

# REGOLAMENTO TORNEI FISCT 2024 - 2025

## INDICE

1.	TIPOLOGIA DI TORNEI E CRITERI DI PARTECIPAZIONE.....	4
1.0	TORNEI DEL CIRCUITO "FISCT TOUR" .....	4
1.1	GIOCATORI AMMESSI .....	4
1.2	TORNEI FEDERALI .....	4
1.3	TORNEI INTERNAZIONALI .....	4
1.4	TORNEI G.S. CALCIO DA TAVOLO .....	4
1.5	TORNEI G.S. SUBBUTEO TRADIZIONALE .....	4
1.6	TORNEI OPEN CALCIO DA TAVOLO.....	5
1.7	TORNEI ELITE SUBBUTEO TRADIZIONALE .....	5
1.8	FISCT CHALLENGER TOUR CALCIO DA TAVOLO .....	5
1.9	ATTIVITÀ' REGIONALE.....	6
1.10	TABELLONE CADETTI .....	6
1.11	CATEGORIE ESORDIENTI E NEW ENTRY .....	6
1.12	ASSEGNAZIONE TORNEI FEDERALI, INTERNAZIONALI E NAZIONALI .....	7
2.	FORMULE TORNEI E CRITERI PER DEFINIRE LE CLASSIFICHE DEI GIRONI .....	7
2.0	FORMULA DELLE MANIFESTAZIONI .....	7
2.1	CLASSIFICHE, DETERMINAZIONE DELLE POSIZIONI TORNEI A SQUADRE .....	8
2.2	CLASSIFICHE, DETERMINAZIONE DELLE POSIZIONI TORNEI INDIVIDUALI.....	8
2.3	DIFFERENZA RETI SUPERIORE A 5-0.....	9
2.4	DISPUTA DEI TEMPI SUPPLEMENTARI.....	9
2.5	TIRI PIAZZATI TRA 3 (TRE) O PIÙ GIOCATORI A EX-QUO.....	9
2.6	COMPOSIZIONE DEI GIRONI DI QUALIFICAZIONE .....	10
2.7	METODO DEL SORTEGGIO PER FASCE.....	10
2.8	METODO DEL SERPENTONE MODIFICATO .....	10
2.9	LIMITAZIONE DEL NUMERO DI PARTECIPANTI.....	11
2.10	SPAREGGIO TECNICO PER DETERMINARE POSIZIONI FINALI .....	11
2.11	SCHEMI DA UTILIZZARE PER I GIRONI ALL'ITALIANA.....	11

3.	NORME COMUNI PER TORNEI INDIVIDUALI E A SQUADRE.....	11
3.0	LIMITI ALLA DESIGNAZIONE DEGLI ARBITRI.....	11
3.1	LIMITI ALLA COMPOSIZIONE DEI GIRONI.....	12
3.2	TIME OUT TEMPORANEO/MALORE DI UN ATLETA.....	12
3.3	FORFAIT DI GIOCATORI E/O SQUADRE.....	12
4.	NORME SPECIFICHE PER TORNEI A SQUADRE.....	14
4.0	RUOLI ALL'INTERNO DI UNA SQUADRA.....	14
4.1	PARTECIPAZIONE DI PIÙ SQUADRE DELLA STESSA ASSOCIAZIONE.....	14
4.2	SOSTITUZIONI ALL'INTERVALLO.....	15
4.3	TEMPISTICHE DELLA MANIFESTAZIONE.....	15
5.	ARBITRI, CAPI ARBITRO E OBBLIGHI DEI GIOCATORI.....	16
5.0	CRITERI PER LA DESIGNAZIONE DEI CAPI ARBITRO.....	16
5.1	COMPITI DEL CAPO ARBITRO.....	16
5.2	ERRORE TECNICO DELL'ARBITRO E DEL CAPO ARBITRO.....	16
5.3	ERRORE TECNICO O ABUSI OPERATI DAL COL.....	17
5.4	DISPONIBILITÀ ALL'ARBITRAGGIO DEI GIOCATORI.....	17
5.5	ESENZIONE GIOCATORI UNDER 12 ALL'ARBITRAGGIO.....	17
5.6	OSSERVANZA DEGLI ORARI, ASSENZE E RITARDI.....	17
5.7	OSSERVANZA DELLE REGOLE COMPORTAMENTALI.....	18
6.	REFERTI DI GARA E OMOLOGAZIONE RISULTATI E CLASSIFICHE.....	18
6.1	REFERTI DI GARA.....	18
6.2	VALIDAZIONE DEI RISULTATI SUL REFERTO DI GARA.....	19
6.3	OMOLOGAZIONE DEI RISULTATI.....	19
6.4	OMOLOGAZIONE DELLE CLASSIFICHE.....	19
6.5	RECLAMI A CARATTERE SPORTIVO.....	20
6.6	MATERIALI E REGOLAMENTI SUBBUTEO TRADIZIONALE.....	20

## 1. TIPOLOGIA DI TORNEI E CRITERI DI PARTECIPAZIONE

### 1.0 TORNEI DEL CIRCUITO "FISCT TOUR"

Il circuito tornei FISCT è costituito da tornei omologati dalla Federazione ed inseriti nel calendario ufficiale. La stagione agonistica FISCT corrisponde a quella della FISTF. È costituito dalla totalità dei tornei federali, internazionali, nazionali, interregionali e regionali organizzati in Italia, e sono così suddivisi:

- Tornei federali: Coppa Italia, Campionati individuali e a squadre, Supercoppa
- Tornei internazionali: Major, Grand Prix, International Open
- Tornei di calcio tavolo: G.S. e Challenger
- Tornei di subbuteo tradizionale: G.S. e Elite

### 1.1 GIOCATORI AMMESSI

Possono partecipare ai tornei del circuito FISCT tutti i tesserati, individuali e squadre, in regola con l'affiliazione alla FISCT. Farà fede il data base aggiornato scaricabile nell'area protetta del sito FISCT [www.fisct.it](http://www.fisct.it).

Nei tornei promozionali/regionali è consentito disputare il primo torneo da non affiliato utilizzando un "gettone" FISCT. Dal torneo successivo sarà necessario il tesseramento.

### 1.2 TORNEI FEDERALI

I tornei Federali rappresentano le manifestazioni più importanti e prestigiose e sono organizzati secondo le linee guida indicate nel "Manuale Eventi federali"

### 1.3 TORNEI INTERNAZIONALI

I tornei Internazionali sono le più importanti e prestigiose manifestazioni organizzate in Italia facenti parti del FISTF Tour e sono organizzati secondo le linee guida indicate nell' "Handbook FISTF" vigente.

