



Regolamento CTA

CALCIO A 7



EDIZIONE SETTEMBRE 2009

INDICE

TERRENO DI GIOCO	3
PALLONE	3
ARBITRO.....	3
GUARDALINEE	5
DURATA DELLA PARTITA.....	5
GIOCATORI.....	5
CALCIO DI RINVIO.....	6
CALCIO D'ANGOLO.....	6
ORARIO DI INIZIO PARTITE.....	6
RITARDO RISPETTO ALL'ORARIO D'INIZIO DELLA PARTITA	6
RICHIESTA DI MODIFICA DELL'ORARIO D'INIZIO PARTITA.....	6
RICHIESTA DI RINVIO E ANTICIPO DELLA PARTITA.....	6
COMMISSIONE GIUDICANTE	7
COMMISSARIO DI CAMPO.....	7
RESPONSABILE DI CLASSIFICA	7
DIRIGENTE DI SQUADRA	8
TESSERAMENTO	9
CAUZIONE	9
RITIRO DELLA SQUADRA.....	10
CLASSIFICA FINALE.....	10
RECLAMI.....	11
ADESIONI AI CAMPIONATI O TORNEI	11
PROVVEDIMENTI E SANZIONI DISCIPLINARI	11
PUNTEGGI COPPA DISCIPLINA	12

CAMPIONATI E TORNEI DI CALCIO DELL'AMICIZIA

REGOLAMENTO

TERRENO DI GIOCO

- 1) La società ospitante è responsabile del regolare allestimento del campo di gioco.
- 2) La società ospitante è responsabile del comportamento del pubblico a meno che sia ben identificabile come sostenitore della squadra ospitata; in tal caso la responsabilità sarà di detta squadra.
- 3) I reclami per irregolarità su quanto sopra devono essere esposti da parte del Dirigente della squadra all'Arbitro prima o subito dopo la partita; l'Arbitro è obbligato a riportare sul referto le motivazioni del reclamo.
- 4) Il giudizio sull'impraticabilità del terreno di gioco (per intemperie o qualsiasi altra causa), è di esclusiva competenza dell'Arbitro designato a dirigere la gara che deciderà dopo aver fatto accertamento del campo con i capitani delle due squadre. In caso di rinvio della partita, i Dirigenti delle due squadre dovranno fissare subito la data del relativo ricupero.

A seguito del rifiuto di giocare da parte di una squadra, la stessa verrà data perdente "a tavolino" per 3 - 0 (tre a zero), senza nessuna penalizzazione in classifica.

L'Arbitro dovrà segnare sul referto il risultato di 3 - 0 per rinuncia della squadra perdente; in precedenza l'Arbitro avrà regolarmente effettuata la "chiamata" dei giocatori.

- 5) Il terreno di gioco deve avere la superficie di TERRA, ERBA o SINTETICA. Altri tipi di superficie devono essere approvate dalla Commissione Giudicante. Le dimensioni del campo devono essere adeguate alla categoria che vi gioca.

PALLONE

- 1) I palloni (almeno due) devono essere forniti dalla società ospitante; devono essere di cuoio o plastificati (solo per terreni pesanti); devono essere del n. 5 e in buono stato.
- 2) In deroga del punto 1 ma solamente per i "PRIMI CALCI" i palloni potranno essere del n. 4.

ARBITRO

- 1) L'Arbitro viene designato dalla società ospitante.
- 2) Preferibilmente deve essere maggiorenne, con buona conoscenza delle regole di gioco, regolarmente tesserato. L'Arbitro deve indicare sul rapporto solo il proprio cognome, nome e il numero della propria tessera di Arbitro. L'Arbitro deve mostrare il proprio tesserino ai Dirigenti delle due squadre prima dell'inizio della partita.
- 3) Se la squadra ospitante fosse sprovvista di Arbitro, lo dovrà fornire la squadra ospitata; in caso di ulteriore mancanza, in deroga al punto 1, uno dei due Dirigenti potrà fungere da Arbitro purché non risulti in lista giocatori e sia sostituito con un altro Dirigente regolarmente tesserato e purché il Dirigente avversario sia d'accordo, con accettazione segnata sul referto da farsi prima dell'inizio del gioco. In caso di mancato accordo la partita non potrà essere disputata ed entrambe le squadre perderanno per 3 - 0.
- 4) L'Arbitro può impedire che un atleta sprovvisto di parastinchi partecipi alla partita.
A decorrere dal 1° dicembre 2008 i parastinchi sono obbligatori per tutte le categorie.
- 5) L'Arbitro deve effettuare il controllo delle distinte giocatori e dei cartellini mediante "chiamata" prima di dare inizio alla partita. In caso contrario il Dirigente può pretendere che l'Arbitro effettui tale formalità ed in caso di suo rifiuto, può rinunciare alla partita, facendo specificare dall'Arbitro

sul referto il motivo della sua rinuncia. Qualora la gara dovesse iniziare, nessuno avrà più diritto di sporgere reclamo in merito.

