

TORNEO RICREATIVO DI CALCIO A SETTE TERGESTE ON-LINE REGOLAMENTO UFFICIALE

TITOLO I° - ISCRIZIONE E AMMISSIONE DI SODALIZI E GIOCATORI

1. MODALITA' PER LA QUOTA D'ISCRIZIONE

E' previsto il pagamento di una quota per la partecipazione fissata in € 38 a partita, le 3 partite del girone eliminatorio, per un totale di 114 €, devono essere saldate in un'unica soluzione anticipata. A partire dai quarti di finale la quota è di 38 € a partita a squadra (da pagare anticipatamente); la stessa copre le spese di gestione del torneo (affitto campo, illuminazione, spogliatoi, docce, indennità rimborso arbitri, rimborso mansioni e spese organizzative dei Commissari di campo; inoltre premi, targhe, coppe e riconoscimenti sportivi vari). Al termine del girone di qualificazione le squadre qualificate ai quarti di finale dovranno versare la quota della partita successiva in caso di mancato pagamento saranno estromesse dal torneo.

L' indennità di € 2 per l'aggiunta di un nuovo giocatore in lista generale va versata assieme alla presentazione della lista al momento della gara.

Le aggiunte effettuate prima dell'inizio effettivo del torneo da parte di una squadra (primo incontro al quale la squadra partecipa), sono gratuite.

2. PRELIEVO COATTIVO E BLOCCO DI UNA SQUADRA

a) Non è ammesso per nessun motivo il ritardo del versamento della quota. Quando risulti un sospenso lasciato da una squadra questa viene bloccata.

b) Una Squadra che abbia causato il "blocco" di una gara viene, nella stessa, considerata rinunciataria con tutte le conseguenze di cui ai successivi articoli 13 e 14 del presente regolamento. Ad essa si applicano anche le norme sulla recidiva specifica. In conseguenza di quanto sopra una squadra che è già stata penalizzata una volta per non essersi presentata in campo (per esempio, per posizione irregolare di giocatore), viene automaticamente punita con il secondo grado di rinuncia. Si ricorda che la terza rinuncia comporta l'esclusione dal torneo.

3. RESPONSABILITA' LEGALI ED AMMINISTRATIVE DELLE SQUADRE PARTECIPANTI ED EVENTUALI PENDENZE ECONOMICHE NEI CONFRONTI DELL'ORGANIZZAZIONE

a) Rappresentanza legale

Il legale rappresentante presso il Comitato organizzatore è il responsabile della squadra o, in sua indisponibilità, il vice responsabile. I loro nominativi devono essere segnalati all'inizio del torneo e tutti i documenti ufficiali devono essere controfirmati da uno di essi.

L'Organizzazione, non manterranno contatti di alcun genere con persone che non siano i legali rappresentanti, a meno che loro stessi non abbiano convocato giocatori o dirigenti al fine di interrogarli su fatti connessi con lo svolgimento del torneo.

4. DIRITTI DI AMMISSIONE - ATTRIBUZIONE DEL POSTO IN UN GIRONE ALLA SQUADRA ISCRITTA AL TORNEO - RESPINTA DELL'ISCRIZIONE

La compilazione dei gironi eliminatori avviene per sorteggio, le fase successive saranno comunicate ai responsabili delle squadre. Alla fase successiva saranno ammesse le prime due squadre classificate per ogni girone più le due migliori terze in assoluto. In caso di ripescaggi si seguirà nell'ordine il seguente criterio:

- Differenza reti
- Scontro diretto
- Provvedimenti disciplinari
- Sorteggio

5. LIMITI DI ETA'

Per partecipare al torneo i giocatori devono aver compiuto i 15 anni.

I Dirigenti (sia l'Accompagnatore ufficiale che i due Dirigenti "aggiunti") devono aver compiuto il 18° anno.

6. GIOCATORI STRANIERI

Sono ammessi anche giocatori non italiani, purchè residenti ufficialmente in Italia o quanto meno in possesso di un regolare permesso di soggiorno; l'inosservanza di dette norme comporterà la perdita della gara come punizione sportiva e le conseguenti sanzioni a carico di chi ha firmato la lista gara.