### 1.4 TORNEI GUERIN SUBBUTEO CALCIO DA TAVOLO

I tornei G.S. di Calcio da tavolo rappresentano le manifestazioni più importanti e prestigiose subito dopo i tornei federali e internazionali, sono assegnati alle migliori candidature pervenute e rispettano una distribuzione geografica il più possibile omogenea. Sono manifestazioni organizzate su 2 giorni, prevedendo sia torneo a squadre che individuale. Possono disputare questi tornei i giocatori e le squadre italiane e straniere, anche non tesserati FISCT purchè tesserati per una federazione affiliata alla FISTF; giocatori e squadre non tesserati per la FISCT non riceveranno punti per il Ranking Italia.

### 1.5 TORNEI GUERIN SUBBUTEO SUBBUTEO TRADIZIONALE

I tornei G.S. di Subbuteo Tradizionale rappresentano, dopo i tornei federali, le manifestazioni più importanti e prestigiose di questa disciplina, sono assegnati alle migliori candidature pervenute e rispettano una distribuzione geografica il più possibile

omogenea. Sono manifestazioni organizzate su 2 giorni, prevedendo sia torneo a squadre che individuale. Possono disputare questi tornei i giocatori e le squadre italiane e straniere, anche non tesserati FISCT, purché tesserati per una federazione affiliata alla FISTF; giocatori e squadre non tesserati per la FISCT non riceveranno punti per il Ranking Italia.

## 1.6 TORNEI OPEN CALCIO DA TAVOLO

I tornei Open Calcio da Tavolo rappresentano, dopo i tornei federali e i G.S., le manifestazioni più importanti e prestigiose di questa disciplina, sono assegnati alle migliori candidature pervenute e rispettano una distribuzione geografica il più possibile omogenea. Sono manifestazioni organizzate su 1 o 2 giorni, possono prevedere sia torneo a squadre che individuale. Possono disputare questi tornei i giocatori e le squadre italiane e straniere, anche non tesserati FISCT, purché tesserati per una federazione affiliata alla FISTF; giocatori e squadre non tesserati per la FISCT non riceveranno punti per il Ranking Italia.

## 1.7 TORNEI ELITE SUBBUTEO TRADIZIONALE

I tornei Elite di Subbuteo Tradizionale rappresentano, dopo i tornei federali e i G.S., le manifestazioni più importanti e prestigiose di questa disciplina, sono assegnati alle 4 migliori candidature pervenute e rispettano una distribuzione geografica il più possibile omogenea. Sono manifestazioni che possono essere organizzate su uno o due giorni su richiesta del COL, prevedendo sia il torneo individuale che quello a squadre. Possono disputare questi tornei i giocatori italiani, anche non tesserati FISCT, purché tesserati per una federazione affiliata alla FISTF; giocatori non tesserati per la FISCT non riceveranno punti per il Ranking Italia.

## 1.8 FISCT CHALLENGER TOUR CALCIO DA TAVOLO

I tornei Challenger sono tornei a carattere interregionale, che assegnano punti per il ranking Italia a tutti i partecipanti e anche punti per i ranking regionali ai soli giocatori compresi nella regione in cui si svolge il torneo.

Tutti i punteggi ricevuti dai partecipanti (nazionali, regionali) sono stabiliti da F.I.S.C.T., con riferimento al Manuale Ranking Italia. La partecipazione a questi tornei è libera, comprendendo anche giocatori e club stranieri, anche non tesserati FISCT purché tesserati per una federazione affiliata alla FISTF; giocatori e squadre non tesserati per la FISCT non riceveranno punti per il Ranking Italia. I tornei Challenger possono essere organizzati su uno o due giorni su richiesta del COL, prevedendo sia il torneo individuale che quello a squadre. La loro validità, ai fini del conseguimento del punteggio Ranking Italia è però vincolata al raggiungimento di minimo 24 partecipanti individuali e 3 a squadre. Se un torneo Challenger non raggiunge il minimo di 24 partecipanti rimane valido per il circuito regionale con validità solo ranking regionale, gli extra regione saranno inseriti con wild card ma non riceveranno nessun punto né per il Ranking Italia né regionale. Le categorie da prevedere all'apertura delle iscrizioni sono Open, Ladies, Under 20, Under 16, Under 12 e Esordienti. Le stesse saranno confermate o meno alla chiusura iscrizioni in base al numero di adesioni. È vietata in ogni caso la disputa della doppia categoria, con esclusione di Under e Ladies.

### **Challenger 150 e Challenger 20**

Nei tornei Challenger 150 va inoltre prevista l'organizzazione di un "torneo a fasce" Challenger 20, riservato a giocatori oltre il 100° posto del ranking in vigore al momento della disputa del torneo. Il torneo Challenger 20 può essere

organizzato solo se è garantito un tabellone Challenger 150 di almeno 24 giocatori. L'organizzazione è obbligatoria, se richiesta da almeno 8 giocatori, al superamento dei 32 iscritti (sommando iscritti tra tabellone Challenger 150 e tabellone Challenger 20) complessivi. Nei tornei Challenger 20, a prescindere dalla posizione occupata nel ranking Italia, è preclusa la partecipazione a giocatori che hanno vinto manifestazioni quali i Campionati del Mondo FISTF e tornei Federali FISCT individuali nelle categorie Open e Veteran di calcio da tavolo nelle ultime 5 (cinque) stagioni e giocatori stranieri nelle prime 200 posizioni del Ranking FISTF in vigore. Giocatori con questi requisiti saranno automaticamente inseriti nel tabellone Challenger 150. Partecipazioni non corrette ad eventi porteranno alla sottrazione (in luogo dell'addizione) dei punti conquistati nel ranking nazionale, più eventuali ulteriori sanzioni disciplinari a cura del Giudice Sportivo.

## 1.9 ATTIVITÀ REGIONALE

L'attività regionale è stabilita e regolamentata dal Regolamento Regioni F.I.S.C.T. e integrata dai singoli Regolamenti Regionali definiti dai Comitati Regionali e approvati dal Dipartimento di Conduzione Sportiva.

## 1.10 TABELLONE CADETTI

Il tabellone cadetti sarà svolto ad eliminazione diretta da disputarsi tra i giocatori e/o le squadre eliminate nei gironi di qualificazione nei tornei che adottano la formula gironi ad eliminazione più una successiva fase ad eliminazione diretta. L'organizzazione è obbligatoria in tutti i tornei autorizzati dalla FISCT e fortemente consigliata negli internazionali in territorio italiano: l'organizzazione di queste competizioni sarà considerata parametro fondamentale al momento della valutazione della candidatura. Nelle manifestazioni in cui sono previste più categorie o tornei è obbligatorio organizzare distinti tabelloni Cadetti. Rimane a discrezione del COL organizzare questi tornei con un tabellone predefinito nel quale inserire tutti gli eliminati, oppure se raccogliere le adesioni dei soli giocatori intenzionati effettivamente a partecipare, producendo di conseguenza un tabellone adeguato.

Un torneo Cadetti deve sempre essere organizzato con arbitri, ed i giocatori che vi partecipano sono soggetti agli stessi obblighi di arbitraggio di un normale torneo. I tornei Cadetti assegnano punti per il Ranking Italia.

