

TORNEO RICREATIVO DI CALCIO A SETTE:
TRIANGOLARI 2023
(ASD CLUB TERGESTINO)

REGOLAMENTO UFFICIALE.

ARTICOLO 1.

FORMULA E PREMIAZIONI:

Nei triangolari la regolamentazione sarà la seguente:

si giocheranno tre incontri di 25 minuti ognuno; la squadra che vince nel corso dei 25 minuti riceve tre punti; quella che perde 0; non esiste il pareggio, poichè in quel caso si calceranno tre rigori: la vincente otterrà 2 punti, la perdente 1. In caso di parità alla fine delle 3 gare, si valuterà in primis lo scontro diretto, poi la differenza reti nello scontro diretto, poi quella della classifica ed infine se permane ancora la parità si effettuerà il sorteggio.

I triangolari eliminatori saranno 3 (in 9 diverse serate); per le 3 vincenti seguirà un triangolare di finale (in una serata unica)

Le 3 finaliste avranno una coppa.

ARTICOLO 2.

LIMITE D'ETA': Minimo 15 anni compiuti.

ARTICOLO 3.

TESSERAMENTO \ ASSICURAZIONI: Ogni giocatore (anche se in panchina) e/o dirigente, per poter partecipare, può facoltativamente essere tesserato con un Ente di Promozione e pertanto contemporaneamente assicurato contro infortuni di gioco gravi. La scelta è comunque facoltativa e se non comunicata all'Organizzazione, comporta l'automatica scopertura assicurativa.

Tutti i partecipanti al torneo devono farsi rilasciare dal proprio medico un certificato di godimento di buona salute prima dell'inizio del torneo o altrimenti rilasciare una dichiarazione nella persona del proprio dirigente responsabile che si assumono personalmente la responsabilità in caso di infortuni durante il corso del torneo.

ARTICOLO 4.

TESSERATI DELLA FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO: Non sono ammessi tesserati della F.I.G.C. (non con nullaosta ma eventualmente con lo svincolo ufficiale). Per tesserato F.I.G.C. comunque si intende colui che ha disputato una gara ufficiale (anche se solamente come riserva) del campionato federale 2022\2023 (inclusa la Coppa Regione e il Calcio a 5 Federale). E' invece permessa la partecipazione degli iscritti in F.I.G.C. in qualità di amatori o nelle categorie di calcio femminile.

ARTICOLO 5.

GIOCATORI STRANIERI: Sono ammessi anche giocatori non italiani, purchè residenti ufficialmente in Italia o quanto meno in possesso di un regolare permesso di soggiorno; in caso di inadempienza in tal senso, la squadra che li schiera perderà la/le gara/re a tavolino.

ARTICOLO 6.

LISTA GENERALE DI PARTECIPAZIONE: Fa fede la lista gara.

ARTICOLO 7.

LISTE GARA: Sono da presentarsi in duplice copia all'arbitro designato 10 minuti prima dell' orario ufficiale d'inizio gara, per di più compilata con esattezza e scrittura leggibile in ogni sua parte (se l'arbitro ritiene illeggibile anche una sola parte può richiederne la correzione o il rifacimento). In caso di assenza del direttore di gara o in caso di dubbio svolgimento dell'incontro per maltempo o altra causa, il dirigente dovrà sempre e comunque compilare le liste regolarmente, metterle nello spogliatoio dell'arbitro e preparare i giocatori all'appello.

In allegato alle liste gara, il dirigente responsabile dovrà esibire un proprio documento assieme a quello di ogni componente iscritto. Se ne viene a mancare uno, per poter verificare l'identità del giocatore, è sufficiente il riconoscimento da parte di uno dei membri dell' Organizzazione, o da parte dello stesso arbitro o da un altro arbitro, in caso il riconoscimento non sia possibile non gli sarà concessa l'entrata in campo. Una inadempienza in tal senso comporterà la perdita per 3:0 a tavolino della squadra che farà giocare l'atleta (ma non la perdita di un punto in classifica generale).

All'atto della consegna della lista gara e eventualmente all'appello, il dirigente responsabile della squadra dovrà firmare la lista stessa in presenza dell'arbitro; in assenza del presidente diventerà dirigente un altro componente qualsiasi della squadra e quindi dovrà firmare quest'ultimo.

