

## Regolamento Torneo "TRAINING CUP" di Calcio a 7 STAGIONE SPORTIVA 2015/2016

FORMULA DEL TORNEO.

**Le squadre saranno inserite in gironi da tre squadre con partite 1 in casa; 1 fuori casa; 1 riposo.** In caso di parità tra due o più formazioni, per decretare la classifica finale, si adatteranno i seguenti criteri: 1) esito degli scontri diretti; 2) differenza reti prima negli scontri e poi quella in generale; 3) gol realizzati; 4) sorteggio.

**Tutte le squadre si classificheranno per la fase successiva (semifinali) in cui si disputeranno gare ad eliminazione diretta (andata e ritorno. In caso di parità nei risultati delle due gare si procederà direttamente con il calcio dei tiri di rigore):**

- **le prime classificate si qualificheranno per la vincita del 1° premio\*\*;**
- **le seconde classificate si qualificheranno per la vincita del 2° premio\*\*;**
- **le terze classificate si qualificheranno per la vincita del trofeo "Training Cup '16"\*\*\***

**\*\* la formula potrà subire delle variazioni a seconda delle squadre iscritte al torneo.**

**Le finali verranno disputate con gara secca su campo neutro.**

REGOLA 2 - PERIODO DI SVOLGIMENTO.

Il torneo inizierà con la fase a gironi a gennaio 2016 e si concluderà entro Maggio 2016. Le date ufficiali saranno pubblicate sul sito [www.uisp.it/bergamo](http://www.uisp.it/bergamo).

REGOLA 3 - SVOLGIMENTO DELLE GARE.

La durata delle gare è di 2 tempi da 20 minuti, ciascuno con intervallo non superiore ai cinque minuti. Potranno partecipare alle gare ed essere inseriti nella distinta di gioco un massimo di 14 giocatori per squadra. Nella distinta dovranno anche essere inseriti eventuali allenatori, accompagnatori e coloro i quali accederanno al terreno di gioco (non è prevista la figura degli assistenti di parte). Al campionato si applicheranno le regole di gioco U.I.S.P. Prima di ogni partita verrà effettuata la chiama da parte del direttore di gara (vedi punto 15).

REGOLA 4 – CALENDARIO.

La Lega Calcio Bergamo predisporrà il calendario delle gare secondo gli orari e campi messi a disposizione dalle squadre iscritte. Rinvio Gare - Sospensione gare Il Comitato Organizzatore, in caso di forza maggiore, ha il diritto/dovere di rinviare a data da destinarsi le gare in programma, dandone comunicazione alle Società interessate che, comunque, potranno chiedere informazioni o conferme presso la segreteria. Il C.O. ha altresì il diritto di rinviare gare che cadono in calendario in giorni o periodi che prevedono manifestazioni di rilevante interesse pubblico, locale o nazionale. Recupero gare sospese o rinviate Le Società interessate, possono trovare di comune accordo la data per lo svolgimento delle gare non disputate entro un periodo di tempo stabilito dal C.O. In mancanza di accordo tra le parti, il C.O. fisserà d'ufficio la data, l'ora e la località dell'incontro. Si rammenta che se la gara viene sospesa nel primo tempo regolamentare (a qualsiasi minuto), l'incontro verrà disputato interamente dall'inizio; se la gara viene sospesa nel corso del secondo tempo regolamentare (a qualsiasi minuto), l'incontro verrà ripreso dall'inizio del secondo tempo, considerando "omologato" il risultato parziale prima della sospensione. Non è ammesso il rinvio di una gara già rinviata, la cui data di recupero è stata fissata. Il numero massimo di spostamenti in una stagione verrà comunicato dal C.O. ad inizio torneo e sarà stabilito in base al numero di giornate. Impraticabilità del campo Il giudizio sulla impraticabilità del campo spetta al D.d.G. il quale, alla presenza dei due capitani ne decide la sospensione o il rinvio. Le squadre (salvo causa di forza maggiore) hanno il dovere di presentarsi in campo, presentare la lista della gara all'D.d.g.

che procederà all' identificazione dei giocatori elencati, anche non in tenuta di gioco. Le Società che non dovessero ottemperare a quanto sopra, incorreranno nelle sanzioni previste (vedi

rinuncia). In caso di impraticabilità evidente il C.O. avviserà per tempo i responsabili delle Società che, in questo caso, saranno sollevati dal doversi presentare sul campo di gioco.

