

REGOLAMENTO TORNEI CALCIO ROMA NORD

0.0 Direttive generali Tornei Calcio Roma Nord

0.1 L'organizzazione detiene ogni mansione amministrativa, burocratica e giudiziaria; è pertanto vietato mettere in discussione l'operato o la validità dell'organizzazione stessa. L'organizzazione si riserva il diritto inderogabile di apportare modifiche a regolamento, calendario e tutto ciò che concerne il torneo, comunicandolo a capitani e allenatori con almeno 24 ore di anticipo, è pertanto vietato assumere un atteggiamento contrario a ciò che viene espresso dai comunicati ufficiali indetti dall'organizzazione Tornei Calcio Roma Nord.

0.2 Un calciatore durante una o più competizioni non può mai essere tesserato contemporaneamente in due club diversi, per il passaggio di proprietà si dovrà attendere la pausa prestabilita per il Calcio Mercato.

0.3 Le competizioni Tornei Calcio Roma Nord, tengono fede ad una sola organizzazione pertanto non è possibile ritirarsi da una competizione procedendo solo nell'altra senza incorrere in alcuna sanzione. Le ammende che devono essere pagate in una competizione in cui non si partecipa più quindi, dovranno essere saldate per proseguire una differente competizione.

0.4 Partecipando ad una qualsiasi competizione Tornei Calcio Roma Nord si accetta di essere anche convocabili per la rappresentativa del torneo, non sarà quindi possibile rifiutare una convocazione.

1.0 Direttive generali riguardanti l'iscrizione

1.1 Giocatori ammessi: tutti i giocatori vengono ammessi a disputare le gare delle competizioni Tornei Calcio Roma Nord, esclusi i giocatori tesserati in squadre partecipanti a competizioni di Serie Eccellenza o superiori.

E però consentito l'innesto di un fuoriquota, è quindi possibile inserire un giocatore delle categorie sotto elencate:

- Tesserati in squadre militanti alla competizione di Eccellenza

E' pertanto vietata in modo più assoluta la partecipazione alle Competizioni Tornei Calcio Roma Nord, tutti quei giocatori che sono tesserati in Serie D o categorie superiori.

1.2 Rosa Giocatori: al momento dell'iscrizione la rosa dei giocatori dovrà essere composta da almeno 8 calciatori i quali dovranno aver regolarmente firmato l'apposita documentazione.

Potranno anche essere segnalati un Allenatore e due dirigenti accompagnatori i quali potranno entrare a bordo campo, tutte le altre persone che non siano tesserati o accompagnatori, **NON POTRANNO ENTRARE NEL RETTANGOLO DI GIOCO.**

L'ORGANIZZATORE SI RISERVA IL DIRITTO OVE NECESSARIO DI APPORTARE EVENTUALI MODIFICHE ALLA ROSA, E DI ESCLUDERE DAL RETTANGOLO DI GIOCO GIOCATORI O ACCOMPAGNATORI CHE COMPROMETTONO LA STABILITÀ DELLA PARTITA O DEL TORNEO STESSO.

1.3 Un giocatore in nessun caso potrà disputare la stessa giornata due volte con due squadre differenti.

1.4 Le squalifiche avranno validità completa, pertanto un giocatore con una squalifica a carico dovrà scontare le relative giornate prima di poter essere riammesso sul rettangolo di gioco.

1.5 La copertura assicurativa non è compresa. Di conseguenza ciascun partecipante al torneo esonera l'organizzazione ed il circolo da qualsiasi responsabilità per infortunio maturato prima durante o dopo una gara della competizione, firmando l'apposita documentazione.

1.6 I periodo compreso tra il 1 gennaio e il 31 gennaio, tra il 1 e il 31 aprile* e tra il 1 settembre e il 31 ottobre saranno adibiti al Calcio-Mercato, in questi periodi le squadre potranno apportare modifiche alla loro rosa acquistando e cedendo giocatori dalle altre squadre, attraverso un documento che ne attesti il passaggio di proprietà.

*il periodo compreso tra il 1 e il 31 aprile è un calciomercato a tutti gli effetti con valore dal prossimo torneo utile. Nel caso in cui un giocatore sia stato acquistato durante questo periodo dovrà comunque terminare la competizione con la squadra corrente.