Nella lista è obbligatorio specificare il nome della propria squadra, gli estremi dell'incontro (campo, data, ora), il nome e cognome di ciascun giocatore, l'indicazione del capitano, del vice capitano, del portiere, del dirigente responsabile e (facoltativo) di uno o al massimo due dirigenti accompagnatori. I documenti vanno allegati alle liste-gara, nelle quali non è necessario riportarne i numeri e gli

estremi d'identificazione.

Il tempo massimo per la consegna delle liste gara è l'orario ufficiale della partita; se una squadra non presenta almeno una delle due liste gara completa in ogni sua parte entro l'orario ufficiale d'inizio, sarà ritenuta e sanzionata come "rinunciataria", e per nessun motivo l'arbitro potrà cominciare l'incontro.

E' possibile effettuare correzioni sulle liste gara fino a quando la gara stessa non avrà avuto inizio; le stesse correzioni devono però essere apportate sia sulla lista che rimane all'arbitro sia su quella che va data alla squadra avversaria.

L'arbitro può evitare l'identificazione dei calciatori (= appello) qualora ritenga di conoscerli già.

I giocatori che scendono in campo con una maglia riportante un numero diverso da quello indicato nella lista gara sono passibili di sanzioni disciplinari (è pertanto compito di questi ultimi assicurarsi che il proprio numero coincida con quello scritto sulla lista).

ARTICOLO 8.

INGRESSO DI GIOCATORI A GARA INIZIATA: E' possibile tramite esibizione del documento all'arbitro al momento della sua entrata in campo. Il giocatore in questione però dovrà obbligatoriamente essere iscritto nella lista gara all'appello iniziale dell'arbitro; in caso contrario, la squadra incorre in "posizione irregolare di giocatore in campo" con conseguente perdita della partita per 0:3 a tavolino.

ARTICOLO 9.

DURATA DEGLI INCONTRI: Tre tempi da 25 minuti ciascuno intervallati da 5 minuti di riposo.

ARTICOLO 10.

RINUNCE ALL'INCONTRO: Le squadre dovranno presentarsi in campo con le liste gara regolarmente compilate anche in caso di maltempo a disposizione dell'arbitro, salvo diverso comunicato ufficiale dell'Organizzazione. Se una delle due squadre (o anche entrambe) non ottempererà a tale disposizione, sarà ritenuta perdente a tavolino (o ambedue perdenti a tavolino) con conseguente provvedimento disciplinare a carico: perdita di un punto in classifica generale nel proprio raggruppamento o eliminazione dal turno successivo (se trattasi di gare dei play-off).

Nel computo delle quote d'iscrizione all'Organizzazione, la gara anche se non disputata, deve ugualmente essere pagata ma dalla squadra che perde a tavolino, nella misura di entrambe le quote: 2 x €. 50,00, poichè a tutti gli effetti la gara viene omologata.

ARTICOLO 11.

ABBANDONO DEL CAMPO PRIMA DEL TERMINE DELLA GARA: La squadra che abbandona il campo prima del termine della gara verrà considerata rinunciataria con le conseguenze già citate nel precedente paragrafo. Alla squadra avversaria verrà conferita la vittoria per 3 a 0 a tavolino o con miglior risultato maturato sul campo al momento della sospensione. I provvedimenti disciplinari, i marcatori ed i punteggi delle classifiche rendimento giocatori e portieri della partita annullata ed assegnata a tavolino verranno omologati, poichè regolarmente conseguiti in campo. Il giocatore che di propria spontanea volontà e senza il consenso dell'arbitro abbandona il campo rifiutandosi di rientrare essendone nelle proprie piene facoltà sarà considerato "Espulso".

ARTICOLO 12.

NUMERO MINIMO DI GIOCATORI: E' di 5 per squadra all'inizio dell'incontro; al di sotto non ne sarà possibile lo svolgimento in nessun caso: la squadra inadempiente verrà considerata rinunciataria, se non darà luogo all'inizio della gara; invece non perderà un punto in classifica generale se l'incontro sarà sospeso causa riduzione a 4, mentre il risultato conseguito non sarà omologato.

ARTICOLO 13.