- 6) L'Arbitro deve controllare che i Dirigenti delle due squadre si scambino i cartellini dei giocatori inseriti nella distinta dei giocatori.
- 7) L'Arbitro dovrà controllare che le distinte dei giocatori siano in duplice copia. I due originali verranno consegnati dall'Arbitro al Dirigente della squadra ospitante insieme all'originale del referto (perché siano poi recapitati al Responsabile di Classifica). Le copie verranno date al Dirigente della squadra ospitata.
- 8) **L'Arbitro deve redigere** il referto in duplice copia. L'originale del referto e gli originali delle due distinte giocatori vanno ritirati dal Dirigente ospitante perché li possa far pervenire in Sede nei tempi previsti. Quest'ultimo dovrà poi consegnare al Dirigente ospitato la copia del referto e le copie di entrambe le distinte giocatori.
- 9) L'Arbitro dovrà controllare che i tesserini siano punzonati. Per nessuna ragione potrà permettere l'ingresso in campo a giocatori privi di cartellino punzonato a meno che si possa esibire una fotocopia del cartellino in cui appaia ben evidente la punzonatura
- 10) Prima della fine del tempo regolamentare l'Arbitro dovrà segnalare con le dita della mano, a braccio alto e in modo ben visibile, i minuti di recupero, che vanno segnati sul referto, come pure va segnata l'ora di inizio e fine dei tempi di gara.
- 11) L'Arbitro deve apporre le annotazioni sul referto che deve consegnare insieme alle liste giocatori al Dirigente ospitante, ma non potrà poi aggiungere successivamente ulteriori annotazioni.
- 12) **Norme per l'arbitraggio:** il retropassaggio volontario al proprio portiere e se questo interviene con le mani, va punito con una punizione di seconda in area e con barriera distante 6 metri, ma non oltre la linea di porta. Non sono consentiti lo scambio per la rimessa in gioco né il passaggio al portiere da fallo laterale. Quanto sopra non è applicabile alla categoria "PRIMI CALCI".
Verrà decretata l'espulsione per chiara occasione da goal, non per ultimo uomo. Verrà quindi espulso chi fallosamente danneggia l'avversario che punta direttamente verso la porta (non verrà considerata chiara occasione da goal se il giocatore va verso l'esterno). Quanto detto nel presente capoverso non è applicabile alle categorie "PRIMI CALCI", "PULCINI" ed "ESORDIENTI", per le quali non si viene espulsi direttamente per fallo su avversario in chiara occasione da goal.
Verrà comminata l'espulsione per fallo pericoloso da dietro.
Non viene applicata la regola del fuorigioco. Viene applicata la regola del vantaggio. I falli sono di "prima" o di "seconda". Per quelli di "seconda" l'Arbitro dovrà tenere alzato il braccio (il fallo di prima è causato da contatto fisico. Il fallo di "seconda" si riferisce a gioco pericoloso, chiamata della palla ed ostruzione). Il fallo di mano, anche senza contatto fisico, va considerato fallo di "prima". Il portiere, dopo aver effettuato una parata bloccando la palla ed averla messa a terra non può riprenderla con le mani, ma dovrà rilanciarla con i piedi. Invece nel caso in cui la riprendesse con le mani, verrà sanzionato un fallo di "seconda".
L'intervento di mano VOLONTARIO dovrà essere punito con il cartellino GIALLO (ammonizione) e con quello ROSSO (espulsione) in caso di chiara occasione da goal.
La BESTEMMIA deve essere punita con L'ESPULSIONE (con successiva ammenda).
Chi usufruisce di una punizione a favore NON deve attendere il fischio dell'Arbitro prima di battere la punizione a meno che abbia chiesto il controllo della distanza della barriera. Un rete può essere segnata direttamente su calcio di inizio e calcio di rinvio; regola NON applicabile per le categorie "PRIMI CALCI", "PULCINI" ed "ESORDIENTI".
In qualsiasi contesto, si deve sempre punire con un fallo il giocatore che pronuncia le parole "LASCIA", "MIA", pur non essendo vicino ad alcun avversario (regola esclusa per il portiere). In area di rigore verrà sanzionato un fallo di "seconda".
Per tutte le norme arbitrali NON riportate sul presente regolamento, ci si avvarrà di quelle della FIGC.
- 13) Al fine di evitare perdite di tempo, le sostituzioni dei giocatori nel corso della partita sono "VOLANTI" e devono avvenire avvisando l'Arbitro senza che lo stesso fermi il gioco.