1.7 Qualsiasi giocatore, non in lista o che non rispetti i parametri sopra elencati (o più semplicemente non ammesso), che viene schierato durante un match, causa la sconfitta a tavolino in favore della squadra lesa da tale comportamento, e una penalizzazione dai 2 ai 4 punti per la singola partita. In caso di recidività è previsto il raddoppiamento della pena.

2.0 Direttive generali per la singola partita

2.1 Entrambe le squadre dovranno presentarsi 30 minuti prima dell'inizio della gara (ogni squadra per qualsiasi motivo ha il diritto di presentarsi con 15 minuti di ritardo, non un minuto di più) onde evitare ritardi sulla tabella di marcia del torneo e del circolo, pena una multa per il ritardo prima, sconfitta a tavolino poi.

2.2 Ogni squadra dovrà fornire la rosa della squadra con numeri, nomi ed accompagnatori direttamente all'arbitro o all'organizzatore, inoltre dovrà consegnare la quota campo (80€ per squadra) entro e non oltre 5 minuti prima della partita all'arbitro, il quale non darà via alla gara se non avrà prima ricevuto il saldo totale della partita in questione.

2.2.a Nel caso in cui, una squadra non avverta entro l'orario previsto, l'assenza sul campo di gioco, sarà possibile l'aumento di un tot. di euro per un tot. di gare, per ristabilire il montepremi.

2.3 Solo il capitano può interloquire con l'arbitro, nei limiti del consentito. Pena l'ammonizione o l'espulsione dal rettangolo di gioco se necessario.

PROTESTE ACCESE, INSULTI NEI CONFRONTI DELL'ARBITRO O BESTEMMIE SARANNO PENALIZZATI CON UN CARTELLINO (giallo o rosso a discrezione dell'arbitro).

Nel caso in cui un giocatore espulso (oppure non ammesso dall'Organizzatore) non lasci il rettangolo di gioco nei tempi previsti la pena sarà la vittoria a tavolino per la squadra lesa da tale comportamento.

2.3.a Mettere in discussione l'operato dell'arbitro e/o organizzazione, servendosi di ironia, sarcasmo o insulto diretto viene sanzionato con l'ammonizione e/o l'espulsione e in caso di comportamento reiterato si procederà con l'esclusione di tale giocatore dal prosieguo del torneo.

2.4 Durata dei tempi: 25' con intervallo di 3' tra un tempo e l'altro.

2.4.a In caso di parità dopo i 50' regolamentari nel caso il regolamento della competizione non ammetta il pareggio, la gara sarà decisa da 5 rigori per parte. I calciatori fuori dal campo al momento del fischio finale non potranno essere ammessi alla battuta del calcio di rigore. Salvo eccezioni.

2.5 I cambi sono infiniti e un giocatore sostituito può rientrare in campo, a patto che il cambio sia autorizzato dall'arbitro, che comanderà la ripresa del gioco a cambio effettuato.

2.6 Ogni squadra dovrà avere una propria maglia dietro alla quale ogni giocatore dovrà avere un numero di riconoscimento per facilitare il compito dell'arbitro. **OGNI GIOCATORE SPROVVISTO DI MAGLIA CON NUMERO NON SARA' AMMESSO SUL RETTANGOLO DI GIOCO.***

* Potrà essere ammesso sul rettangolo di gioco a discrezione dell'organizzatore solo nel caso in cui prima di iniziare la gara saldi il debito, specificato dalla multa nel paragrafo 3.0: Multe e sanzioni varie

2.6.a Il pantaloncino è da considerarsi parte integrante della divisa di una squadra, quindi ogni squadra dovrà disporre di maglia e pantaloncino uguale per ogni giocatore.

2.7 Il portiere di ogni squadra dovrà avere una propria maglia diversa da quella dei suoi compagni dietro alla quale dovrà avere un numero di riconoscimento per facilitare il compito dell'arbitro.

2.8 L'uso della fascia da capitano è obbligatorio, e all'interno del campo dovrà essere sempre presente un giocatore con la fascia da capitano, nel caso in cui il capitano dovesse uscire sarà suo compito assegnare la fascia identificativa al vice, l'arbitro comanderà la ripresa del gioco solo dopo averla indossata. Un ritardo nel compimento di tale azione comporta un cartellino giallo.