7. LISTA GENERALE DI PARTECIPAZIONE

Entro due giorni dall'inizio del torneo, è da consegnarsi al Comitato organizzatore del torneo, la lista generale di partecipazione. Essa deve contenere l'elenco completo e dettagliato dei giocatori che ne prenderanno parte (minimo 7 - massimo 40). Un giocatore che viene inserito in lista generale di più squadre, verrà considerato tesserato per quella che per prima lo farà giocare.

I Dirigenti responsabili e tutte le altre persone ammesse in panchina dovranno regolarmente figurare nella lista generale di partecipazione. I componenti il Consiglio direttivo, se non giocatori attivi, non rientrano nel calcolo del limite delle quaranta persone, che si ritengono solo "giocatori".

Alla lista generale dovranno essere allegate le dichiarazioni di consenso per i giocatori minorenni e la dichiarazione liberatoria. In caso di ritardo nella presentazione della lista non verranno assegnati punteggi di rendimento e marcatori e non sarà sanabile alcun errore, omissione o discordanza.

8. AGGIUNTE DI GIOCATORI NELLA LISTA GENERALE DI PARTECIPAZIONE

La lista generale di partecipazione potrà essere integrata anche a torneo già iniziato, ma soltanto se non sarà stato raggiunto il numero massimo di quaranta (40) nominativi. Ogni giocatore aggiunto verrà a costare € 2 e potrà entrare in campo soltanto dopo che il Dirigente responsabile ne avrà dato comunicato scritto (usando l'apposito modulo). E' consentito fare al massimo tre (3) aggiunte di nuovi giocatori per ciascun incontro.

In nessuna ipotesi si potrà sostituire o cancellare un componente dalla lista generale di partecipazione, tranne che nel caso di doppio tesseramento quando si verifichi che l'altro Sodalizio lo abbia fatto giocare per primo.

Dal giorno della consegna della lista generale (prima dell'inizio del torneo) al giorno della prima partita (compreso) le aggiunte di nuovi giocatori sono gratuite.

9. INFORTUNI

Con il completamento delle procedure di iscrizione i giocatori liberano da ogni responsabilità il comitato organizzatore per infortuni, traumi, morte o invalidità permanenti, l'organizzazione non risponderà per nessun tipo di infortunio.

TITOLO II° - PARTECIPAZIONE DEI SODALIZI ALLE GARE

10 RINUNCE ALL'INCONTRO

Le squadre dovranno presentarsi in campo con le liste gara regolarmente compilate a disposizione dell'arbitro anche in caso di maltempo, salvo diverse disposizioni da parte del Comitato organizzatore. Se una o entrambe le squadre non ottemperassero a tale prassi, sarà ritenuta perdente a tavolino (o ambedue perdenti a tavolino) con tutti i conseguenti provvedimenti disciplinari: perdita di un punto in classifica generale nel proprio girone o, quando più appropriato, eliminazione dal turno successivo.

In caso di non presentazione di una o di entrambe le squadre la partita non verrà recuperata

11. ESTROMISSIONE DAL TORNEO NEI CONFRONTI DI UNA SQUADRA CAUSA TRE RINUNCE-GARA O CAUSA PROPRIO SPONTANEO RITIRO

Nozione:

Tre rinunce gara, o comunque tre partite perse a tavolino anche per altre ragioni e anche non consecutive comportano l'estromissione della squadra dal torneo.

I giocatori che dovessero risultare più volte coinvolti in squadre che vengono escluse, verranno considerati indesiderati e non accettati nelle liste generali.

Le succitate valutazioni e considerazioni valgono anche nel caso in cui la squadra si ritira dal torneo.

Provvedimenti:

- a) Se l'estromissione avviene entro la fine del girone eliminatorio, tutti i risultati conseguiti dalla squadra verranno annullati definitivamente dando automaticamente la vittoria a tavolino alla squadra avversaria.

12. 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 = 0 a tavolino o con il miglior risultato maturato sul campo al momento della sospensione. I provvedimenti disciplinari seguiranno il loro regolare corso mentre i marcatori ed i punteggi delle classifiche rendimento giocatori e portieri della partita annullata ed assegnata a tavolino verranno riconosciuti solo alla squadra che non ha subito la sanzione.