## 1.11 CATEGORIE ESORDIENTI E NEW ENTRY

Nell'ottica dell'allargamento della base dei tesserati, allo scopo di veicolare l'interesse di numerosi appassionati verso l'attività agonistica, posta su un livello superiore rispetto alla primordiale passione amatoriale, sono state istituite da parte della FISCT le categorie esordienti e new entry (under 16), riservata ai neofiti del gioco che per un periodo limitato di tempo potranno disputare tornei a loro dedicati dove confrontarsi con pari livello.

I tornei esordienti e new entry sono competizioni a sé stanti, solo individuali, che i COL dei vari tornei del "FISCT Tour" hanno l'obbligo di indicare tra le tipologie di torneo che organizzano. Ai tornei esordienti e new entry possono partecipare i tesserati FISCT al primo anno e/o al secondo anno di tesseramento. Il torneo new entry è riservato a giovani giocatori fino a 15 anni compresi (16 anni non compiuti). I giocatori appartenenti alla categoria esordienti e new entry possono comunque partecipare a tutte le categorie previste dal "FISCT Tour".

## 1.12 ASSEGNAZIONE TORNEI FEDERALI, INTERNAZIONALI E NAZIONALI

Esclusivamente le Associazioni affiliate alla FISCT possono organizzare manifestazioni valide per il circuito FISCT; I tornei possono essere organizzati esclusivamente nella provincia in cui ha sede l'Associazione richiedente. L'organizzazione può essere autorizzata in una provincia diversa previa richiesta al Dipartimento di Conduzione Sportiva.

Ciascuna Associazione può organizzare un solo torneo internazionale a stagione. Possono essere autorizzati 2 tornei nazionali ad una medesima Associazione purché i due eventi siano esclusivamente di calcio da tavolo e di subbuteo tradizionale. Ciascuna regione può organizzare un massimo di 2 (due) tornei nazionali a stagione per ciascuna specialità. Inoltre in ciascuna provincia possono essere autorizzati un massimo di 2 (due) tornei nazionali a stagione a prescindere dalla specialità. Sono esclusi da queste limitazioni i "Centri Federali" e i tornei Challenger, che pur essendo tornei a partecipazione libera sono considerati tornei interregionali, in quanto ne possono essere organizzati diversi in una stessa data sul territorio italiano.

In un'ottica di valorizzazione dei tornei nazionali, il Dipartimento di Conduzione Sportiva stabilisce, in fase di richiesta candidature, un numero massimo di candidature ricevibili, di conseguenza respingendo candidature in base a criteri di valutazione legati alla qualità organizzativa dell'evento, al numero di partecipazioni, alla collocazione geografica, alla situazione oggettiva in cui un club abbia già potuto organizzare eventi nella stagione.

Il Dipartimento di Conduzione sportiva si riserva la possibilità di derogare ai limiti imposti dal presente articolo per situazioni eccezionali o particolarmente promozionali per la nostra disciplina informando tramite mailing list le Associazioni di eventuali date rimaste libere e riaprendo le candidature per assegnare tali date.

## 2. FORMULE TORNEI E CRITERI PER DEFINIRE LE CLASSIFICHE DEI GIRONI

### 2.0 FORMULA DELLE MANIFESTAZIONI

Le manifestazioni del "FISCT Tour" possono essere organizzate con fase a gironi seguita da una fase ad eliminazione diretta, a girone unico oppure con formula svizzera. Quest'ultima formula può essere utilizzata nei tornei Challenger, Elite, Cadetti, Esordienti o regionali. Nel briefing pre-gara il COL dovrà spiegare dettagliatamente la formula utilizzata, e nel caso di adozione della formula svizzera, la variante che si intende utilizzare. Altre formule possono essere autorizzate dal Dipartimento di Conduzione Sportiva previa richiesta scritta.

La fase ad eliminazione diretta, quando prevista, seguirà i dettami contenuti nelle Guidelines FISTF. Tale guida, soprattutto per tornei con molti iscritti, può presentare errori di trascrizione: sarà cura del COL verificare, di volta in volta, la correttezza dei dati, seguendo la semplice regola che, giocatori o club che già si sono incontrati nei gironi, si possono affrontare nuovamente solo in finale.

Nella fase a gironi la qualificazione al turno successivo deve essere garantita ad almeno 1/3 dei componenti di ciascun girone, fatta eccezione per i casi di girone unico o di girone svizzero.

### 2.1 CLASSIFICHE, DETERMINAZIONE DELLE POSIZIONI TORNEI A SQUADRE

Nei gironi di qualificazione ogni partita assegna 3 (tre) punti per la vittoria, 1 (uno) per il pareggio e 0 (zero) per la sconfitta;

la classifica del girone è determinata dalla somma dei punti conseguiti da ciascuna squadra o da ciascun giocatore; nel solo caso di formula svizzera è ammessa l'assegnazione di due punti per la vittoria.

Quando due o più squadre hanno totalizzato la stessa quantità di punti per determinare la classifica saranno utilizzati i criteri di seguito descritti, in conformità con i regolamenti FISTF.

## Competizioni a squadre

Le posizioni conseguite nella fase a gruppi sono determinate come segue:

1. Numero di punti totalizzati
2. Risultato/i degli scontri diretti tra le squadre con gli stessi punti (classifica avulsa)
3. Differenza incontri negli scontri diretti tra le squadre con gli stessi punti
4. Maggior numero di vittorie conseguite negli scontri diretti tra le squadre con gli stessi punti
5. Differenza incontri totale
6. Maggior numero di vittorie totale (chi ha vinto più partite in tutti gli incontri)
7. Differenza reti negli scontri diretti tra squadre a pari punti
8. Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti tra le squadre a pari punti
9. Differenza reti totale
10. Maggior numero di reti segnate in totale
11. Tiri piazzati

Nelle fasi ad eliminazione diretta, o nelle gare di finale, nel caso in cui un incontro termini in parità sarà considerata vincitrice la squadra che ha conseguito la migliore differenza reti globale valutata nei quattro incontri. In tutti i casi, una squadra composta da 3 (tre) giocatori non potrà mai passare un turno ad eliminazione diretta (finale inclusa) per differenza reti contro un team regolarmente costituito da 4 (quattro) atleti.

Se anche la differenza reti globale tra le due squadre è identica, per la determinazione della squadra vincitrice della partita si procederà alla disputa dei tempi supplementari, in contemporanea sui quattro tavoli, con la formula della morte istantanea o sudden death, ovvero chi realizza il primo gol ottiene la vittoria.

In caso di rigore, il timer è fermato su tutti i tavoli e si procede al tiro, per poi riprendere contemporaneamente in caso di gol non realizzato. Se al termine del previsto tempo supplementare permane la parità, si procederà ai tiri piazzati da disputarsi tra due giocatori scelti dai rispettivi capitani tra quelli in campo alla fine del prolungamento.

