore.

Gli avversari devono rimanere ad almeno 6 m dal pallone, salvo che si trovino sulla propria linea di porta tra i pali. I calci di punizione si eseguono dal punto dell'infrazione, con le eccezioni indicate nel capoverso seguente.

Un calcio di punizione indiretto assegnato agli attaccanti per un'infrazione all'interno dell'area avversaria si esegue dal punto più vicino della linea dell'area parallela alla linea di porta. I calci di punizione assegnati ai difendenti nella propria area possono essere eseguiti da qualsiasi punto della stessa.

Da un calcio di punizione diretto può essere segnata direttamente una rete nella porta avversaria. Da un calcio di punizione indiretto una rete è valida soltanto dopo il tocco di un altro calciatore; in mancanza, si assegna un calcio di rinvio se il pallone entra nella porta avversaria. Se un calcio di punizione entra direttamente nella propria porta, si assegna un calcio d'angolo agli avversari.

6.4. CALCIO DI RIGORE

Il calcio di rigore è eseguito dal punto situato a 6 m dalla linea di porta. Il pallone deve essere fermo ed è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti. Fino a quel momento il portiere deve mantenere entrambi i piedi sulla linea di porta, tra i pali.

Tutti gli altri calciatori, eccetto l'esecutore e il portiere, devono trovarsi sul terreno di gioco, fuori dell'area, dietro il pallone e ad almeno 6 m da esso. Dopo aver calciato il rigore, l'esecutore può toccare nuovamente il pallone soltanto dopo che questo è stato toccato da un altro calciatore, compreso il portiere. Può quindi giocare il pallone respinto dal portiere, ma non quello rimbalzato soltanto sul palo o sulla traversa.

Il calcio di rigore deve essere eseguito secondo le modalità previste dalla Regola 7.8 del Regolamento "WAFF Laws and Rules Governing Amputee Football Play and Players".

6.5. RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa laterale è eseguita con il piede («kick-in»), dal punto in cui il pallone ha oltrepassato interamente la linea laterale, a favore della squadra avversaria di quella del calciatore che lo ha toccato per ultimo. Non è consentita la rimessa con le mani o con il braccio.

Il pallone deve essere fermo; gli avversari devono rispettare la distanza di 6 m e l'esecutore non può toccarlo nuovamente prima del tocco di un altro calciatore. La rimessa laterale ha natura di ripresa indiretta: non può essere segnata direttamente una rete.

6.6. CALCIO DI RINVIO E GIOCO DEL PORTIERE

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea di fondo, senza che sia stata segnata una rete, dopo essere stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, si assegna un calcio di rinvio alla squadra difendente.

Il calcio di rinvio può essere eseguito dal portiere o da un compagno. Il pallone deve essere fermo a terra, in un punto qualsiasi della propria area di rigore.

Il pallone entra in gioco soltanto dopo essere uscito completamente dall'area, rimanendo all'interno del terreno di gioco. Fino a quel momento, gli avversari devono restare all'esterno dell'area, ad

almeno 6 metri dalla linea che la delimita. Se un calciatore tocca il pallone dopo l'esecuzione del rinvio ma prima che sia uscito completamente dall'area, il calcio di rinvio deve essere ripetuto.

Sul calcio di rinvio è vietato calciare il pallone direttamente in volo oltre la linea di metà campo. Il pallone deve toccare terra prima di oltrepassarla. In caso di violazione, si assegna alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto sulla linea di metà campo, nel punto in cui il pallone l'ha oltrepassata; non si applica il vantaggio. Questo divieto riguarda il calcio di rinvio e non i rilanci del portiere durante il normale svolgimento del gioco.

Il portiere non può toccare con la mano il pallone che un compagno gli ha passato volontariamente con il piede.

Le disposizioni sul calcio di rinvio fanno riferimento alla Regola 7.3 e 7.4 del Regolamento "WAFF Laws and Rules Governing Amputee Football Play and Players". Le disposizioni sulla protezione del portiere e sul gioco fuori area, riportate al punto 6.2 del presente Regolamento, fanno riferimento alla Regola 9.4 e 9.6 del medesimo Regolamento WAFF.