13. NUMERO MINIMO DI GIOCATORI

E' sempre di cinque (5) per squadra sia all'inizio dell'incontro sia durante lo stesso; al di sotto non ne sarà possibile lo svolgimento e/o il proseguimento in nessun caso: la squadra colpevole verrà considerata rinunciataria, con la sola attenzione che il punto di penalità in classifica verrà assegnato solo nel caso di gara non iniziata.

14. TEMPO DI ATTESA PER L'INIZIO DELLA GARA - CAUSE DI FORZA MAGGIORE

Sono consentiti al massimo 15 minuti di attesa sull'orario ufficiale dell'inizio dell'incontro, durante i quali potranno anche essere compilate le liste gara.

L'inizio in ritardo entro i suddetti limiti, comporterà le sanzioni previste nei successivi articoli.

Se la partita non inizia materialmente entro tale termine perentorio, la squadra verrà dichiarata rinunciataria.

Qualora trascorsi i 15 minuti il campo non sia praticabile per qualsiasi ragione (esempio tipico il protrarsi dell'incontro precedente) la normativa sul tempo di attesa si applica alla consegna delle liste gara e alla presentazione delle squadre pronte per l'appello.

Gli arbitri non sono autorizzati a prolungare tale termine.

In caso di ritardo dell'arbitro, trascorsi 15 minuti dall'orario previsto, lo stesso potrà essere sostituito previo accordo scritto controfirmato dalle due squadre.

Nei casi di campo occupato dall'incontro precedente, o di calamità di carattere straordinario, il tempo massimo d'attesa applicabile è di 25 minuti.

Una squadra che non si presenti all'incontro per cause che possano essere ritenute di forza maggiore, dovrà far pervenire al comitato organizzatore entro 24 ore dall'orario previsto per l'inizio della gara, una memoria nella quale si chiariscano le ragioni del ritardo o mancata presentazione. Tale documento non è, ovviamente, garanzia assoluta di ripetizione della gara, ma verrà considerato dal comitato organizzatore nella valutazione delle cause e delle conseguenze della rinuncia.

TITOLO III° - PARTECIPAZIONE DEI GIOCATORI ALLE GARE

15. COMPUTO DI GIORNATE DI SQUALIFICA A GIOCATORE DI CUI LA PROPRIA SQUADRA RINUNCIA ALLA GARA

Nessun giocatore potrà scontare provvedimenti disciplinari in una partita in cui la sua squadra sia stata dichiarata rinunciataria. La relativa giornata di squalifica andrà scontata automaticamente nell'incontro seguente.

16. PRECISAZIONE SU POSIZIONE IRREGOLARE DI UN GIOCATORE IN CAMPO

Una squadra perderà automaticamente per 3 = 0 a tavolino se inserisce nella lista gara un giocatore che ha già giocato in un'altra squadra del medesimo torneo, oppure un giocatore che non ha scontato una squalifica.

Riguardo a "giocatore non iscritto nella lista generale" è prevista soltanto la relativa ammenda (2€ per l'aggiunta + 3 € di sanzione) e non il 3 = 0 a tavolino a meno che, ovviamente, tale giocatore non crei il superamento del limite massimo di quaranta giocatori o non si trovi in posizione irregolare.

17. COMPONENTI DELLE SQUADRE, DELL'ORGANIZZAZIONE E I GRUPPI ARBITRALI

Un giocatore può far parte di un Gruppo arbitrale, ma non potrà essere designato a dirigere gare del girone in cui gioca. Per quanto possibile (ma questa norma non è tassativa) non dovrebbe essere designato nemmeno per i gironi adiacenti al proprio.

18. GIOCATORI SOSPESI E SQUALIFICATI

Nozione:

Per “**squalificato**” si intende un giocatore al quale gli organizzatori impediscano la partecipazione ad un numero determinato di gare (non superiore ad otto).

Per “**sospeso**” o “**inibito**” (la nozione è la stessa) si intende qualsiasi persona (giocatore o dirigente) alla quale siano interdette le proprie e altre funzioni per un determinato periodo di tempo (non superiore al periodo di svolgimento del torneo). Una persona inibita o sospesa non può:

- Essere iscritta in lista gara e prendere parte attiva a nessun incontro;
- Sedere in panchina, in alcuna veste e funzione;
- Firmare liste gara ne corrispondenza al Comitato organizzatore con la sola eccezione delle memorie difensive inerenti ai procedimenti disciplinari.