Se l'Arbitro dovesse riscontrare che il giocatore sostituito tarda ad uscire dal terreno di gioco, lo deve ammonire e sancire una punizione contro la sua squadra.

GUARDALINEE

- 1) Devono essere designati uno per squadra. Se una delle due squadre ne fosse sprovvista, l'altra squadra dovrà rimpiazzarlo.
- 2) Devono essere forniti di bandierina da parte della società ospitante.
- 3) Devono essere preferibilmente persone adulte o comunque con buone cognizioni delle regole del gioco.
- 4) Possono coadiuvare l'Arbitro nella direzione della gara, pur restando l'Arbitro l'unico giudice per le decisioni da prendere.

DURATA DELLA PARTITA

- 1) Per le categorie "PICCOLI AMICI", "PRIMI CALCI" e "PULCINI", la partita è composta da TRE frazioni di gioco della durata di 15 minuti cadauna (N.B.: TUTTI I GIOCATORI elencati nella distinta gara devono OBBLIGATORIAMENTE giocare almeno un tempo intero).
Per TUTTE LE ALTRE CATEGORIE la partita è composta da due frazioni di gioco della durata di 25 minuti cadauna.
- 2) L'intervallo tra il primo e il secondo tempo viene lasciato alla decisione dell'Arbitro e comunque non deve superare i 5 minuti.
- 3) L'Arbitro può prolungare ciascun periodo di gioco di tutto il tempo perso per varie cause.
- 4) La durata di ciascun tempo va prolungata per permettere di battere un calcio di rigore allo scadere o dopo che sia scaduto il tempo regolamentare.
- 5) Ciascuna squadra ha a disposizione un TIME OUT di 1 minuto per ogni tempo di gioco. Anche l'Arbitro, per motivi particolari, può sancire il TIME OUT.

GIOCATORI

- 1) Il numero di giocatori per iniziare la partita è di CINQUE: sotto tale numero la partita NON POTRA' essere iniziata e l'Arbitro dovrà dare la vittoria alla squadra avversaria per 3 - 0. Durante lo svolgimento della gara una squadra NON POTRA' rimanere, a causa di infortuni o espulsioni, con un numero di giocatori inferiore a "QUATTRO".
- 2) Occorre che siano apposti i numeri sulle maglie dei giocatori.
- 3) In caso di somiglianza dei colori delle maglie delle due squadre, la società ospitante deve cambiare la propria maglia (a meno che lo voglia fare la squadra ospitata).
- 4) In caso di espulsione di un giocatore scatta automaticamente la squalifica dello stesso giocatore per una giornata da scontare immediatamente nella partita successiva. Il Dirigente dovrà indicare in calce alla distinta giocatori che il proprio tesserato (cognome e nome) non viene fatto giocare perché espulso nella precedente partita. In caso di espulsione per somma di ammonizioni, il giocatore verrà squalificato anche per la partita successiva e le due ammonizioni non verranno conteggiate.
- 5) Alla TERZA ammonizione scatta la squalifica per un turno; successivamente a scalare e cioè dopo ulteriori DUE ammonizioni vi sarà un altro turno di squalifica; oltre, ad OGNI ammonizione seguirà un turno di squalifica.
- 6) Le sanzioni comminate da parte della Commissione Giudicante dovranno essere scontate a partire dalla prima partita successiva alla data dell'affissione del comunicato in bacheca; quindi se un giocatore fosse punito con la squalifica, non potrà prender parte alla prima partita successiva alla data dell'affissione.
- 7) Per nessuna ragione potranno partecipare alla gara giocatori che non siano regolarmente tesserati ed inseriti nella Lista Generale dei Tesserati nel modo e nei tempi previsti. I giocatori non tesserati non avranno nessuna copertura assicurativa.

- 8) Tesserati ritardatari rispetto all'orario di inizio della partita hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, purché già presenti sulla distinta giocatori, previa identificazione da parte del Direttore di gara.

CALCIO DI RINVIO

- 1) Un goal è valido se segnato direttamente su calcio di rinvio da terra dalla propria area. Un goal è valido se ottenuto con un rinvio del portiere dopo che lo stesso abbia preso il pallone con le mani, ovviamente all'interno della propria area. Il goal è valido anche se il rinvio è effettuato con le mani. Quanto sopra non è applicabile per i "PRIMI CALCI".
- 2) Per le categorie "PULCINI" ed "ESORDIENTI" è vietato tirare direttamente in porta dal calcio di rinvio.