6.7. CALCIO D'ANGOLO

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea di fondo, dopo essere stato toccato per ultimo da un difendente, è assegnato un calcio d'angolo. Il pallone deve essere fermo all'interno dell'area del calcio d'angolo più vicina al punto di uscita.

Gli avversari devono rimanere ad almeno 6 m dall'area del calcio d'angolo fino a quando il pallone è in gioco. Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente.

Dal calcio d'angolo è consentito segnare direttamente nella porta avversaria.

7. FORMULA DEL CAMPIONATO E CLASSIFICA

7.1. FORMULA DI SVOLGIMENTO

Il Campionato Nazionale Calcio Amputati si svolge a girone unico, con giornate organizzate mediante concentramenti. In ogni giornata, ciascuna delle tre squadre partecipanti disputa due gare, una contro ciascuna avversaria. I risultati di tutte le giornate concorrono a un'unica classifica, secondo i punti 7.3 e 7.4 del presente Regolamento.

La Divisione pubblica prima dell'inizio del Campionato il calendario ufficiale. Eventuali modifiche al calendario, nonché la programmazione dei recuperi, sono disciplinate ai sensi del punto 4.6 del presente Regolamento.

7.2. ORGANIZZAZIONE DEI CONCENTRAMENTI

L'organizzazione delle giornate di Campionato è curata dalla Divisione Calcio Paralimpico, in qualità di soggetto "Organizzatore".

Ai fini del presente Regolamento, per «Organizzatore» si intende il soggetto che cura l'organizzazione del singolo concentramento, individua l'impianto di gioco, predispone gli orari delle attività in conformità con il calendario ufficiale e gli adempimenti necessari al regolare svolgimento delle gare.

La Divisione può delegare ad altro soggetto la funzione di "Organizzatore", previa individuazione di un referente, il quale dovrà assicurare l'individuazione e disponibilità di un idoneo impianto di gioco, dei relativi spogliatoi e spazi pertinenti, delle dotazioni di gara e del servizio di assistenza sanitaria, nel rispetto del punto 4 e 5 del presente Regolamento.

Le società sono tenute a rispettare il programma ufficiale, a presentarsi per le verifiche preliminari e a collaborare al regolare svolgimento delle gare. La squadra indicata per prima nel calendario è considerata ospitante ai fini delle disposizioni sulle divise da gioco; tale indicazione non comporta, di per sé, l'obbligo di organizzare il concentramento.

7.3. ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

Per ciascuna gara sono attribuiti 3 punti alla squadra vincente, 1 punto a ciascuna squadra in caso di pareggio e 0 punti alla squadra sconfitta, ferme le decisioni degli organi di giustizia sportiva.

7.4. PARITÀ DI PUNTI

In caso di parità di punti tra due o più squadre al termine del Campionato, l'ordine di classifica è determinato applicando, nell'ordine, i seguenti criteri:

- a) maggior numero di punti negli incontri diretti tra tutte le squadre a pari punti;
- b) migliore differenza tra reti segnate e subite negli stessi incontri diretti;
- c) migliore differenza tra reti segnate e subite nell'intero Campionato;
- d) maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- e) sorteggio a cura della Divisione, previa comunicazione alle società interessate.

La classifica degli incontri diretti è calcolata tra tutte le squadre inizialmente a pari punti. I criteri successivi si applicano alle posizioni ancora in parità senza ricalcolare gli incontri diretti tra sottoinsiemi di squadre.

7.5. ASSEGNAZIONE DEL TITOLO

La squadra prima classificata al termine del Campionato, sulla base dei risultati omologati e delle decisioni degli organi di giustizia sportiva, si aggiudica il titolo di Campione d'Italia di Calcio Amputati per la stagione sportiva 2026/2027. Non sono previste promozioni o retrocessioni.

7.6. PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI EUROPEE

La società prima classificata nel Campionato Nazionale Calcio Amputati della stagione sportiva 2026/2027 acquisisce il titolo sportivo per la partecipazione all'EAFF Champions League 2027; la società seconda classificata acquisisce il titolo sportivo per la partecipazione all'EAFF Europa League 2027.

La partecipazione alle rispettive competizioni è subordinata al possesso dei requisiti e al rispetto delle procedure di ammissione stabiliti dalla European Amputee Football Federation (EAFF).