I giocatori squalificati per più di due giornate sono sottoposti alle stesse restrizioni degli "inibiti" fino a quando non è stata scontata totalmente la squalifica.

Periodicamente verranno pubblicati gli elenchi completi dei giocatori squalificati e sospesi, ovvero che non possono partecipare al torneo.

Gli elenchi verranno aggiornati e divulgati alle Società ed esposti sulle bacheche del campo di gioco e sull'albo della segreteria del Comitato organizzatore.

TITOLO IV° - SVOLGIMENTO DELLE GARE

A - Norme Generali

19. LISTE GARA - PRESENZE IN CAMPO - RESPONSABILITA' OGGETTIVA

Possono contenere un massimo di tredici (13) giocatori.

Sono da presentarsi in duplice copia all'arbitro designato 15 minuti prima dell' orario ufficiale d'inizio gara, compilate sugli appositi moduli 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 regolarmente le liste gara, metterle nello spogliatoio dell'arbitro e preparare i giocatori all'appello.

La firma della lista gara è obbligatoria e deve essere fatta da persona maggiorenne, pena nullità.

Per partecipare è obbligatorio fornire all' organizzazione da parte del Dirigente Responsabile un documento d'identità valido senza questo tipo di documento saranno considerati non in regola e quindi impossibilitati scendere in campo.

La squadra in difetto sarà punita con la sconfitta a tavolino di 0 – 3 con tutte le conseguenze del caso .

Nella lista stessa possono essere inserite, oltre ai giocatori e all'Accompagnatore ufficiale, ulteriori due persone che debbono essere state preventivamente annotate nelle liste generali.

Ad esse si applica il meccanismo delle aggiunte.

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.

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 Dirigente le funzioni saranno assunte automaticamente dal capitano.

Nella lista è obbligatorio specificare il nome della propria squadra, gli estremi dell'incontro (campo, data, ora), il colore delle maglie, il cognome e nome di ciascun giocatore, l'indicazione del capitano, del vice capitano, del portiere, dell' Accompagnatore ufficiale e (facoltativo) di uno o al massimo due dirigenti.

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.

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).

In panchina non possono sedere (nè possono entrare nel recinto di gioco) persone diverse da quelle indicate nella lista gara. Ovviamente gli arbitri sono delegati a far rispettare tale norma ma, non potendosi pretendere che vengano distolti continuamente

dalle loro funzioni per queste ragioni, il Dirigente accompagnatore ufficiale ed il capitano sono oggettivamente responsabili dell'applicazione della suddetta norma.

20. 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 3 = 0 a tavolino.

21. SOSPENSIONI CON CONSEGUENTE RINVIO, E SPOSTAMENTI DELLE GARE DI GIUOCO GIA' STABILITE DAL CALENDARIO

In caso di sospensione con conseguente rinvio di una partita da parte del direttore di gara, il comitato organizzatore provvederà a stabilirne il recupero.

Lo spostamento di una gara già stabilita nel calendario del torneo comporta notevoli difficoltà organizzative; il Comitato organizzatore concede altresì tale spostamento soltanto se la richiesta perviene almeno 3 giorni prima della gara e nel caso che la partita possa essere sostituita con un'altra del torneo. Dopo il secondo rinvio, la squadra richiedente se vuole un nuovo spostamento partita, dovrà versare la somma di € 30,00 per ogni spostamento.

22. DIVISA SPORTIVA

La divisa sportiva completa (maglietta numerata, pantaloncini e calzettoni) è obbligatoria per tutti i calciatori, sia titolari che riserve; è concesso comunque che un singolo partecipi con una maglia senza numero che avrà come riferimento lo zero, ferme restando le relative sanzioni disciplinari per divisa irregolare.

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 vietate scarpe con tacchetti intercambiabili di qualsiasi tipo (i tacchetti devono esser 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 sono vietate.

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).

23. COLORI DI MAGLIE INCOMPATIBILI

All'atto della compilazione della lista generale, ciascuna squadra deve indicare, in modo più preciso possibile, i colori delle maglie usate normalmente per giocare.