SOSTITUZIONI: I giocatori di riserva (al massimo 6) possono subentrare ai 7 in campo per un numero illimitato di volte, uscire e poi rientrare. I cambi (denominati quindi "volanti") possono essere fatti a gioco fermo e solamente dopo avviso all'arbitro da parte del capitano; il direttore di gara può però non acconsentirli nei minuti finali della gara se ciò costituisca grave ostruzione al regolare proseguimento della stessa. Tra i giocatori in campo è permesso qualsiasi avvicendamento di ruolo, compreso il portiere; in tal caso, tra quest'ultimo e colui che gli subentra è obbligatorio lo scambio delle maglie e sempre tramite consenso dell'arbitro.

ARTICOLO 14.

DIVISA SPORTIVA: La completezza della divisa sportiva (maglietta, pantaloncini e calzettoni) è obbligatoria per tutti i calciatori, che (titolari o riserve che siano) dovranno inoltre portare un numero di riferimento; è concesso comunque di giocare con una maglia senza numero che avrà come riferimento lo zero.

Il capitano deve portare un segno di riconoscimento al braccio che andrà al vice capitano in caso di sostituzione definitiva. Al di sotto della tenuta ufficiale di gioco è consentito l'uso di ulteriori indumenti, maglie tute o calzamaglie; sono consentite soltanto scarpe per i campi sintetici o quelle di ginnastica, mentre sono vietate quelle con tacchetti intercambiabili di qualsiasi tipo (anche quelli fissi in gomma o poliuretano), scarpe da passeggio, gessature, orologi, catenine, bracciali e tutto ciò che può essere dannoso durante il gioco ed a giudizio dell'arbitro.

E' ammesso pure portare delle casacche (di colore uniforme tra tutti i componenti della squadra) anche senza numero, a patto che sotto a queste venga indossata la propria divisa sportiva (regolarmente

contrassegnata dai numeri).

ARTICOLO 15.

ANALOGIE DI MUTE: In tal caso la squadra ospitante (cioè la prima iscritta in calendario) avrà l'obbligo di sostituire la divisa sportiva, a meno che l'arbitro disponga di far giocare ugualmente. Nel caso di indisponibilità di una muta di riserva, la squadra inadempiente (cioè quella che è iscritta per prima nel calendario) perderà 3 a 0 a tavolino.

La squadra ospite (cioè quella seconda iscritta in calendario) però ha il preciso obbligo di rispettare quanto dichiarato nella lista generale, nello spazio riservato al colore della divisa sociale; ovvero, nello specifico caso di analogia di mute, se non si presenta in campo con la maglia della "prima divisa di gioco" ne risponde direttamente e deve cambiarla appunto con quella dichiarata come "prima"; non potendolo fare incorre nell'inadempienza ed è responsabile di tutte le conseguenze disciplinari.

ARTICOLO 16.

FUORIGIOCO: E' valido nell'area piccola se vi staziona uno (o più) giocatore\i attaccante\i nel momento in cui i suoi compagni battono un calcio di punizione (diretto o indiretto), calcio di rinvio, una rimessa laterale o un calcio d'angolo.

ARTICOLO 17.

PALLONI: Ogni squadra ne dovrà presentare almeno uno all'arbitro al momento dell'inizio dell'incontro. In caso di mancanza o irregolarità la squadra in difetto sarà multata. Se durante la partita entrambi i palloni non saranno più regolari o reperibili (smarrimento) il direttore di gara attenderà un massimo di 10', dopo di che deciderà la sospensione della gara.

ARTICOLO 18.

TEMPO D'ATTESA PER L'INIZIO DELLA GARA: Sono consentiti al massimo 10' di attesa sull'orario ufficiale dell'inizio dell'incontro. Indipendentemente da ciò le liste gara dovranno essere consegnate all'arbitro entro l'orario ufficiale di inizio gara. Pertanto: la squadra che si presenterà in campo entro i 10' stabiliti e causerà in tal modo il ritardo sarà considerata "ritardataria"; quella che invece causerà il ritardo ma si presenterà in campo dopo i 10' previsti sarà da ritenersi "rinuncitaria" e perderà la gara per 3:0 a tavolino (con le relative conseguenze disciplinari). Nei casi di campo occupato dall'incontro precedente, di ritardo dell'arbitro o di calamità di carattere straordinario, il tempo d'attesa previsto è di 25 minuti.