CALCIO D'ANGOLO

- 1) Il pallone va collocato interamente all'interno del quarto di cerchio dell' area di angolo.
- 2) La bandierina non può essere spostata.

ORARIO DI INIZIO PARTITE

- 1) Al momento dell'adesione al campionato il Dirigente deve segnalare in quale giorno verranno disputate le partite casalinghe e l'ora di inizio della gara.
- 2) Le partite potranno essere disputate anche la domenica pomeriggio.

RITARDO RISPETTO ALL'ORARIO D'INIZIO DELLA PARTITA

- 1) Il gioco può iniziare con un ritardo massimo di 20 minuti rispetto all'orario segnato sul calendario, ma solo in caso di forza maggiore. In caso di recidività del ritardo, scatteranno sanzioni da parte della Commissione Giudicante. In caso vi siano presenti almeno cinque giocatori, la partita dovrà iniziare regolarmente, senza ritardo.
- 2) Trascorso tale termine, la squadra ritardataria può essere dichiarata perdente per 3 - 0 dall'Arbitro, solo se tale richiesta viene avanzata dal Dirigente avversario, presente sul campo. L'Arbitro dovrà effettuare regolarmente la chiamata dei giocatori presenti, stilare il referto segnando il punteggio suddetto ed indicare nelle note che il ritardo della squadra data perdente era superiore a quanto previsto al punto 1.

RICHIESTA DI MODIFICA DELL'ORARIO D'INIZIO PARTITA

- 1) Un Dirigente che necessita di modificare l'orario di inizio della partita deve fare richiesta direttamente al Dirigente avversario almeno due giorni prima di quello della partita. Trovato l'accordo con l'avversario, deve notificare il nuovo orario al Responsabile di Classifica sempre almeno due giorni prima di quello della gara.

RICHIESTA DI RINVIO E ANTICIPO DELLA PARTITA

- 1) La richiesta di rinvio o di anticipo della partita deve essere avanzata al Dirigente della squadra avversaria almeno quindici giorni prima di quello della gara.
- 2) Il Dirigente che ha richiesto il rinvio (con motivazioni non contemplate dal Regolamento), deve accettare le proposte di recupero del Dirigente avversario, deve giocare sul campo della società che subisce il rinvio e la gara deve essere recuperata nei tempi previsti dal presente regolamento. Necessita avvisare immediatamente il Responsabile di Classifica che, a seconda della motivazione, potrebbe anche non convalidare il rinvio. Ottenuto il benestare, il Dirigente che ha chiesto il rinvio dovrà compilare l'apposito foglio, consegnandolo nel modo ed entro i termini previsti.
- 3) Motivi validi per la richiesta di rinvio sono solamente quelli legati ad impegni scolastici o religiosi (ad esempio gite scolastiche o di Oratorio, feste in Oratorio o in Parrocchia, ritiri spirituali, etc.).

Per altri motivi il Dirigente avversario è nel pieno diritto di rifiutare la richiesta di spostamento della partita.

- 4) Il Dirigente che ha chiesto ed ottenuto il rinvio deve presentarsi in Sede il Giovedì precedente la data in cui avrebbe dovuto svolgersi la gara per consegnare l'apposito modulo, autenticato dalla Parrocchia o dall'Oratorio. L'Autenticazione può essere stilata anche su foglio a parte.
- 5) L'anticipo della partita va segnalato al Responsabile di Classifica almeno DUE giorni prima della data concordata con il Dirigente avversario, data in cui si svolgerà la gara.
- 6) In caso di blocco del traffico deciso almeno 15 giorni prima della gara, i Dirigenti sono obbligati ad anticipare l'effettuazione della partita, tramite accordi diretti fra i Dirigenti interessati e debita segnalazione al Responsabile di Classifica.

COMMISSIONE GIUDICANTE

- 1) Tra gli associati delle squadre iscritte al Campionato dell'Amicizia verranno scelte alcune persone che formeranno la Commissione Giudicante. Il numero dei componenti la Commissione Giudicante sarà obbligatoriamente non inferiore a tre.
- 2) La Commissione Giudicante è l'unico organo deliberante in caso di contestazioni o reclami.
- 3) La Commissione Giudicante ha il compito di comminare sanzioni in caso di colpa od irregolarità da parte di giocatori e di tutti coloro che ricoprono qualsiasi carica ufficiale (Arbitri, Segnalinee, Dirigenti accompagnatori, etc.).
- 4) Il Consiglio Direttivo ha il pieno potere di integrare o modificare le norme del presente regolamento.
Ha il potere di deliberare su quanto non previsto dal presente regolamento, tenendo come base, se possibile, quanto previsto dai regolamenti FIGC o CSI.
- 5) Il comunicato con le delibere o le sanzioni della Commissione Giudicante dovrà essere affisso in bacheca nel più breve tempo possibile. Le sanzioni scatteranno subito dopo l'affissione.
- 6) La Commissione Giudicante dovrà raccogliere le copie di tutte le Liste Generali Tesserati per poter eventualmente effettuare controlli.
- 7) È buona norma che un membro della Commissione Giudicante si astenga dal partecipare alla discussione ed alla votazione su fatti inerenti alla propria squadra, Oratorio o Società.
- 8) È ammesso ricorso ad una delibera della Commissione Giudicante MA SOLO da parte del 1° Dirigente della squadra interessata, ENTRO 7 GIORNI dall'affissione in bacheca della delibera, a mezzo raccomandata a mano da consegnare in Sede.