8. UFFICIALI DI GARA E GIUSTIZIA SPORTIVA

8.1. DUE ARBITRI E UN REFERENTE ARBITRALE

Per ogni gara sono previsti due arbitri e un referente arbitrale, per un totale di tre ufficiali. Le designazioni sono effettuate dall'Associazione Italiana Arbitri (AIA) secondo gli accordi organizzativi con la Divisione.

I due arbitri dirigono l'incontro secondo il sistema di arbitraggio a due ed esercitano i poteri tecnici e disciplinari attribuiti dalle regole di gioco. Nella designazione è individuato l'arbitro con funzione di primo arbitro.

Il referente arbitrale svolge le funzioni di terzo ufficiale: assiste nelle verifiche preliminari, controlla e registra le sostituzioni effettuate nel corso della gara, gestisce le richieste e le segnalazioni dei time-out, vigila sulle panchine e sulle eventuali aree tecniche, indica il recupero disposto dagli arbitri e collabora alla predisposizione del rapporto di gara. Rimane in capo al primo arbitro la responsabilità di verificare che il rapporto sia completo e correttamente redatto.

Il referente arbitrale assicura il raccordo operativo con gli arbitri e con il referente dell'Organizzatore, senza sostituirsi agli arbitri nelle decisioni di gioco né agli organi di giustizia sportiva nell'omologazione dei risultati o nell'irrogazione delle sanzioni.

8.2. ASSENZA O IMPEDIMENTO DI UN UFFICIALE

La gara deve iniziare con la composizione arbitrale prevista al punto 8.1. In caso di assenza o impedimento di un ufficiale, la Divisione e il competente organo AIA sono immediatamente informati per l'eventuale sostituzione o riassegnazione delle funzioni.

Se un arbitro diviene impossibilitato a proseguire, l'altro può controllare il gioco fino alla prima interruzione. La prosecuzione richiede il ripristino della composizione arbitrale, con un ufficiale idoneo e autorizzato dall'organo AIA competente. Se ciò non è possibile, gli arbitri redigono il rapporto e la Divisione assume le determinazioni sul recupero o sulla prosecuzione della gara, nel rispetto delle norme federali e delle competenze degli organi di giustizia sportiva.

8.3. RAPPORTI DI GARA E COMPETENZA DISCIPLINARE

La competenza disciplinare è attribuita al Giudice Sportivo Nazionale presso la Divisione e agli altri organi competenti secondo il Codice di Giustizia Sportiva FIGC. Gli ufficiali di gara trasmettono i rapporti e le eventuali integrazioni con le modalità previste dalla Divisione e dall'AIA.

La comunicazione del risultato sul campo e la presa visione delle risultanze arbitrali da parte delle società non sostituiscono l'omologazione e non fanno decorrere termini diversi da quelli stabiliti dalle norme federali. Le controversie, le istanze e i reclami seguono le procedure, i termini e i canali di deposito previsti dal Codice di Giustizia Sportiva e dai Comunicati Ufficiali applicabili.

8.4. SANZIONI E RINUNCE

Alle società, ai dirigenti e agli altri tesserati si applicano le sanzioni previste dal Codice di Giustizia Sportiva, nei limiti di compatibilità con la disciplina. Per rinunce, ritiri, impiego di calciatori in posizione irregolare e altre violazioni restano ferme le competenze degli organi di giustizia sportiva e le disposizioni federali applicabili.

Le sanzioni pecuniarie previste al punto 4.7 del presente Regolamento sono applicate dagli organi competenti e non escludono gli ulteriori provvedimenti previsti dall'ordinamento federale. La valutazione delle cause di forza maggiore e delle responsabilità non compete alle società o agli ufficiali di gara in via definitiva.

8.5. CUMULO DI AMMONIZIONI

Per i calciatori e le calciatrici si applica il cumulo di ammonizioni previsto dall'art. 9, comma 5, del Codice di Giustizia Sportiva FIGC: squalifica per una gara alla terza ammonizione e, nei casi di recidiva, secondo la progressione stabilita dal medesimo articolo.