## 2.2 CLASSIFICHE, DETERMINAZIONE DELLE POSIZIONI TORNEI INDIVIDUALI

Quando due o più giocatori hanno totalizzato la stessa quantità di punti per determinare la classifica saranno utilizzati i criteri di seguito descritti, in conformità con i regolamenti FISTF.

### Competizioni individuali

Le posizioni conseguite nella fase a gruppi sono determinate come segue:

1. Numero di punti totalizzati
2. Risultato/i dello scontro diretto/i tra i giocatori con lo stesso punteggio
3. Differenza reti nella/e partita/e tra i giocatori che hanno lo stesso punteggio
4. Maggior numero di reti segnate nella/e partita/e tra i giocatori che hanno lo stesso punteggio
5. Differenza reti totale
6. Maggior numero di reti totali segnate

### 2.3 DIFFERENZA RETI SUPERIORE A 5-0

Per la determinazione delle classifiche dei gironi, ai fini della differenza reti, non verranno presi in considerazione i gol segnati da un giocatore in una singola partita oltre il 5-0 in differenza reti. Da tale differenza e oltre tutto sarà parificato a 5-0, sia nella differenza reti che nel computo dei gol fatti e subiti. Esempio: 8-0 equivarrà ad un 5-0; 6-1 ugualmente equivarrà a 5-0, 7-3 verrà invece considerato come tale, anche nel computo dei gol fatti/subiti.

Sui referti e nel tabellone del torneo devono essere indicati i risultati reali. Tale regola si applica esclusivamente nei tornei individuali e nelle competizioni giovanili a squadre.

### 2.4 DISPUTA DEI TEMPI SUPPLEMENTARI

In tutti i tornei, a partire dai quarti di finale, è obbligatoria la disputa dei tempi supplementari, da svolgersi in complessivi 10 (dieci) minuti con la regola del sudden death, chi segna per primo vince l'incontro; la disputa dei supplementari è discrezionale nei turni precedenti. Il COL lo comunicherà, al più tardi, nel briefing prima dell'inizio del torneo.

Quando non previsto, in caso di parità al termine dei 30' regolamentari, si procederà direttamente alla disputa dei 5 (cinque) tiri piazzati. Gli eventuali tiri piazzati devono essere eseguiti con le miniature in campo al fischio finale, portierino compreso.

Nei tornei a squadre, nella fase ad eliminazione diretta, in caso di parità assoluta, si procede al sudden death con queste modalità: i capitani effettuano un nuovo sorteggio, chi vince sceglie su quale dei 4 tavoli avere il possesso palla sulla battuta iniziale del supplementare; quindi, l'altro capitano sceglie altri 2 tavoli nei quali avere, a sua volta, il possesso, mentre il possesso sul 4° tavolo va alla squadra che ha vinto il sorteggio.

Nel subbuteo tradizionale l'organizzazione dei tempi supplementari, con la regola del sudden death, è sempre discrezionale: Il COL lo comunicherà, al più tardi, nel briefing prima dell'inizio del torneo. In caso di partite con tempi di gioco inferiori a 30 minuti, i supplementari dovranno essere pari a un terzo del tempo complessivo, arrotondando per eccesso per arrivare al minuto intero (esempio: se il tempo di gioco è di 20 minuti, 2 tempi da 10, il supplementare sarà di 7 minuti).

### 2.5 TIRI PIAZZATI TRA 3 (TRE) O PIÙ GIOCATORI A EX-QUO

Quando si rende necessaria la disputa dei tiri piazzati tra 3 (tre) o più giocatori giunti esattamente a pari merito, questi dovranno effettuare una sorta di minitorneo di tiri piazzati tra di loro, utilizzando il metodo a "oltranza" di seguito dettagliato: nel caso di 3 giocatori, ad esempio, prima si incontrano A e B, quindi B e C ed infine A e C.

Rimanendo sull'esempio a 3 giocatori, cominciano A e B, che si affrontano con tiri piazzati a oltranza: si effettua un sorteggio tra i contendenti, ed il vincitore deciderà da quale angolo partire (sinistro o destro); quindi si effettua un tiro a testa ed il primo giocatore che si ritroverà in vantaggio sarà dichiarato vincitore per questa prima gara. Seguirà quindi, con le stesse modalità, un incontro di tiri piazzati ad oltranza tra B e C, ed infine tra A e C al fine di determinare la classifica finale. Restando nell'esempio, se al termine del triangolare tutti e 3 i giocatori hanno vinto una gara, si ripeterà la procedura dall'inizio. Se dopo questo secondo tentativo di generare una classifica finale permane l'equilibrio, la graduatoria sarà determinata per sorteggio.

Questa procedura potrebbe essere adottata, in sostituzione dei normali 5 tiri piazzati, in manifestazioni federali a grande affluenza qualora si rendesse necessaria una drastica riduzione dei tempi, previa comunicazione a cura del Dipartimento di Conduzione Sportiva precedente all'evento sportivo.

## 2.6 COMPOSIZIONE DEI GIRONI DI QUALIFICAZIONE

I gironi devono essere composti da un minimo di 4 partecipanti, tale limite potrà essere ridotto a 3 in caso di un numero di iscritti per la singola categoria uguale o superiore a 48 nelle competizioni individuali ed a 24 nelle competizioni a squadre. In caso di numero iscritti non adatto alla composizione di gironi da 4 giocatori, possono essere autorizzate formule con gironi da 3 e 4 giocatori, purché la maggior parte dei gironi siano da 4 giocatori. Con la presenza di gironi da 3 è fatto obbligo ai COL organizzare un torneo Cadetti di consolazione. Nei tornei individuali, in caso di 6 (sei) o 7 (sette) partecipanti, si dovrà obbligatoriamente procedere con un girone unico all'italiana; nei tornei a squadre tale disposizione resta obbligatoria nel caso di 6 team, mentre in caso di 7 squadre, è consentito predisporre due gironi. I gironi sono numerati progressivamente e identificano, con la propria numerazione, il seeding della corrispondente testa di serie (di seguito tds); le tds sono ordinate sulla base del ranking Italia in vigore, e per ogni girone deve essere inserita una sola tds, in quest'ordine: tds n. 1 nel girone 1, tds n. 2 nel girone 2, e così via. Atleti a pari merito verranno ordinati per sorteggio. Possono essere quindi utilizzati due sistemi per la ripartizione degli altri iscritti nei gironi: a sorteggio per fasce o con loschema del "serpentone modificato".