COMMISSARIO DI CAMPO

- 1) È facoltà dei Dirigenti di squadra chiedere la presenza di un Commissario di campo per una supervisione della partita. La richiesta dovrà essere presentata in Sede entro le ore 22 del Giovedì che precede la gara.
- 2) La scelta del Commissario di campo sarà fatta in modo insindacabile da parte della Commissione Giudicante. Questa potrebbe anche rifiutare l'invio del Commissario di campo.
- 3) Il Commissario di campo dovrà stendere un rapporto sulle eventuali irregolarità riscontrate di persona, prima, durante o dopo la partita. Nessun rapporto è richiesto se tutto dovesse svolgersi nella piena regolarità.
- 4) Il Commissario di campo non è tenuto a rivelare la propria identità; può pertanto agire in incognito.

RESPONSABILE DI CLASSIFICA

- 1) Per ogni campionato sarà nominato un Responsabile di Classifica che dovrà aggiornare la classifica generale possibilmente dopo ogni giornata di campionato.

- 2) Il Responsabile di Classifica dovrà richiamare il Dirigente che non comunica il risultato della partita entro MARTEDI' sera o non consegna il referto gara e le distinte giocatori il GIOVEDI' successivo alla partita stessa, dopo la data prevista da calendario.
- 3) In caso di recidività di quanto sopra, verrà applicata una sanzione pecuniaria di Euro 5.
- 4) In caso di ulteriore mancata comunicazione, oltre ad una ulteriore sanzione pecuniaria di Euro 5, la squadra verrà penalizzata di 1 punto in classifica generale.
- 5) Può far parte della Commissione Giudicante.
- 6) Deve controllare le liste giocatori relative alle varie partite confrontandole con la lista generale dei tesserati o con i cartellini a sue mani. In caso di irregolarità dovrà segnalare il fatto direttamente alla Commissione Giudicante, senza interpellare od avvisare il Dirigente in difetto.
- 7) Deve appurare che ogni Dirigente gli consegni la lista generale dei tesserati in duplice copia (una da trattenere e l'altra da rendere al Dirigente) e la parte inferiore dei cartellini per i nuovi tesserati, prima dell'inizio del campionato o torneo.
- 8) Dovrà tenere un calendario per seguire che i recuperi vengano effettuati alle date concordate. Dovrà tenere registrate le ammonizioni ed espulsioni onde poter procedere alla loro somma per eventuali squalifiche.
- 9) Può pretendere il rifacimento dei cartellini per giocatori poco riconoscibili o di dubbia interpretazione, per cambio di società di appartenenza.
- 10) Se ricevesse da parte di un Dirigente il rifiuto di giocare una partita, lo darà sconfitto per 3 - 0, comunicandogli anche che subirà una multa di Euro 25. Per il secondo rifiuto di giocare la partita vi sarà un'ulteriore multa di Euro 50. Se le partite non giocate nello stesso campionato o torneo fossero tre, comunicherà al Dirigente la perdita della cauzione e la possibilità di partecipare all'attività futura.