Per i dirigenti con funzione tecnica e gli altri soggetti ammessi al recinto di gioco si applica il regime previsto dalle disposizioni federali vigenti per la rispettiva qualifica.

L'esecuzione delle squalifiche per cumulo segue le disposizioni del Codice di Giustizia Sportiva e le decisioni degli organi competenti.

8.6. ESPULSIONE ED ESECUZIONE DELLE SQUALIFICHE

Il calciatore, la calciatrice o il dirigente espulso, per cartellino rosso diretto o doppia ammonizione nella stessa gara, non può partecipare alla prima gara ufficiale successiva utile del Campionato, anche se prevista nello stesso giorno o concentramento, fatto salvo il maggior provvedimento degli organi di giustizia sportiva. Tale disciplina organizzativa opera nei limiti consentiti dalle norme federali sull'esecuzione delle sanzioni.

La società deve verificare la posizione disciplinare dei propri tesserati prima di ogni gara e non inserire nella distinta chi deve scontare una squalifica o altro provvedimento ostativo. La giornata di squalifica già scontata per effetto dell'espulsione è computata nel totale delle giornate di squalifica stabilite dagli organi di giustizia sportiva competenti.

Le squalifiche residue, gli effetti dei trasferimenti e l'individuazione delle gare utili all'esecuzione sono regolati dal Codice di Giustizia Sportiva. Nessuna disposizione del presente Comunicato attribuisce alle società il potere di modificare o disapplicare una sanzione.

9. PREMIO FAIR PLAY

La Divisione può attribuire un riconoscimento per episodi di correttezza e lealtà sportiva verificatisi durante il Campionato Nazionale Calcio Amputati. Le segnalazioni possono essere presentate dagli ufficiali di gara, dai referenti DCP e dalle società alla Segreteria Sportiva della Divisione, all'indirizzo segreteriasportiva.dcp@figc.it, con indicazione della gara e descrizione dell'episodio. Non sono ammesse segnalazioni a favore della società segnalante.

La Divisione valuta le segnalazioni e può assegnare il riconoscimento al termine del Campionato. Il premio non modifica la classifica e non attribuisce diritti di partecipazione ad altre competizioni.

10. TESSERAMENTO E ISCRIZIONE

L'affiliazione, il tesseramento e l'iscrizione al Campionato sono disciplinati dalle disposizioni federali e dai Comunicati Ufficiali applicabili al calcio amputati per la stagione sportiva 2026/2027. Le società devono rispettare i termini, gli adempimenti e gli importi stabiliti nei relativi provvedimenti.

I trasferimenti e gli eventuali prestiti sono consentiti soltanto nelle forme e nei termini previsti dalle norme FIGC applicabili; l'eventuale disciplina dei prestiti contenuta nel regolamento FISPES non è automaticamente applicabile alla competizione DCP. Il perfezionamento del tesseramento non sostituisce la verifica dei requisiti di partecipazione previsti all'articolo 2 del presente Regolamento.

11. DISPOSIZIONI FINALI

Per le regole tecniche della competizione si applica il Regolamento [“WAFF Laws and Rules Governing Amputee Football Play and Players”](#), richiamato nel presente Comunicato, ove compatibile con le disposizioni nazionali espressamente previste dal presente Regolamento.

Le disposizioni organizzative della competizione sono quelle del presente Comunicato e degli altri provvedimenti federali applicabili. Restano ferme le norme FIGC in materia di affiliazione, tesseramento, tutela sanitaria e giustizia sportiva; i rinvii tecnici al testo internazionale non comportano il recepimento delle competenze o delle sanzioni disciplinari proprie di altre federazioni.

Per quanto non espressamente previsto dal presente Regolamento WAFF richiamato, si applica il Regolamento del Giuoco del Calcio FIGC vigente, relativo al calcio a 11, in quanto compatibile con le specificità della disciplina del calcio amputati. Restano ferme le ulteriori disposizioni federali applicabili.

La Divisione può integrare o modificare le presenti disposizioni con successivi Comunicati Ufficiali, nel rispetto delle competenze degli organi federali. Eventuali aggiornamenti delle regole internazionali acquistano efficacia per la competizione solo a seguito di espresso recepimento e comunicazione da parte della Divisione.