## 2.7 METODO DEL SORTEGGIO PER FASCE

Utilizzando il metodo del sorteggio per fasce, una volta inserite le teste di serie come da disposizione in precedenza riportate, occorre ripartire i restanti iscritti in altre due fasce di merito in base al ranking Italia. Queste fasce comprendono un numero di giocatori pari al numero di gironi previsti. Quindi avviene il sorteggio, collocando in ciascun raggruppamento un giocatore per ciascuna fascia. Giocatori o club di una stessa Associazione, se possibile, devono essere collocati in raggruppamenti differenti. La procedura di sorteggio deve obbligatoriamente avvenire pubblicamente. In alternativa deve essere disponibile, per chi ne facesse espressa richiesta di consultazione, un documento audiovisivo che attesti la regolarità della procedura.

## 2.8 METODO DEL SERPENTONE MODIFICATO

Il metodo del serpentone è descritto nello schema n. 2 qui sotto riportato:

Tabella n. 1 Esempio sviluppo serpentone

Girone 1	Girone 2	Girone 3	Girone 4	Girone 5	Girone 6
1	2	3	4	5	6
12	11	10	9	8	7
13	14	15	16	17	18
24	23	22	21	20	19

Nota: il numero identifica la posizione del giocatore/club nel seeding del torneo

Il serpentone così generato dovrà essere modificato in base alla norma che stabilisce che, quando possibile, club o giocatori appartenenti ad una stessa Associazione, devono essere inseriti in gironi differenti. Per le squadre si intendono filiali o seconde,

terze, ecc... squadre presenti in uno stesso torneo. Se un giocatore/squadra dovesse risultare nel medesimo raggruppamento di un giocatore/squadra della medesima Associazione, sarà spostato nel girone successivo in base allo sviluppo del serpentine, oppure ancora oltre fino a trovare la prima posizione idonea. Il successivo giocatore/club da inserire in tabellone andrà a riempire, se possibile, la prima casella rimasta vuota, e poi così via fino a completamento del tabellone. Se non è più possibile evitare che due o più giocatori/club risultino in medesimi raggruppamenti con giocatori/club della stessa Associazione, questi saranno collocati nella prima posizione disponibile, come se si trattasse di un sistema a serpentine semplice e non modificato. E così via fino a completamento del tabellone. Se i giocatori di uno stesso club sono in numero superiore ai gironi previsti, quindi è inevitabile che in un medesimo girone siano collocati più giocatori di uno stesso sodalizio, gli stessi saranno ripartiti in maniera equilibrata nei vari raggruppamenti, individuando una soglia massima di giocatori inseribili in uno stesso girone. Tale soglia si ricava dividendo il numero di tesserati di uno stesso club per il numero di gironi, arrotondando per eccesso (esempio: abbiamo 5 giocatori di un medesimo club da suddividere in 2 gironi, la soglia da raggiungere è data da  $5/2 = 2,5$  giocatori, arrotondando per eccesso 3. In ciascun girone potranno essere collocati al massimo 3 giocatori dello stesso club, l'eventuale quarto giocatore, sarà automaticamente posizionato nell'altro girone).

Atleti "non classificati" nel ranking Italia (di seguito NC) saranno ordinati in ordine alfabetico crescente in base al cognome, quindi al nome oppure, se l'omonimia è totale, per sorteggio.

Club con ranking "NC" saranno ordinati con queste priorità: se sono Associazioni costituite hanno priorità e sono ordinate alfabeticamente tra loro (escludendo i prefissi); se sono filiali saranno inserite successivamente alle Associazioni ed ordinate in base al ranking delle rispettive squadre madri e quindi in ordine alfabetico crescente (escludendo i prefissi); per ultime saranno inserite le squadre "B, C, ecc..." ordinate in base al ranking delle rispettive squadre madri, e quindi in ordine alfabetico crescente (escludendo i prefissi);

Il COL dovrà comunicare nel briefing pre-gara la formula scelta e gli abbinamenti per la fase ad eliminazione diretta, che devono riferirsi alle Tournament Guidelines disposte ed emanate dalla FISTF con apposito regolamento e scaricabili dal sito internet [www.fistf.com](http://www.fistf.com).

Adottando il serpentine modificato è possibile che gli abbinamenti per la seconda fase indicati nelle guidelines FISTF non siano coerenti con la tutela delle teste di serie in tabellone; in questi casi il COL deve apportare adeguate modifiche allo schema abbinamenti della seconda fase, da sottoporre all'approvazione del Dipartimento Sport. Lo schema approvato deve essere comunicato ai partecipanti prima della disputa del torneo.

## 2.9 LIMITAZIONE DEL NUMERO DI PARTECIPANTI

Il COL potrà, se lo riterrà opportuno, considerare le esigenze logistiche, richiedere al Dipartimento di Conduzione Sportiva la possibilità di bloccare in deroga il numero dei partecipanti per le differenti categorie al limite stabilito in relazione alla tipologia di manifestazione. In caso di limitazione del numero di partecipanti la priorità di ammissione alla manifestazione sarà garantita in ordine di ranking (le squadre B, C, ecc. saranno ammesse in ordine alfabetico della lettera distintiva, a parità di lettera sarà data priorità in ordine di ranking della prima squadra) o mediante gironi di pre-qualificazione. La richiesta di limitazione è obbligatoria per ogni disciplina e categoria, e deve essere motivata ed inviata prima della pubblicazione dell'invito, e comunque almeno 30 giorni prima della chiusura delle iscrizioni.

## 2.10 SPAREGGIO TECNICO PER DETERMINARE POSIZIONI FINALI

Qualora non sia prevista la disputa delle finali per le posizioni successive alla seconda, le stesse posizioni finali dal 3° al 4°, dal 5° all'8° ed eventuali seguenti sono assegnate utilizzando lo spareggio tecnico, ovvero il giocatore conquista la posizione in relazione alla posizione finale del giocatore che lo ha estromesso dal torneo. Esempio: un giocatore esce nei quarti per mano del vincitore del torneo, la sua posizione sarà il 5° posto.

## 2.11 SCHEMI DA UTILIZZARE PER I GIRONI ALL'ITALIANA

Nel caso in cui la manifestazione individuale o a squadre preveda la disputa di gironi, questi dovranno essere disputati utilizzando gli schemi riportati nelle Guidelines FISTF.

## 3. NORME COMUNI PER TORNEI INDIVIDUALI E A SQUADRE

### 3.0 LIMITI ALLA DESIGNAZIONE DEGLI ARBITRI

Nel caso di partecipazione di più giocatori di uno stesso club in un torneo, se possibile sarà vietato che questi siano coinvolti in qualità di arbitro in partite che vedano impegnati giocatori del medesimo club.

Nel caso di partecipazione di più formazioni di uno stesso club in un torneo; o nel caso di presenza di una squadra filiale e della relativa squadra principale, gli arbitri designati nelle partite che coinvolgono queste squadre, se possibile, devono essere di club differenti.

### 3.1 LIMITI ALLA COMPOSIZIONE DEI GIRONI

Nel caso di partecipazione di più giocatori di uno stesso club in un torneo, questi dovranno essere inseriti in gironi di qualificazione differenti, se il numero di iscritti e la ripartizione in gironi prevista matematicamente lo consente.