ARTICOLO 19.

GRUPPI ARBITRI: La direzione delle gare è affidata al gruppo arbitri del MSP Italia. In casi d'emergenza, le squadre sono tenute ad accettare anche un arbitro differente da quello designato, purchè lo stesso sia appartenente da uno dei gruppi riconosciuti dall'Organizzazione.

ARTICOLO 20.

COMMISSIONE DISCIPLINARE E GIUDICE SPORTIVO: L'aggiornamento dei Comunicati Disciplinari sarà cura dell'Organizzazione tramite la Commissione Disciplinare.

ARTICOLO 21.

COPPA DISCIPLINA: PUNTI E AMMENDE: La graduatoria della Coppa Disciplina è compilata a seconda dei seguenti punti (non vengono applicate ammende pecuniarie):

1' ammonizione (diffida) p. 1;
2' ammonizione (con relativo un turno di squalifica) p. 2;
Ogni giornata di squalifica per espulsione dal campo p. 3;
Mancanza o irregolarità del pallone p. 3;
Inizio gara con squadra incompleta p. 2;
Ritardo inizio gara (entro i 5 minuti) p. 1;
Ritardo inizio gara richiesto (dai 6 ai 10 minuti) p. 2;
Divisa sportiva incompleta\irregolare p. 3;
Liste gara in ritardo p. 1;
Lista generale consegnata in ritardo o incompleta nei dati richiesti a inizio del torneo p. 1;
Mancato saluto del capitano all'arbitro a fine gara p. 2;
Molestia alla gara da parte di sostenitori: a giudizio del G.S.;
Posizione irregolare di un giocatore e perdita della gara per 0 a 3 a tavolino F.C.

ARTICOLO 22.

ASSICURAZIONI ED INFORTUNI: L'assicurazione in questo torneo è facoltativa. Chi sceglie il tesseramento ad un Ente di Promozione automaticamente è coperto da assicurazione (ma deve comunicarlo all'Organizzazione per tempo e comunque prima di un infortunio di gioco); l'Organizzazione dà altresì la possibilità a chiunque di assicurarsi personalmente con altre forme assicurative private. L'Organizzazione e la Direzione dei campi di gioco non assumono alcuna responsabilità penale o civile per incidenti di vario genere alle persone o alle cose, danneggiamenti, perdite valori, materiale sportivo ed effetti personali.

Ogni squadra partecipante ha l'obbligo di nominare un proprio Dirigente (Presidente), responsabile di

tutto ciò che riguarda i propri componenti di squadra; è compito, nell'interesse della squadra, dei suoi componenti e del suo responsabile, di far compilare ad ogni giocatore un certificato di buona salute dal proprio medico curante. Inoltre (tranne che, prima dell'inizio del torneo, non venga fatto apposito comunicato sottoscritto dal Presidente dell' Associazione Sportiva partecipante e dall'Organizzazione) ogni Dirigente \ Presidente e ogni giocatore si impegna a non ricorrere alla giustizia ordinaria (penale, civile ed amministrativa) anche a nome di tutti i componenti della lista generale della sua squadre per fatti direttamente connessi allo svolgimento del torneo, che in definitiva sono soltanto di carattere sportivo. Chi infrange tale impegnativa sarà escluso dal torneo in corso insieme al Presidente, salvo diverse disposizioni dell'Organizzazione.

In caso di infortunio sul campo di gioco, lo stesso deve venir segnalato all'arbitro (che riporterà l'episodio nel verbale della gara). L'infortunato (soltanto se ha scelto la forma assicurativa) deve poi:

- * farsi rilasciare immediatamente il referto dal pronto soccorso o dal medico di base,
- * compilare il modulo d'infortunio dell'Ente di Promozione che ha scelto,
- * farlo compilare dal medico stesso,
- * e infine entro e non oltre 20 giorni dalla data della partita inviarlo con raccomandata A.R. all'Assicurazione d'appoggio del corrispondente Ente di Promozione.

ARTICOLO 23.

GIOCATORI SOSPESI E SQUALIFICATI: In allegato vengono pubblicati qui di seguito gli elenchi completi dei giocatori squalificati e sospesi, ovvero che non possono partecipare al torneo.