DIRIGENTE DI SQUADRA

- 1) È il rappresentante della Società o Oratorio ed è pertanto il primo responsabile che siano state osservate tutte le norme del Regolamento.
- 2) Deve compilare la distinta giocatori in duplice copia, consegnandola all'Arbitro, unitamente ai cartellini, prima dell'inizio della gara. Dovrà ricevere dall'Arbitro la copia della distinta giocatori della squadra avversaria.
- 3) Il Dirigente della squadra ospitante deve ritirare, al termine della partita, l'originale del referto arbitrale ed i due originali delle distinte giocatori e li dovrà consegnare in Sede il Giovedì successivo alla gara. In caso di mancata consegna nei termini previsti si rimanda al paragrafo RESPONSABILE DI CLASSIFICA del regolamento (pagg. 7 e 8).
- 4) Il Dirigente della squadra ospitante ha l'obbligo di telefonare l'esito della partita al Responsabile di Classifica entro il martedì successivo alla gara (per le partite giocate di sabato o domenica) o entro la sera successiva alla partita per le gare infrasettimanali comunicando le annotazioni segnate nel referto arbitrale. In caso di mancato avviso nei termini previsti si rimanda al paragrafo RESPONSABILE DI CLASSIFICA del regolamento (pagg. 7 e 8).
- 5) In caso di espulsione di un suo giocatore, lo dovrà escludere dalla partita successiva, segnando in calce alla distinta giocatori che detto giocatore non partecipa perché squalificato. Se il Dirigente non ottemperasse a quanto sopra, facendo giocare il proprio tesserato, la squadra verrà data perdente 3 - 0 ed il Dirigente sarà diffidato.
- 6) Prima dell'inizio del campionato deve compilare la lista generale tesserati in copia, consegnandola al Responsabile di Classifica unitamente alla parte inferiore dei cartellini punzonati, per i nuovi tesserati. Per nessuna ragione potrà far partecipare ad una gara dei giocatori privi di cartellino o per i quali non sia ancora stata consegnata la parte inferiore del cartellino.
- 7) Dovrà provvedere alla punzonatura dei cartellini presentando documenti validi per l'opportuno riconoscimento (es. carta d'identità, tessera postale o attestati pubblici con fotografia, etc.) prima dell'inizio del campionato o prima della scadenza relativa al tesseramento.

- 8) Con riferimento all'indirizzo del campionato dell'amicizia, il Dirigente deve garantire che il comportamento dei propri tesserati, suo e dei suoi vari collaboratori sia estremamente corretto e consono al luogo ove si svolgono le gare; ciò per un regolare ed amichevole svolgimento delle partite.
- 9) Prima dell'inizio della partita ha la possibilità di prendere visione dei cartellini dei giocatori avversari, al momento del controllo da parte dell'Arbitro, consegnando i cartellini dei propri giocatori al Dirigente avversario, ricevendoli di ritorno al termine della gara.
- 10) Ha l'obbligo di prendere attenta visione del presente Regolamento e di applicare diligentemente tutte le norme.
- 11) Il Dirigente dovrà prendere visione delle decisioni della Commissione Giudicante e di eventuali comunicati che verranno affissi in bacheca il Giovedì sera entro le 22,30.
- 12) Il Dirigente che abbia accettato di iniziare la partita pur avendo riscontrato ed eventualmente fatto notare all'Arbitro e al Dirigente avversario qualsiasi tipo di irregolarità NON potrà poi sporgere alcun reclamo in merito.
- 13) È responsabile che in panchina siano presenti, per motivi Assicurativi, SOLO Dirigenti e tesserati regolarmente segnati sulla Distinta Giocatori.
- 14) Premi o riconoscimenti vari potranno ESSERE RITIRATI dal Dirigente di CIASCUNA SQUADRA SOLAMENTE nel momento delle premiazioni.
- 15) Per la validità dell'Assicurazione il Dirigente è tenuto a verificare che i propri giocatori abbiano sostenuto la visita medica appropriata in base all'età, trattenendo in sede i certificati di idoneità per almeno 5 anni.

TESSERAMENTO

- 1) Il numero massimo dei tesserati per ogni squadra NON deve essere superiore a 25 (venticinque).
- 2) Per i tornei di sola andata vi è la possibilità di tesserare giocatori prima dell'inizio della III giornata.
Per i campionati di andata e di ritorno si potranno tesserare giocatori fino al giovedì prima dell'inizio delle gare di ritorno. Per qualsiasi eventuale controversia, farà fede la lista generale dei tesserati consegnata al responsabile di classifica.
- 3) In caso di Campionato unico (invernale + primaverile) sarà possibile tesserare anche il giovedì dopo la Santa Pasqua (ma sempre senza superare il limite massimo di 25 tesserati).
- 4) Norme circa l'età dei giocatori ed eventuale possibilità di utilizzo di FUORI QUOTA verranno stabilite e rese note prima dell'inizio di ogni stagione sportiva.

CAUZIONE

- 1) Ogni Oratorio o Società che partecipa al Campionato dell' Amicizia dovrà versare una cauzione; l'importo della cauzione verrà deciso dal Consiglio Direttivo del CTA.
- 2) La cauzione verrà restituita al termine dell'attività tranne che:
 - a) Per ritiro della squadra (dal Campionato, Torneo o eventuale Coppa).
 - b) Per mancata partecipazione alle fasi finali (di Campionati, Torneo o di Coppa).
 - c) Per la terza richiesta di rinvio immotivato ma solo ed unicamente per le classi "TL Junior", "TL Senior", "Under 18" e "Under 21".
 - d) In caso di mancata partecipazione alla partita per almeno 3 gare di calendario o di recupero.
 - e) Verrà decurtata di Euro 25 in caso di mancata effettuazione di una partita o recupero di partita; ulteriore decurtazione di Euro 50 in caso di recidività. Verrà decurtata anche degli importi delle sanzioni pecuniarie non versate nel corso della stagione sportiva.