Se tuttavia due giocatori di una stessa Associazione dovessero risultare inseriti nel medesimo raggruppamento, la partita tra loro dovrà essere disputata nel primo turno di gioco. Se i giocatori di uno stesso club sono più di due, le gare tra loro dovranno essere disputate nei primi turni di gioco, in successione, a partire dal primo.

Nel caso di partecipazione di più formazioni di uno stesso club in un torneo o nel caso di presenza di una squadra filiale e della relativa squadra principale, queste dovranno essere inserite in gironi di qualificazione differenti, se il numero di club iscritti al torneo e la ripartizione in gironi prevista matematicamente lo consente.

Se tuttavia due squadre di uno stesso club dovessero risultare inserite in un medesimo raggruppamento, la partita tra di loro dovrà essere disputata obbligatoriamente nel primo turno di gioco. Se le squadre di uno stesso club dovessero essere più di due, le partite tra di loro dovranno essere disputate nei primi turni di gioco, in successione, a partire dal primo.

### 3.2 TIME OUT TEMPORANEO/MALORE DI UN ATLETA

Un giocatore che dovesse accusare un malore in un match individuale può richiedere una sospensione temporanea della durata massima di 3 (tre) minuti. Se l'atleta non fosse idoneo a riprendere l'incontro trascorsi i 3 minuti, l'incontro verrà decretato

concluso a favore dell'avversario col punteggio di 5-0 (o con il reale punteggio conseguito sul campo se lo scarto di reti fosse superiore a cinque al momento dell'interruzione). L'arbitro è tenuto a refertare l'utilizzo di tale norma, descrivendo dettagliatamente l'accaduto.

In un match a squadre, un componente del team schierato nel quartetto in campo può richiedere, in caso di necessità o di evidente malore, una sospensione temporanea della durata massima di 3 (tre) minuti. I restanti tre match verranno di conseguenza interrotti.

Se l'atleta non fosse idoneo a riprendere l'incontro trascorsi i 3 minuti, l'incontro verrà decretato concluso a favore dell'avversario col punteggio di 5-0 (o con il reale punteggio conseguito sul campo se lo scarto di reti fosse superiore a cinque al momento dell'interruzione). Il team designato all'arbitraggio segnalerà nel referto di gara l'utilizzo di tale norma, descrivendo l'accaduto nel dettaglio.

### 3.3 FORFAIT DI GIOCATORI E/O SQUADRE

La data fissata per la chiusura delle iscrizioni corrisponde al termine ultimo per presentare eventuali forfait senza incorrere in sanzioni economiche o disciplinari stabilite dal Giudice Sportivo (in seguito GS) in base ai regolamenti vigenti. I forfait vanno comunicati obbligatoriamente via e-mail all'indirizzo delle iscrizioni, indicando in maniera chiara le motivazioni che hanno portato all'assenza e eventualmente integrando la comunicazione con eventuali documenti giustificativi, non saranno accettate altre forme di comunicazione.

Nel caso di forfait passibile di provvedimento disciplinare il giocatore (o la squadra) assente dovrà essere lasciato in tabellone, senza tuttavia percepire punti per il Ranking Italia né concorrere al conteggio del numero dei partecipanti al torneo.

In caso di forfait di un giocatore (o squadra) a metà manifestazione (ad esempio in eventi individuali distribuiti sui 2 giorni), si procederà come segue:

- Se il giocatore/squadra ha disputato un numero di gare pari o superiore alla metà di quelle previste nel suo programma (ad esempio 3 gare su 5 in un raggruppamento a 6 giocatori) i risultati ottenuti fino al momento saranno mantenuti, mentre i restanti assegnati con sconfitta a tavolino (0-5); il giocatore/squadra ovviamente sarà retrocesso all'ultimo posto in graduatoria indipendentemente dai punti ottenuti fino a quel momento, cedendo il posto utile a qualificarsi a chi eventualmente lo segue in classifica;
- Se invece ha disputato un numero di gare inferiore alla metà di quelle previste nel suo programma, tutti i match da lui disputati fino al momento sono cancellati e tramutati in 0-5 a tavolino;

Per i campionati a squadre farà fede quanto indicato nei regolamenti specifici.

I COL hanno l'obbligo di comunicare agli organi di Giustizia Sportiva tutti i forfait oltre il termine di chiusura iscrizioni dettagliando in maniera specifica la tipologia del forfait: modalità e tempistica della comunicazione, motivazioni con eventuali documenti accessori.

## 4. NORME SPECIFICHE PER I TORNEI A SQUADRE

### 4.0 RUOLI ALL'INTERNO DI UNA SQUADRA

Una squadra deve avere al suo interno ruoli ben definiti, che possono comunque variare da sodalizio a sodalizio in base ai regolamenti statutari o a normative specifiche di ciascuna Associazione.

Di norma una squadra deve essere composta da:

- Dirigente accompagnatore
- Responsabile regolamento e arbitraggio
- Capitano

Dirigente accompagnatore: ha il compito di sovrintendere alla "gestione sportiva della squadra" ed essere il riferimento della squadra verso la società di appartenenza.

Responsabile regolamento e arbitraggio: è il soggetto più informato ed aggiornato in termini di regolamento di gioco, regolarità materiali, ecc. Nelle competizioni a squadre sovrintende le procedure di abbinamento e stabilisce gli arbitraggi operati dal team designato di cui fa parte; compila il referto arbitrale ed è responsabile della squadra arbitrate, sia a livello di gestione che comportamentale. E' un riferimento per la Associazione in termini di regolamento, controllo materiali, gestione team quando investita del ruolo di arbitro.

Capitano: è il giocatore scelto dal dirigente accompagnatore per rappresentare la squadra ed ha facoltà di chiedere chiarimenti al responsabile arbitraggi durante la disputa di una partita. Il Capitano può coincidere con il dirigente accompagnatore.

Il suo nominativo può coincidere con uno dei sei atleti inseriti a referto e deve essere chiaramente indicato nel referto di gioco. Può essere sostituito in caso di sopraggiunte necessità o di schieramento nel quartetto titolare. Può stazionare all'interno dell'area delimitante i 4 tavoli. Può fornire suggerimenti di natura tattica al quartetto titolare, con esclusione di indicazioni che possano in qualsiasi modo evitare il configurarsi di infrazioni regolamentari. Qualsiasi altro tesserato FISCT (dei medesimi team impegnati nell'incontro o di qualsivoglia altra squadra) esterno all'area di gioco non può per alcuna ragione interferire con l'andamento degli incontri. Chi disattende tale disposizione può subire conseguente nota refertale. I relativi provvedimenti saranno comminati dal Giudice Sportivo.