2.9 Le giornate di squalifica di un giocatore vengono stabilite il giovedì successivo al weekend di campionato tramite comunicato, in base all'entità del fallo, alla polemica effettuata all'interno e all'esterno del campo.

Entro il giorno seguente alla pubblicazione delle decisioni del giudice sportivo sarà possibile effettuare ricorso, inviando via mail, l'apposito modulo per i ricorsi. -torneicalcioromanord@gmail.com-

3.0 Multe e Sanzioni varie

3.1 Eventuali ritardi o assenze ad una determinata partita comunicati e non verranno sanzionati con una multa, l'esenzione dal pagamento di tale cifra può essere sanzionato con l'esclusione definitiva da parte di tale squadra per il prosieguo del torneo.

3.1.a Eventuali ritardi sul terreno di gioco nell'orario di una partita prestabilita (€ 5,00 ogni 10 minuti)

3.1.b Assenza comunicata con 24 o più ore di preavviso dall'orario di una partita prestabilita (€15,00 pena raddoppiata in caso di recidività)

3.1.c Assenza comunicata tra le 24 e le 4 ore di preavviso dall'orario di una partita prestabilita (€40,00 pena raddoppiata in caso di recidività)

3.1.d Assenza non comunicata o comunicata con meno di 4 di preavviso dall'orario di una partita prestabilita (€100,00)

3.2 Il cartellino rosso diretto giustificato da comportamento violento e antisportivo viene sanzionato con una multa di €5,00, l'esenzione dal pagamento di tale cifra comporta l'esclusione definitiva da parte di tale giocatore per il prosieguo del torneo.

3.3 Lo smarrimento di un oggetto fornito dal circolo o dall'organizzatore (Pallone, Fratino, etc.) viene sanzionato con una multa di €5,00-25,00 ai danni della squadra, l'esenzione dal pagamento di tale cifra comporta una penalizzazione sulla classifica finale prima, l'esclusione da parte di tale squadra per il prosieguo del torneo poi.

3.4 Tumulti e agitazioni creati sia all'interno che all'esterno del campo vengono sanzionati con una multa di 25€ in alcuni casi, con la penalizzazione sulla classifica finale in altri e con l'esclusione da parte di tale squadra per il prosieguo del torneo.

3.5 L'esenzione da parte di una squadra o di un giocatore di una regola o di un esortazione viene sanzionato con una multa dai €5,00 ai €20,00 ai danni della squadra, l'esenzione dal pagamento di tale cifra comporta una penalizzazione sulla classifica finale prima, l'esclusione da parte di tale squadra per il prosieguo del torneo poi.

3.5.a Nel caso in cui una squadra fosse sprovvista di maglia di riconoscimento l'arbitro non darà inizio alla gara prima che sia stato provveduto a saldare la multa di €5,00, e verrà fornito un fratino di colore simile alla muta.

3.5.b Nel caso in cui una squadra fosse sprovvista di due o più maglie di riconoscimento l'arbitro non darà inizio alla gara prima che sia stato provveduto a saldare la multa di €10,00, e verrà fornita una muta completa/fratini numerati per la squadra che dovrà essere restituita fine partita.

3.5.c Giocatore segnalato come capitano sprovvisto di fascia di riconoscimento, dovrà pagare €3,00 per l'affitto della suddetta fascia.

3.6 Qualsiasi altra scorrettezza non descritta nel regolamento verrà giudicata sul momento

3.7 Nel caso in cui una squadra non saldi il debito causato da una multa entro una settimana dalla ricezione della determinata ammenda, la cifra incrementata di una percentuale verrà prelevata dalla cauzione versata ad inizio torneo.

3.8 Nel caso in cui un giocatore convocato per la rappresentativa Tornei Calcio Roma Nord, non risponda alla convocazione, dovrà pagare una quota di €5,00.

4.0 Regole e norme basilari del Calcio a 8

Le squadre interessate alla gara dopo aver effettuato il riscaldamento, dovranno attendere l'arbitro (o uno degli organizzatori) per effettuare la chiama.