#### NORME DI PARTECIPAZIONE .

Possono partecipare tutti i gruppi sportivi appartenenti ad Enti, Aziende, Circoli, Associazioni Sportive, ecc. (solo se) in regola con la costituzione di Associazione Sportiva Dilettantistica per l'anno 2015/2016.

**REGOLA 6 – TESSERAMENTO.** Le Società, per partecipare al torneo, hanno l'obbligo di certificare il tesseramento dei propri giocatori presso l'Ente di Promozione Sportiva a cui sono affiliate (CSI, UISP, etc.). L'età minima per giocare è fissata a 16 anni compiuti. Ogni Società potrà richiedere il tesseramento dei giocatori sprovvisti di tesserino presso l'UISP Comitato Provinciale di Bergamo.

**Esclusioni:** non potranno essere tesserati giocatori che militano nei campionati F.I.G.C. per le Seguenti categorie: • Calcio a 11 (Serie A – B – LEGA PRO - PROMOZIONE – ECCELLENZA - PRIMA CATEGORIA). Se a seguito di un controllo del C.O., del Giudice Sportivo, oppure anche su segnalazione scritta pervenuta da altra società partecipante, a seguito di verifiche, si riscontri il mancato tesseramento di uno o più giocatori, oppure tesseramento non secondo le normative, la Società in difetto verrà penalizzata con il punteggio di 4-0 a tavolino per le partite in cui il giocatore è stato schierato e potrà essere penalizzata, a discrezione del Giudice Sportivo, con un ulteriore punto in classifica. Modalità per il tesseramento Le Società dovranno fare richiesta di tesseramento inserendo i dati del giocatore sul portale ***www.slive .it***.

#### REGOLA 7 - IL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE (compiti e responsabilità).

Il Dirigente accompagnatore rappresenta la Società nei confronti dell'Organizzazione, del Direttore di Gara, della Squadra avversaria e si preoccupa del contegno dei propri tesserati. Il Dirigente dovrà essere regolarmente tesserato per la stagione in corso. Non potranno accedere nel rettangolo di gioco Dirigenti/Tecnici non tesserati. Ha il dovere di predisporre, entro 10 minuti dall'inizio della gara, la lista di gara (**tramite la web app**), completa di tutti i dati richiesti unitamente ai documenti di identità richiesti. Il Dirigente accompagnatore della squadra ospitante (prima nominata) deve provvedere al ricevimento e alla sistemazione dei D.d.G, e della squadra avversaria. In assenza del Dirigente accompagnatore, la carica viene ricoperta dal capitano della squadra, con tutti gli obblighi spettanti al Dirigente.

#### REGOLA 8 - COPERTURA ASSICURATIVA.

Le Società iscritte al Torneo ed i propri tesserati, all'atto della richiesta di tesseramento, contraggono una copertura assicurativa, le cui condizioni sono consultabili all'indirizzo: [www.marshaffinity.it/uisp/](http://www.marshaffinity.it/uisp/).

#### REGOLA 9 - CERTIFICATO MEDICO.

**E' obbligatorio per tutti i calciatori possedere l'idoneità agonistica rilasciata da un centro di medicina sportiva ASL.** Il Presidente della Associazione è responsabile sia civilmente che penalmente circa la validità di tale certificazione. Dovrà, infatti, sottoscrivere la dichiarazione di conoscenza della legislazione in materia; dichiarare di aver acquisito i relativi certificati medici per tutti i giocatori e che tale certificato sia valido. E' fatto obbligo, inoltre, mettere a disposizione una copia dei certificati per eventuale presa visione del D.d.g..