### 4.1 PARTECIPAZIONE DI PIÙ SQUADRE DELLA STESSA ASSOCIAZIONE

E' ammessa la partecipazione di più formazioni di uno stesso club in un torneo; queste manterranno il nome del club di appartenenza e, al momento dell'iscrizione, verranno contrassegnate progressivamente mediante le lettere dell'alfabeto. Nel caso in cui un club presenti più squadre alla stessa manifestazione, prima dell'inizio della manifestazione dovranno essere dichiarati i componenti di ciascuna squadra; non è consentito il passaggio di giocatori da una squadra all'altra nel corso della stessa manifestazione. Un club è altresì legittimato a partecipare nella medesima data a più eventi distinti, nel qual caso tutti gli eventi saranno considerati al fine dell'attribuzione dei punti. Al momento dello schieramento delle squadre per una partita, potranno essere iscritti a referto esclusivamente i giocatori presenti nella sede di gioco, comprendendo la sala, i servizi igienici ed eventuali spogliatoi annessi. La verifica delle presenze è a cura del team designato all'arbitraggio.

Si rimanda al manuale ranking per l'assegnazione dei punti.

## 4.2 SOSTITUZIONI ALL'INTERVALLO

La squadra che ha vinto il sorteggio di inizio partita dovrà decidere per prima, ed entro il limite di 2 minuti dalla conclusione del primo tempo, se effettuare o meno le proprie sostituzioni (da quest'anno massimo due e non più una sola); successivamente la squadra che ha perso il sorteggio potrà decidere se effettuare o meno le proprie sostituzioni.

Le eventuali riserve inserite a referto devono essere presenti all'interno della sede di gioco al momento dell'esecuzione degli abbinamenti pre-gara.

## 4.3 TEMPISTICHE DELLA MANIFESTAZIONE

L'orario d'inizio dei tornei deve essere fissato tra le ore 8.30 (raduno ore 8.00), e le ore 11.00 (raduno 10.30). Le manifestazioni, anche internazionali, devono comunque terminare entro le ore 19.30.

I turni di gioco complessivi previsti non possono in ogni caso eccedere il numero massimo di 12. Nella stesura del programma, indicativamente, i COL dovranno considerare queste tempistiche:

- Tornei individuali: 45 minuti a turno per i gironi eliminatori, un'ora per la fase ad eliminazione diretta;
- Tornei a squadre: 50 minuti a turno per i gironi eliminatori, un'ora per la fase ad eliminazione diretta.

In caso di manifestazioni con affluenza particolarmente elevata, previa specifica deroga concessa dal Dipartimento di conduzione sportiva, l'orario di conclusione potrà essere posticipato dal COL, così come il numero di turni consentiti aumentato. Eventuali superamenti dall'orario di chiusura massimo previsto darà origine a sanzioni, pecuniarie o disciplinari a seconda del documento che il ritardo provocherà ai partecipanti. Tra la fine di ogni turno e l'inizio del successivo non dovranno trascorrere più di 10 minuti per le manifestazioni individuali, più di 15 per quelle a squadre.

Nei tornei a squadre, inoltre, vanno rispettate le seguenti tempistiche:

- 2 minuti concessi a squadre ed arbitri per raggiungere i tavoli di gioco e procedere al sorteggio, quando necessario;
- 8 minuti complessivi per effettuare gli abbinamenti: in questa fase sono concessi un massimo di un minuto a ciascun capitano per ogni giocatore trascritto a referto
- 4 minuti complessivi di intervallo: per effettuare sostituzioni, la squadra che ha vinto il sorteggio schiera per prima, è concesso sempre un minuto a capitano.

La pausa pranzo all'interno della manifestazione non è obbligatoria; qualora prevista non potrà comunque durare più di 30 minuti. La previsione della pausa pranzo dovrà essere comunicata all'inizio della manifestazione o direttamente nel bando di invito al torneo.

## 5. ARBITRI, CAPI ARBITRO E OBBLIGHI DEI GIOCATORI

### 5.0 CRITERI PER LA DESIGNAZIONE DEI CAPI ARBITRO

Il capo arbitro per ciascuna manifestazione è designato, in relazione alla categoria della manifestazione, dai seguenti organi:

- Tornei Internazionali: Dipartimento di conduzione sportiva FISTF;
- Tornei Federali: Dipartimento Conduzione Sportiva FISCT;
- Tornei Nazionali e Regionali: Delegato regionale competente per territorio.

In caso di manifestazioni di particolare rilievo o con particolare affluenza potranno essere designati più capi arbitro per la stessa manifestazione.

Se il capo arbitro è impegnato in qualità di giocatore nel corso della manifestazione, all'inizio della manifestazione questi potrà nominare fino ad un massimo di 2 (due) collaboratori che lo possano sostituire nei turni nei quali risulti impegnato; i nominativi dei collaboratori dovranno essere immediatamente comunicati al COL.

Se il capo arbitro ha la necessità di abbandonare la sede di gioco prima del termine della manifestazione, dovrà obbligatoriamente nominare un suo sostituto tra i tesserati presenti.

## 5.1 COMPITI DEL CAPO ARBITRO

Il capo arbitro di ogni manifestazione deve:

- intervenire quando interpellato per chiarire aspetti regolamentari;
- redigere una relazione sintetica contenente un resoconto sull'andamento della manifestazione, sul comportamento di arbitri e giocatori, sugli aspetti da migliorare e annotazioni varie, utili anche all'aggiornamento della casistica regolamentare.

## 5.2 ERRORE TECNICO DELL'ARBITRO E DEL CAPO ARBITRO

In caso di errore tecnico operato dall'arbitro di un incontro ed accertato e trascritto nella propria relazione dal capo arbitro sulla base della propria osservazione diretta o delle testimonianze dei giocatori dell'incontro e dello stesso arbitro, l'arbitro potrà incorrere in sanzioni stabilite dagli organi preposti in base alla gravità dell'errore.

Salvo i casi in cui non sia stato possibile per il Capo Arbitro designato di analizzare, definire e risolvere il caso contestato immediatamente durante la fase stessa del torneo, è escluso l'automatismo secondo il quale un errore tecnico dell'arbitro infici la validità di un incontro o l'omologazione del risultato, aspetti che competono al Giudice Sportivo. Allo stesso modo anche il capo arbitro di una manifestazione, in caso di errore tecnico accertato potrà incorrere in sanzioni disciplinari stabiliti dagli organi preposti in relazione alla gravità dell'errore. È escluso l'automatismo secondo il quale un errore tecnico del capo arbitro infici la validità di un incontro o l'omologazione dei risultati, aspetti di competenza del Giudice Sportivo.

La graduatoria finale del torneo ed i titoli conquistati sul campo non potranno in ogni caso essere invalidati, alterati o revocati, mentre potranno essere fatte valutazioni, da parte dell'Organo giudicante preposto, sull'assegnazione dei punti previsti per il ranking Italia: in base alla gravità del documento generato, potrà essere decisa un'assegnazione totale o parziale dei punti previsti oppure, nella situazione peggiore, i punti non saranno assegnati.