Qualora l'arbitro ravvisi impossibilità a dirigere la gara per similitudine di colori, la squadra prima nominata in calendario (ospitante) ha l'obbligo di cambiare le maglie, a condizione che la squadra ospitata non indossi una maglia diversa da quella dichiarata nella lista generale e che questa sia la ragione dell'incompatibilità.

Qualora nessuna delle due squadre provveda a cambiare la maglia, l'arbitro non inizierà la gara e la squadra in difetto in base alle norme precedenti verrà dichiarata sconfitta per 2:0 e penalizzata di un puntoni classifica. Detta sconfitta verrà computata nel calcolo delle "tre rinunce".

B - Norme Tecniche

24. DURATA DEGLI INCONTRI - PRATICABILITA' DEL CAMPO

- a) Due tempi da 25 minuti ciascuno intervallati da 5 minuti di riposo.
- b) Qualora durante l'incontro il campo divenga momentaneamente impraticabile per qualsiasi ragione (esempio tipico guasto all'impianto elettrico) sono ammesse al massimo due interruzioni cadauna non superiore ai 10 minuti, dopo di che la gara dovrà essere sospesa.
- c) In ogni caso verrà concesso alle squadre un tempo di riscaldamento minimo di 5 minuti.
- d) Anche in caso di ritardo dell'incontro precedente le squadre non potranno rifiutarsi di iniziare la gara a meno che la fine prevista, considerato il ritardo, superi le ore 23.00

25. 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. 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.

26. FUORIGIOCO

Non si applica la tradizionale regola del fuorigioco.

La stessa viene sostituita dalla presente: "nessun giocatore della squadra che effettua un ripresa di giuoco (calci di punizione, rimessa dalla linea laterale, calcio di rinvio ecc.) potrà sostare all'interno dell'area di porta avversaria quando la ripresa del gioco viene effettuata. Contro la squadra in difetto verrà assegnato un calcio di punizione indiretto".

27. 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 sanzionata. Se durante la partita entrambi i palloni non saranno più regolari o reperibili (smarrimento) il direttore di gara attenderà non più di 10', per un massimo di due volte, dopodichè deciderà la sospensione della gara.

28. RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

Non si applica alcuna delle restrizioni concernenti questa regola del calcio a 11.

TITOLO V° - GIUSTIZIA E DISCIPLINA

Procedimenti di omologa e procedimenti disciplinari

29. COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI:

Tutti gli iscritti al torneo devono mantenere durante le gare e in tutte le altre occasioni connesse con lo stesso, un comportamento educato e consono all'ambito sportivo, sia in campo quanto fuori dallo stesso come anche per i rapporti interpersonali inerenti lo svolgimento del torneo stesso.

30. AMMONIZIONI ED ESPULSIONI

Un giocatore ammonito per tre volte anche non consecutive viene squalificato per una giornata; sconterà però il proprio turno di squalifica soltanto dopo l'uscita del Comunicato Ufficiale.

A partire dalla seconda serie, per due volte, la squalifica scatterà alla seconda ammonizione, e poi ad ogni cartellino giallo. Il giocatore espulso dal campo, invece, dovrà ritenersi automaticamente ed immediatamente squalificato per la successiva gara giocata dalla sua squadra e fino al momento in cui il C. U. non annuncerà il numero di giornate che lo stesso dovrà scontare.

Al giocatore espulso per somma di ammonizioni non verranno computate ammonizioni nel calcolo delle recidive, (giallo-giallo-rosso) mentre le stesse verranno considerate qualora il giocatore, già ammonito, venga espulso (giallo-rosso).

Le ammonizioni delle passate edizioni di torneo non hanno più validità, ma le giornate di squalifica passate invece devono essere scontate (alla riunione pre torneo verrà a tal proposito consegnata, nella documentazione, anche il modulo che il presidente di squadra deve presentare obbligatoriamente al Comitato organizzatore se ha un giocatore con rimanenti turni di squalifica).

31. RECLAMI E RICORSI

Vanno presentati entro le 48 ore seguenti la gara (o l'uscita del C. U. sul quale è contenuta la sanzione contro la quale si ricorre) alla segreteria del Comitato organizzatore accompagnati dalla somma di € 30,00.

Nell' evenienza di un reclamo contro una squadra avversaria o ad un giocatore di squadra avversaria, la squadra che reclama deve obbligatoriamente (anche tramite il Comitato organizzatore) far pervenire una copia del reclamo alla squadra o al giocatore contro cui reclama.