#### REGOLA 10 - MANCATA PRESENTAZIONE IN CAMPO.

- a) La mancata presentazione in campo entro il tempo concesso di ritardo (15 min.), comporterà la perdita della gara con il punteggio di 0-4 e meno punti 1 in classifica generale.
- b) Causa di Forza Maggiore. Le squadre che non si presentino in campo nei tempi previsti per causa di forza maggiore, comprovata e documentata, non subiranno la punizione sportiva della gara, che sarà rimessa in calendario e disputata come previsto (vedi recupero gare). L'eventuale inconveniente, dovrà essere documentato al C.O. entro le 24 ore successive alla gara.

#### REGOLA 11 - TEMPO DI ATTESA SQUADRA (15 MINUTI).

Le squadre ritardatarie che, comunque, entrino in campo entro i 15 minuti di attesa previsti dal regolamento, avendo precedentemente espletato le formalità di rito (presentazione liste e controllo documenti da parte del D.d.g.) saranno ammesse alla disputa della gara.

#### REGOLA 12 - NUMERO MINIMO GIOCATORI DA SCHIERARE IN CAMPO.

La gara viene considerata regolare se in campo vengono schierati un minimo di n°5 giocatori. La gara viene sospesa quando la squadra rimane in campo con meno di 5 giocatori.

#### REGOLA 13 - LISTA DI GARA E DOCUMENTI DA PRESENTARE ALL'D.d.G.

E' fatto obbligo a tutte le Società, tramite il Dirigente Accompagnatore o facente funzione, predisporre attraverso l'apposita web-app, la distinta completa in ogni sua parte. E' obbligatorio predisporre la lista di gara, almeno 10 minuti prima dell'orario previsto per l'incontro. Solo i presenti in lista hanno il diritto di entrare nel recinto di gioco.

#### REGOLA 14 - IL DIRETTORE DI GARA.

- a) Le decisioni prese non sono impugnabili. I D.d.g. hanno il dovere di redigere il rapporto di gara completo in tutte le sue parti e, su richiesta del Giudice Sportivo o della Disciplinare, in caso di fatti o circostanze di dubbia interpretazione da parte della giustizia sportiva, avvenute prima, durante o dopo la gara, avranno il compito di redigere un supplemento di Rapporto di gara. Inoltre rispondono del loro operato tecnico o comportamentale esclusivamente alla Commissione Arbitri che agisce in piena autonomia.
- b) Il tempo di attesa del D.d.g. da parte delle squadre è fissato in 15 minuti dall'orario ufficiale della gara. Trascorso tale periodo, le due Società potranno affidare la direzione della gara ad un D.d.g. presente sul campo o in subordine a persona scelta di comune accordo. In questo caso i due Dirigenti Accompagnatori dovranno sottoscrivere una dichiarazione di reciproco consenso su apposita modulistica "nulla osta". La Società ospitante (prima nominata) provvederà per tempo o comunque nelle 24 ore successive alla gara, a far pervenire al C.O. il nulla osta. I D.d.G. dovranno inoltre, consegnate le liste di gara, presenziare al controllo degli elenchi e dei documenti, controfirmando per "presa visione" la lista della squadra avversa. In caso di mancato accordo sulla designazione di un D.d.g. "non ufficiale", la gara sarà rinviata.

#### REGOLA 15 - RICONOSCIMENTO GIOCATORI E/O DIRIGENTI.

Il D.d.G., prima dell'incontro, è tenuto al riconoscimento dei giocatori, dei Dirigenti e/o Tecnici e collaboratori che sono elencati nelle apposite liste: tale riconoscimento avviene negli spogliatoi o nei pressi del campo di gioco. Il riconoscimento avviene tramite il controllo dei documenti, contemporaneamente alla lettura della lista completa dei dati richiesti. In assenza di badge

identificativo e/o documenti rilasciati dall'autorità (carta d'identità/patente/passaporto o altro documento rilasciato dalle Autorità competenti, munito di foto riconoscibile), il D.d.G., solo per conoscenza diretta e certa del Giocatore e/o Dirigente, potrà accettare l'ingresso in campo di tale tesserato.