Al momento del calcio d'inizio le due squadre dovranno attendere a centro del campo e una volta schierate in fila entreranno per salutare il pubblico presente, si procederà quindi all'assegnazione del campo e della battuta del calcio di inizio.

L'arbitro non darà il Calcio di inizio se tutti i giocatori non avranno la maglia rappresentativa della propria squadra ed il giocatore segnalato come capitano non porterà la fascia di riconoscimento.

Il numero minimo affinché la gara sia valida è di 5 giocatori per squadra, nel caso in cui una squadra a causa di giocatori allontanati dal campo, resti con meno di 5 giocatori effettivi, sarà accordato uno 0-3 a tavolino in favore della squadra avversaria.

La rimessa laterale deve essere eseguita con le mani e con entrambi i piedi fuori dal campo, o sulla linea laterale, le mani devono effettuare un movimento secco dal collo sino a sopra la testa momento in cui il pallone lascerà le mani e sarà considerato giocabile.

La rimessa da fondo campo deve essere eseguita all'interno dell'area di rigore, e il pallone dovrà uscire dall'area grande prima che possa essere considerato giocabile da un compagno di squadra, verrà accordato un calcio di punizione indiretto all'interno dell'area di rigore nel caso in cui un difensore riceva palla all'interno dell'area.

Il portiere ha 5,98 secondi tempo per tenere il pallone in mano al seguito dei quali verrà fischiata una punizione di seconda all'interno dell'area.

Il portiere non può prendere la palla con le mani su retropassaggio, in tal caso verrà accordato un calcio di punizione indiretto dal punto in cui il portiere ha toccato la palla con le mani oppure dal primo punto utile per la battuta di un calcio di punizione indiretto.

Il portiere può prendere il pallone con le mani se esso gli viene passato da rimessa laterale.

Ogni punizione, diretta ed indiretta (Escluso il calcio di rigore), può essere battuta senza il fischio dell'arbitro, nel caso in cui la squadra che attacca chieda la distanza si aspetterà il fischio dell'arbitro, dopo eventuali arresti di gioco (ammonizioni, cambi, etc.) si dovrà aspettare il fischio dell'arbitro prima di riprendere il gioco.

Nel caso in cui un giocatore durante un calcio piazzato, o una rimessa da fondocampo/laterale aspetti più di 6 secondi prima di: chiedere la distanza o effettuare la rimessa in gioco dovrà aspettare il fischio di ripresa del gioco prima di poter effettivamente riprendere il gioco.

La distanza che sarà tenuta a tenere la barriera dopo la richiesta dell'attaccante avversario e di 6 metri e 15, nel caso in cui il calciatore adibito alla battuta della punizione non effettui la richiesta della distanza, il calciatore difendente deve posizionarsi ad una distanza di 2 metri dal punto di battuta per permettere al calciatore di giocare la palla, nel caso in cui tale distanza non venisse rispettata, il calcio di punizione sarebbe da ripetere solo dopo aver ammonito il calciatore che ha commesso l'infrazione.

Se durante un calcio piazzato il pallone dovesse prendere uno dei pali, l'arbitro, o un qualsiasi oggetto o persona presenti sul campo di calcio che non fanno parte dei 16 giocatori attivi in campo, il pallone non potrà essere giocabile dal battitore prima che un altro giocatore attivo lo tocchi.

Durante il calcio di rigore il pallone dovrà essere posizionato in modo che la sua proiezione tocchi il cerchio designato, il portiere non dovrà essere posizionato al di fuori della linea di porta, al momento del calcio non dovranno essere presenti giocatori all'interno dell'area se non il portiere e il rigorista.

Casi specifici Calcio di rigore:

- Al momento della battuta, un giocatore della squadra che attacca si trova nell'area di rigore, se verrà segnato un gol la battuta del calcio di rigore sarà da ripetere; se non verrà segnato un gol si procederà con l'azione per la regola del vantaggio.
- Al momento della battuta, un giocatore della squadra che difende si trova nell'area di rigore, se verrà segnato un gol si procederà per la regola del vantaggio; se non verrà segnato un gol, la battuta del calcio di rigore sarà da ripetere.

Il fallo di mano di un qualsiasi giocatore con la palla diretta a rete viene penalizzato con un rosso diretto.