- f) La cauzione può essere decurtata, parzialmente o totalmente, a risarcimento di danni provocati a strutture sportive. In caso di perdita dell'intera cauzione, verrà richiesto il reintegro della stessa per poter proseguire l'attività sportiva.
- g) La cauzione può essere decurtata per recuperare mancati pagamenti nei confronti del CTA.
- h) La cauzione è ritirabile entro 3 anni dall'ultima iscrizione al campionato o torneo, restituendo la relativa ricevuta al tesoriere del CTA.

RITIRO DELLA SQUADRA

- 1) In caso di ritiro della squadra in qualsiasi momento del Campionato o Torneo (o anche di Coppa), tutte le partite già disputate dalla squadra dovranno essere ritenute nulle agli effetti della classifica, mentre per le partite ancora da disputare le squadre avversarie osserveranno un turno di riposo.
- 2) Inoltre, in caso di ritiro della squadra, si perde il diritto al rimborso della cauzione.
- 3) Si perde il diritto al rimborso della cauzione se la propria squadra viene eliminata per problemi disciplinari.

CLASSIFICA FINALE

- 1) In caso di parità fra due o più squadre al termine delle partite di calendario, la classifica si otterrà tenendo conto della classifica della Coppa Disciplina; poi degli esiti degli incontri diretti, con regole della Coppa Campioni, poi per migliore differenza reti globale, poi per maggior numero di reti segnate globalmente. In caso di ulteriore parità per migliore differenza reti negli incontri diretti e successivamente per maggior numero di reti segnate negli incontri diretti. Solo in caso di ulteriore parità si provvederà a sorteggio mediante lancio di monetina, a cura della Commissione Giudicante (anche di un solo Membro) se è possibile in presenza dei Dirigenti delle squadre interessate (la presenza di questi ultimi non è obbligatoria).

Per i Tornei con gare di sola andata, in caso di parità fra due o più squadre al termine delle partite di calendario la graduatoria sarà definita per:

- 1° MIGLIOR DIFFERENZA RETI
- 2° CLASSIFICA AVULSA (se più di 2 squadre)
- 3° MAGGIOR NUMERO DI RETI SEGNATE
- 4° PUNTI DISCIPLINA
- 5° CONFRONTI DIRETTI
- 6° SORTEGGIO IN SEDE

- 2) Se una gara si svolge al meglio di due partite (cioè andata e ritorno) si applica la regola della Coppa Campioni e cioè in caso di parità di risultati, si terrà conto dei goal ricordando che quelli fatti in trasferta valgono doppio. In caso di ulteriore parità si passa ai tempi supplementari al termine della seconda partita e poi come dettaglio al successivo punto n. 4.
- 3) Se una gara si svolge al meglio di due partite e una delle due squadre rinuncia a disputare una delle due partite dandola vinta per 3 - 0, non vale quanto stabilito al precedente punto 2, ma si qualifica l'altra squadra.
- 4) Per le partite in cui si debba obbligatoriamente avere una vincente, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari si provvederà all'effettuazione di due tempi supplementari di 5 minuti cadauno. In caso di ulteriore parità, si procederà facendo battere i calci di rigore come segue:
 - a) L'Arbitro sceglie un'unica porta verso cui verranno battuti tutti i rigori e sorteggia quale squadra dovrà iniziare a batterli.
 - b) Possono battere i rigori solo i giocatori in campo con cui sono terminati i tempi supplementari (anche i portieri); non sono ammesse sostituzioni dopo la fine del secondo tempo supplementare.

- c) Ciascuna squadra batte una serie di tre calci di rigore, tirati alternativamente, prima una squadra e poi l'altra, da giocatori diversi e secondo una sequenza consegnata all'Arbitro da parte dei capitani prima di iniziare a calciare il primo rigore.
- d) Risulta vincente la squadra che realizza il maggior numero di goal (il punteggio finale della partita va aumentato dei goal ottenuti con i rigori).
- e) In caso di parità dopo la serie dei tre rigori, si continua ad oltranza sempre alternativamente fin tanto che una squadra si troverà in vantaggio rispetto all'altra a parità di calci tirati.
- f) Ogni rigore va tirato da un giocatore diverso, compreso il portiere; un giocatore non può pertanto battere una seconda volta fin tanto che tutti i suoi compagni non abbiano già calciato. E poi si deve ripetere con lo stesso ordine di prima.
- g) Mentre vengono battuti i calci di rigore tutti i giocatori in campo, tranne i due impegnati e cioè chi batte ed il portiere avversario, devono rimanere entro il cerchio di centro campo. Dirigenti, allenatori e riserve devono rimanere in panchina o comunque fuori dal terreno di gioco, ben lontano dalla porta verso cui si battono i rigori.
- h) Il rigore va considerato fallito se il pallone, dopo aver colpito il palo, sbatte sul portiere ed entra in porta.