**REGOLA 16 - VISIONE DEI DOCUMENTI UFFICIALI DI RICONOSCIMENTO.** Il Dirigente Accompagnatore o facente funzione potrà richiedere in visione al D.d.g. i tesserini e/o i documenti di riconoscimento dei giocatori o dirigenti in distinta della squadra avversaria, prima, durante l'intervallo o subito dopo il termine dalla gara.

**REGOLA 17 - DISCIPLINA PRIMA DURANTE E DOPO LA GARA.** Le Società partecipanti sono responsabili del comportamento dei propri tesserati e, per responsabilità oggettiva, del comportamento dei propri sostenitori. Eventuali danni provocati dai propri tesserati e/o sostenitori alle strutture dei centri sportivi (campo, docce, spogliatoi, recinzioni, gradinate, automobile del Direttore di Gara etc.), qualora non vengano individuati i colpevoli, dovranno essere risarciti direttamente dalle Società nella persona del Responsabile e/o del Dirigente responsabile.

**REGOLA 18 - OSSERVATORI (COMMISSARI) DI CAMPO.** Il C.O. ed il Settore Arbitrale potranno inviare propri incaricati, in veste di Osservatori, con il compito di controllare la regolarità della gara. Gli Osservatori dovranno redigere apposito rapporto, in particolare sull'andamento dell'incontro, dei tesserati in campo e dei sostenitori, se necessario, potranno assistere e tutelare il D.d.g. e potranno invitare i Dirigenti delle Società a prendere provvedimenti volti al mantenimento dell'ordine pubblico. Inoltre potranno segnalare fatti o azioni comportamentali da parte di tesserati, sfuggiti (o non valutati) all'attenzione del D.d.g.

**REGOLA 19 - ORGANI DI DISCIPLINA SPORTIVA.**

- A) **GIUDICE SPORTIVO** Giudica sulla regolarità dello svolgimento delle gare con esclusione di decisioni tecnico/regolamentari di competenza del Direttore di Gara. Agisce in conformità quanto prevedono i regolamenti, le normative e il codice delle penalità. Il procedimento in ordine alle infrazioni commesse ed alle sanzioni punitive, si svolge sulla base dei documenti ufficiali: (rapporto dell'D.d.g, dell'eventuale Osservatore di campo, e se necessari, supplementi di rapporto, su richiesta specifica). Tali documenti, quali che siano le rispettive attribuzioni tecniche e disciplinari durante la gara, formano prova certa circa lo svolgimento delle gare ed il comportamento dei tesserati e dei sostenitori.
- B) **FACOLTA' DEGLI ORGANI DI DISCIPLINA SPORTIVA** Verificandosi, nel corso della gara, fatti non contemplati dal Regolamento e comunque non riguardanti il regolamento tecnico, di esclusiva competenza del Direttore di gara, spetta agli Organi di Disciplina Sportiva di stabilire se e in quale misura abbiano avuto influenza sulla regolarità della gara stessa. Spetta a loro omologare il risultato acquisito sul campo oppure adottare decisioni diverse quali: l'annullamento della gara, la punizione sportiva di una o entrambe le squadre, la ripetizione della gara stessa.
- C) **ACCERTAMENTI** Il C.O. e l'Ufficio Tesseramenti, hanno la facoltà di accertare d'ufficio la posizione dei tesserati. Eventuali posizioni di doppio tesseramento, trasferimento non consentito, mancato tesseramento, falsificazioni, manomissione tessere, saranno denunciate alla Commissione Disciplinare per il Deferimento delle Società sottoposte a controllo. (Vedi provvedimenti disciplinari).