Il fallo da ultimo uomo può essere considerata chiara occasione da rete se il giocatore in possesso della palla può raggiungere il pallone per concludere, non può essere considerata chiara occasione da rete quindi se il pallone esce fuori dal campo, se si decentra, o se una volta rientrato in possesso il giocatore non avrebbe potuto calciare direttamente a rete con la certezza (o quasi) di segnare.

Qualsiasi fallo di mano volontario, volto a bloccare un passaggio viene sanzionato con il fallo ed il cartellino giallo, tranne nel caso in cui il braccio dell'interessato si trovi in una posizione naturale, è da considerarsi fallo quindi: la mano posta a copertura del viso se essa supera l'altezza del viso, la mano seppur involontaria che blocca un'azione se essa non viene giudicata congrua al movimento del corpo del giocatore.

[...]

5.0 Direttive generali sulla classifica Fair-Play

5.1 La classifica Fair-Play ha il compito di valorizzare le squadre che si comportano in maniera esemplare dall'inizio alla fine del torneo senza creare disturbi nello svolgimento di esso; il comportamento corretto di una squadra che non consegue vittorie nell'arco del campionato viene considerato maggiormente rispetto al comportamento corretto di una squadra ai vertici della classifica; si impegna altresì a penalizzare le squadre che si comporteranno in maniera inadeguata, creando problemi e disagi per il prosieguo del torneo stesso.

5.2 La classifica Fair-Play segue il seguente criterio per l'assegnazione di punti:

- La squadra si presenta all'incontro prestabilito nell'orario richiesto guadagna 1 punto.
- La squadra si presenta all'incontro prestabilito nell'orario richiesto in seguito ad una sconfitta guadagna 1 punto.
- La squadra si presenta all'incontro prestabilito interamente in tenuta da gioco, quindi maglia, pantaloncino e calzettoni guadagna 5 punti.
- La squadra si presenta all'incontro prestabilito con la possibilità di indossare una seconda divisa, o da trasferta, per favorire il compito dell'arbitro (solo in caso di necessità, es: due squadre con maglie dello stesso colore) guadagna 5 punti.
- La squadra si presenta all'incontro prestabilito avendo una maglia da gioco, conforme a quelle della propria squadra pur con colore differente guadagna 1 punto
- La squadra concede la sua disponibilità nel giocare in un orario "scomodo", e non specificato nel regolamento guadagna 2 punti.
- La squadra non commette nessuna infrazione guadagna 1 punto.

5.3 La classifica Fair-Play segue il seguente criterio per la sottrazione di punti:

- La squadra schiera giocatori fuori dalla rosa della squadra, per qualsiasi problema, quando esso viene approvato dall'organizzatore, perde 1 punto.
- La squadra manifesta problemi sull'orario scelto per la gara dall'organizzatore perde 2 punti.
- La squadra si presenta alla gara senza una fascia da capitano perde 2 punti.
- La squadra smarrisce un oggetto fornito dall'organizzatore (fratini, palloni, fasce, maglie etc.) perde 2 punti.
- La squadra si presenta all'incontro con più di 5 minuti di ritardo, quando esso viene ammesso dall'organizzatore, la squadra perde 3 punti.
- La squadra si presenta all'incontro senza saldare il costo totale del campo/cauzione/iscrizione, quando esso viene ammesso dall'organizzatore, la squadra perde 3 punti.
- La squadra si presenta alla gara con un giocatore che non indossa la maglia regolamentare da gioco della squadra, quando esso viene approvato dall'organizzatore, perde 4 punti.
- La squadra non si presenta all'incontro prestabilito nell'orario richiesto comunicando entro 24 ore la sua scelta perde 8 punti.
- La squadra si presenta alla gara con più di un giocatore che non indossa la maglia regolamentare da gioco della squadra, quando esso viene approvato dall'organizzatore, perde 20 punti.
- La squadra non si presenta all'incontro prestabilito nell'orario richiesto non comunicando entro 24 ore la sua scelta perde 40 punti.

5.4 La squadra che si classifica al primo posto nella classifica Fair-Play ha diritto di partecipazione gratuita al successivo torneo organizzato dalla gestione Tornei Calcio Roma Nord e un ulteriore regalo stabilito dall'organizzazione stessa.