TITOLO VI° - VARIE - DISPOSIZIONI TRANSITORIE E FINALI

32. ARBITRI

La direzione delle gare è affidata ai gruppi arbitri "Gruppo Arbitri Movimento Sport azzurro Italia" e al "Gruppo Arbitri Coppa Trieste". In casi di emergenza, le squadre sono tenute ad accettare anche un arbitro differente da quello designato, purché lo stesso sia appartenente da uno dei gruppi succitati. Nel caso di annotazioni o richieste di chiarimento, i Dirigenti responsabili potranno inviare una dettagliata segnalazione al Comitato organizzatore del torneo, ma non una richiesta di non impiego dello stesso arbitro.

33. CLASSIFICHE RENDIMENTO GIOCATORI E PORTIERI

Verranno compilate le seguenti classifiche speciali:

- a) **Classifica marcatori:** la somma delle reti segnate da un giocatore compresi i calci di rigore.
- b) **Miglior Giocatore:** per ogni gara l'arbitro dovrà indicare il migliore in campo (uno solo) per ciascuna squadra. Ogni "nomination" conterà 1 punto. Gli arbitri potranno negare il punteggio di miglior giocatore ai calciatori che in quell'incontro siano stati ammoniti o espulsi, particolarmente per proteste o atti di violenza.
- c) **Portieri:** per ogni gara l'arbitro dovrà indicare un punteggio da 1 a 5 per il portiere. Gli arbitri potranno negare il punteggio al portiere che in quell'incontro sia stato ammonito o espulso, particolarmente per proteste o atti di violenza.

In caso di parità nei punteggi suddetti prevarrà il giocatore che ha partecipato al minor numero di gare.

Gli Organi di giustizia sportiva possono assegnare punteggi d'ufficio dove l'arbitro non abbia provveduto o dove l'incontro non si sia giocato per ragioni non imputabili alla squadra danneggiata. In particolare verrà assegnata la media dei punteggi ottenuti in tutti i casi in cui l'incontro sia stato deciso a tavolino dagli Organi di giustizia sportiva.

34. PREMIAZIONI

Il Comitato organizzatore si riserva di stabilire nel corso del torneo e anche alla fine dello stesso i premi da assegnare, fatti salvi i premi tradizionali come marcatore, rendimento giocatore e rendimento portiere.

35. CLAUSOLA COMPROMISSORIA - VINCOLO DI GIUSTIZIA

Partecipando al presente torneo sia in qualità di giocatore, dirigente o arbitro ci si impegna a non ricorrere a Corti e Tribunali per fatti strettamente inerenti lo svolgimento del torneo senza l'esplicito consenso del Comitato organizzatore.

L'infrazione alla presente norma comporterà la radiazione definitiva della persona e/o del Sodalizio coinvolto.

Resta inteso che sono escluse da questa norma le procedure d'ufficio e quei fatti dove sussista l'obbligo di denuncia penale a norma del Codice di Procedura Penale Italiano.

Fino a quando possibile tutte le problematiche dovranno essere risolte dagli Organi di giustizia sportiva del torneo.

36. FASE SUCCESSIVA AD ELIMINAZIONE DIRETTA

La fase successiva ai gironi di qualificazione prevede l'eliminazione diretta, se al termine dei tempi regolamentari il risultato fosse di parità, si procederà subito all'esecuzione di 5 calci di rigore per squadra. Se al termine del primo "ciclo" il risultato fosse ancora di parità, si proseguirà ad oltranza fino al vantaggio di una squadra.

))))))

PER QUANTO NON CONTEMPLATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO E PER QUANTO NON IN CONTRASTO CON ESSO VALGONO LE CARTE FEDERALI DELLA F. I. G. C.

IL COMITATO ORGANIZZATORE DELEGA ESPRESSAMENTE GLI ORGANI DI GIUSTIZIA SPORTIVA A DARE INTERPRETAZIONI UFFICIALI E DEFINITIVE SULLA NORMATIVA.

IL COMITATO ORGANIZZATORE SI RISERVA, INOLTRE, IN CASI DI FORZA MAGGIORE DI MODIFICARE LA FORMULA DEL TORNEO ANCHE DURANTE LO STESSO.