**REGOLA 20 - SANZIONI A GIOCATORI**

**Ammonizioni:** I giocatori ammoniti per DUE volte nella stessa gara, vengono espulsi per somma di ammonizioni e squalificati per una gara. **Recidiva:** i giocatori che raggiungono la terza ammonizione incorreranno nella squalifica per una gara, da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva alla pubblicazione del C.U. Il conteggio delle ammonizioni non tiene conto di quelle riguardanti il paragrafo precedente (doppia ammonizione). **Espulsioni dal campo:** I giocatori espulsi

subiscono una squalifica di una o più giornate da scontarsi in gare ufficiali. Squalifiche per fatti accaduti dopo gara: le squalifiche comminate dal G.S. per fatti accaduti dopo gara, dovranno essere scontate a partire dalla data di pubblicazione della delibera comparsa sul Comunicato Ufficiale. Esecuzione delle sanzioni: • Le gare, in riferimento alle quali le sanzioni a carico dei tesserati si considerano scontate, sono quelle che hanno conseguito un risultato valido agli effetti della classifica o della qualificazione in competizioni ufficiali e non siano state successivamente annullate con delibera definitiva degli Organi disciplinari. Nel caso di annullamento della gara, il calciatore deve scontare la squalifica nella gara immediatamente successiva. • Se la società rinuncia alla disputa di una gara alla quale il proprio calciatore squalificato non avrebbe potuto prender parte per effetto di squalifica, la sanzione disciplinare non è ritenuta scontata ed il calciatore deve scontarla in occasione della gara immediatamente successiva. Si considera scontata invece nel caso in cui la Società avversaria non si presenti alla gara. Squalifiche a tempo: I giocatori per fatti particolarmente gravi potranno subire squalifiche a tempo.

#### REGOLA 21 - SANZIONI A SOCIETA'-DIRIGENTI-GIOCATORI.

- a) Giocatori non tesserati dalla Società e schierati in campo in gare Ufficiali: - Perdita della gara per 0-4 o peggior risultato sul campo; (si intende "peggior risultato sul campo" un risultato che implichi una sconfitta con più di 4 gol di scarto, oppure con 4 gol di scarto ma con un maggior numero di reti subite); - Inibizione al Dirigente o facente funzione; - Ammenda alla Società.
- b) Giocatori con doppio tesseramento o tesseramento con Società della F.I.G.C. non ammesse dal presente regolamento: - Perdita della gara per 0-4 o peggior risultato sul campo; (si intende "peggior risultato sul campo" un risultato che implichi una sconfitta con più di 4 gol di scarto, oppure con 4 gol di scarto ma con un maggior numero di reti subite) e possibilità di penalizzazione di un ulteriore punto in classifica; - Annullamento del tesseramento giocatore; - Inibizione del Dirigente o facente funzione.
- c) Giocatori squalificati e impiegati in gare ufficiali: - Perdita della gara per 0-4 o peggior risultato sul campo; (si intende "peggior risultato sul campo" un risultato che implichi una sconfitta con più di 4 gol di scarto, oppure con 4 gol di scarto ma con un maggior numero di reti subite); - Inibizione al Dirigente o facente funzione; - Squalifica al giocatore per una ulteriore gara e, su decisione del C.O., per una gara aggiuntiva, causa recidiva; - Ammenda alla Società.
- d) Dirigenti - Tecnici-Collaboratori- inibiti e presenti in gare ufficiali (giocatori squalificati impiegati come dirigenti): - Inibizione/squalifica con recidiva; - Ammenda alla Società.
- e) Dirigenti -tecnici -collaboratori inibiti e partecipanti alle gara ufficiali come calciatori. (vedi paragrafo C).