RECLAMI

- a) Se un Dirigente ritiene di dover sporgere reclamo deve farlo subito all'Arbitro dell'incontro, pretendendo che lo stesso scriva il testo del reclamo sul referto, apponendo la propria firma sotto quanto scritto dall'Arbitro, barrando la casella SEGUE LETTERA nel caso volesse inviare poi uno scritto più dettagliato. Detto scritto dovrà essere consegnato in Sede il Giovedì successivo alla partita; in caso contrario non avrà più alcun valore.
- b) Non verranno accettati reclami se la squadra non avrà inviato il proprio incaricato alle riunioni previste per gli arbitraggi o per i Dirigenti.

ADESIONI AI CAMPIONATI O TORNEI

- 1) Il Consiglio Direttivo è l'unico organo che può respingere la richiesta di adesione da parte di una Squadra o di un Oratorio.
- 2) Gli Arbitri di TUTTE le società dovranno TASSATIVAMENTE partecipare alla riunione Arbitri indetta dal Responsabile Arbitri del Campionato dell' Amicizia.

PROVVEDIMENTI E SANZIONI DISCIPLINARI

Nei Campionati invernali (o comunque con andata e ritorno), dopo la terza ammonizione scatta la squalifica automatica di almeno un turno. Nei Campionati primaverili o di breve durata (di solito con la sola andata) la squalifica scatta dopo due ammonizioni.

Il Dirigente espulso deve scontare la squalifica anche da giocatore e da Arbitro.

Il giocatore espulso NON potrà arbitrare.

Il giocatore capitano espulso avrà la squalifica raddoppiata.

L'Arbitro squalificato, se fosse anche giocatore, potrà regolarmente prender parte a gare successive alla squalifica, solo come giocatore.

Gli eventuali ricorsi ai provvedimenti disciplinari vanno effettuati dal 1° Dirigente della squadra interessata mediante raccomandata a mano da consegnarsi in Sede entro 7 GIORNI dall'affissione in bacheca della delibera. In caso contrario, il ricorso NON verrà preso in considerazione.

Le squalifiche gravi non scontate entro la fine di un Campionato o Torneo, verranno scontate nei successivi.

È fatto obbligo ai Dirigenti di passare in Sede, nell'orario di apertura, per prendere nota di comunicati o provvedimenti disciplinari.

È obbligatorio utilizzare la modulistica predisposta dal CTA.

Turni di squalifica MINIMI:

- **1 giornata**
- espulsione per proteste

- espulsione per gioco scorretto
- espulsione per insulto all'avversario
- **2 giornate**
 - espulsione per bestemmia
 - espulsione per insulto al pubblico
 - espulsione per insulto all'Arbitro
 - espulsione per minacce all'avversario
 - espulsione per reazioni all'avversario
- **3 giornate**
 - espulsione per gravi offese all'Arbitro
- **4 giornate**
 - espulsione per rissa con l'avversario

Eventuali provvedimenti più gravi verranno stabiliti dalla Commissione Giudicante.

PUNTEGGI COPPA DISCIPLINA

- **1 punto**
 - Ammonizione
 - Mancanza Dirigente accompagnatore
 - Giornate di squalifica successive (un punto per ogni ulteriore giornata)
- **2 punti**
 - Risultato NON comunicato (*)
 - Referti e liste NON consegnate (*)
- **3 punti**
 - Espulsione per una giornata
 - Arbitro NON tesserato (*)
 - Spostamento gara NON comunicato
 - Controllo tessere NON effettuato
- **4 punti**
 - Espulsione per bestemmia (*)
- **5 punti**
 - Rinuncia ad una gara (*)
- **10 punti**
 - Squalifica NON scontata
 - Giocatore NON tesserato (*)
 - Comportamento grave del pubblico
 - Rissa fra tesserati

Per i provvedimenti non elencati i punteggi verranno valutati caso per caso.

** provvedimenti soggetti anche a multa*

NOTA BENE: l'espulsione per bestemmia comporta, oltre alla squalifica, anche una multa di Euro 10.

Il presente Regolamento annulla e sostituisce i precedenti.