#### REGOLA 22 - INSTAURAZIONE DEI PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI.

- a) Organi di prima istanza (Giudice Unico) I procedimenti disciplinari sono instaurati: • D'UFFICIO Sulla base dei documenti ufficiali riconosciuti che sono: rapporto dell'D.d.g., osservatore arbitrale (Commissario di Campo) oltre che su segnalazione dell'Ufficio Tesseramenti per irregolarità di tesseramento. • SU RECLAMO DELLA SOCIETA' Con le modalità successive previste per quanto concerne: - la regolarità di svolgimento delle gare; - la posizione irregolare dei giocatori che hanno partecipato alle gare; - la regolarità dei tesseramenti. **Non sono previsti Organi di seconda istanza.**
- b)

#### REGOLA 24 - SANZIONI PECUNIARIE AMMENDE A SOCIETA' (OLTRE LE SANZIONI DISCIPLINARI)

Le sanzioni pecuniarie dovranno essere saldate direttamente all'arbitro prima dell'inizio della gara.

#### REGOLA 25 - COLORI SOCIALI.

Le Società all'atto dell'iscrizione, sono obbligate a dare comunicazione dei propri colori sociali. Qualora nelle gare le squadre ospitanti o prime nominate dovessero presentarsi con colori uguali o confondibili con quelli della squadra avversaria, (decisione a discrezione del D.d.g.) dovranno

sostituire le proprie con altre di riserva di altro colore e comunque non confondibile. Le Società ospiti dovranno comunque presentarsi sempre con le maglie con il colore dichiarato. Si invitano comunque i Dirigenti ad accordarsi per tempo circa i colori delle maglie.

#### REGOLA 26 – PARASTINCHI e SCARPE.

E' fatto obbligo l'uso dei parastinchi. Ne consegue che i giocatori per poter partecipare alle gare devono indossarli. I giocatori che, incuranti dell'obbligo, vengano sorpresi dal D.d.g. senza parastinchi, saranno invitati a uscire dal campo per indossarli, al fine di poter prendere nuovamente parte alla gara.

#### REGOLA 27 - NUMERAZIONE MAGLIE.

Per dovere di identificazione delle due squadre da parte del D.d.g., queste si devono presentare in campo con la numerazione sulle maglie. La numerazione dovrà essere dal n° 1 al n° 99. E' consentito, in caso di necessità, l'uso di pettorine che comunque dovranno essere indossate sopra le maglie numerate. Ogni mancanza, verrà sanzionata con ammenda a carico delle Società inadempienti.

REGOLA 28 - COMUNICATO UFFICIALE - OBBLIGO DI CONSULTAZIONE. Il Comunicato Ufficiale è l'unico documento riconosciuto per trasmettere alla Società tutte le notizie riguardanti l'attività in svolgimento e viene inviato ogni lunedì entro le ore 18.00. Si dà per letto una volta esposto in bacheca e inviato al servizio di informazione collegato. In caso di giornata festiva, viene pubblicato nella giornata successiva. Eventuali comunicazioni da parte del C.O. dopo l'uscita del Comunicato Ufficiale dovranno essere ufficializzate e pubblicate sul C.U. successivo.

#### REGOLA 29 - DICHIARAZIONE DI CONOSCENZA E ACCETTAZIONE DELLE NORME DI PARTECIPAZIONE.

L'iscrizione e partecipazione al Campionato sottintende la conoscenza e accettazione del presente Regolamento e delle Norme di Partecipazione inserite ed in nessun caso può essere impugnato.

#### REGOLA 30 - LEGGE SULLA PRIVACY.

Consenso ai sensi della Legge 675 del 31 Dicembre 1996: tutele delle persone o di altri soggetti rispetto al trattamento dati. Le Società, con l'iscrizione e il tesseramento dei propri giocatori e Dirigenti, disposta dalla citata legge, consentono anche, a nome e per conto dei propri tesserati, che i dati vengano utilizzati ai fini informativi e assicurativi previsti. Rimane fermo che il consenso è condizionato al rispetto delle disposizioni della vigente Normativa.

#### REGOLA 31 - NORME NON CONTEMPLATE.

Per quanto non contemplato nel presente Regolamento e Norme di partecipazione si fa riferimento alla **NORMATIVA GENERALE DELLA LEGA CALCIO UISP** (consultabile all'indirizzo [www.uisp.it/calcio](http://www.uisp.it/calcio)).