## 5.3 ERRORE TECNICO O ABUSI OPERATI DAL COL

In caso di errore commesso dal COL in merito allo svolgimento sportivo della manifestazione, è escluso l'automatismo secondo il quale possa essere inficiata la validità di un incontro, di un torneo o l'omologazione dei risultati, aspetti di competenza del Giudice Sportivo.

Qualora l'errore venga accertato, la Associazione denominata COL del torneo potrà subire sanzioni disciplinare proporzionate al danno provocato.

Allo stesso modo eventuali abusi operati dal COL attraverso azioni, provvedimenti o altri comportamenti ritenuti non confacenti il ruolo specifico, possono causare adeguate sanzioni disciplinari sempre a cura del Giudice Sportivo.

## 5.4 DISPONIBILITÀ ALL'ARBITRAGGIO DEI GIOCATORI

Tutti i partecipanti ad un evento sono automaticamente a disposizione dell'organizzazione dell'evento stesso per arbitrare gli incontri per i quali sono designati, dall'inizio della manifestazione fino al turno successivo alla loro eliminazione. Per tornei che, dopo i gironi di qualificazione, prevedono un turno di barrage, la disponibilità all'arbitraggio deve essere estesa di un ulteriore turno. Inadempienze o rifiuti causano sanzioni disciplinari a cura degli organi preposti in base alla gravità. Ove possibile l'arbitraggio delle categorie giovanili deve essere assegnato a giocatori adulti. Nel caso di suddivisione della manifestazione in più categorie, non scatta l'automatismo che preveda designazioni arbitrali esclusivamente all'interno della medesima categoria (es. un team "MASTER" può essere designato per arbitrare un match che coinvolge team giovanili). Nel caso di oggettive sopravvenute necessità o difficoltà il COL può avvalersi per l'arbitraggio di atleti/club non impegnati nel turno di gioco per assenza dell'avversario, compreso l'arbitro designato all'incontro non disputato e vinto a tavolino dalla squadra presente.

## 5.5 ESEZIONE GIOCATORI UNDER 12 ALL'ARBITRAGGIO

Nei tornei nazionali e internazionali organizzati in Italia i giocatori under 12 devono essere esentati dall'arbitraggio. Tale disposizione è consigliata anche negli eventi interregionali e promozionali.

## 5.6 OSSERVANZA DEGLI ORARI, ASSENZE E RITARDI

I giocatori sono tenuti a rispettare gli orari riportati nell'invito del torneo.

E' tollerato un ritardo massimo di 15' sull'inizio del 1° turno di gioco della manifestazione, dopo tale termine il giocatore o il club risultato assente perderà il primo incontro a tavolino:

- 0-5 nelle competizioni individuali;
- 0-4 complessivo (e 0-5 sui singoli tavoli) nelle competizioni a squadre;

Il team invece, ove fossero presenti almeno 3 giocatori, allo scadere dei 15' aggiuntivi concessi dovrà effettuare gli abbinamenti utilizzando esclusivamente gli atleti effettivamente disponibili.

Il giocatore o il club in ritardo ha comunque diritto a disputare gli eventuali incontri restanti che al momento del suo arrivo non abbiano ancora avuto inizio, purché siano presenti al tavolo di gioco entro l'inizio del relativo turno.

Giocatori o club non presenti ai tavoli di gioco alla chiamata che dà il via ad un turno di gioco, ovvero quando dal tavolo del COL è chiamato il "3, 2, 1 ... Gioco!", saranno ammoniti e dovranno immediatamente rendersi disponibili, pena ulteriori sanzioni. Un ritardo superiore ai 3 (tre) minuti di gioco causerà la sconfitta a tavolino relativamente a quell'incontro.

Le inosservanze degli orari devono essere ritenute irregolarità e riportate nei dettagli dal COL in referto/esposto sepr

Il giocatore che non debba disputare o arbitrare un incontro è autorizzato ad allontanarsi dalla sede del torneo solo successivamente all'inizio del turno di gioco, previa comunicazione al COL e limitatamente al tempo necessario per ultimare il turno in corso; il giocatore dovrà essere nuovamente presente nella sede del torneo al momento della conclusione del turno di gioco.

## 5.7 OSSERVANZA DELLE REGOLE COMPORTAMENTALI

A partire dall'inizio del torneo tutti i partecipanti devono indossare obbligatoriamente abbigliamento sportivo: tuta, oppure maglietta con pantaloni tuta o pantaloncini e scarpe ginniche.

Nei tornei a squadre i giocatori schierati dovranno indossare la maglia ufficiale, uguale nel colore e nel modello per tutti. Le Associazioni che si affiliano per la prima volta hanno tre mesi di tempo per dotarsi di un kit di gioco ufficiale.

Nei tornei individuali giocatori di uno stesso club possono avere divise diverse tra loro purché ufficiali del club di appartenenza, giocatori neo-tesserati possono utilizzare semplice abbigliamento sportivo.

Verranno accettate eventuali incompatibilità con i tessuti, quindi la possibilità di non indossare la maglia ufficiale, ai giocatori che porteranno in sede di torneo certificato medico che ne determini l'intolleranza.

Ogni giocatore si deve presentare ai tornei con almeno due squadre, complete di riserva, con basi di colore diverso o che abbiano una combinazione base + dischetto di colore diverso, per far fronte a un'eventuale sostituzione ordinata dall'arbitro. Il materiale da gioco dei partecipanti deve essere conforme alle norme stabilite dalla FISTF. Gli arbitri sono tenuti a controllare il materiale ed a chiedere la sostituzione dello stesso se non conforme.

Nel corso dell'incontro si può provvedere alla sostituzione della squadra solo tra il primo e secondo tempo di gioco. In un incontro a squadre, l'eventuale riserva che subentrasse secondo le modalità consentite non può schierare miniature di colore tali da generare la necessità di procedere con la sostituzione del materiale di gioco. Nel corso della partita possono essere sostituite al massimo 4 miniature. La rottura della quinta miniatura obbliga il giocatore a ultimare l'incontro in inferiorità numerica.

Negli incontri a squadre è consentito stazionare all'interno dell'area delimitante i quattro tavoli esclusivamente agli otto atleti impegnati nel gioco, agli arbitri e ai due capitani (5° uomo).

## 6. REFERTI DI GARA E OMOLOGAZIONE RISULTATI E CLASSIFICHE

### 6.1 REFERTI DI GARA

Per ogni gara, sia essa a squadre o individuale, il COL dovrà mettere a disposizione un referto arbitrale, comprendente le seguenti informazioni:

- denominazione e data della manifestazione;
- spazi per annotare categoria di torneo, turno e tavoli di gioco cui si riferisce l'incontro;
- spazi per annotare i nominativi dei giocatori e dell'arbitro o i nominativi delle compagini, dei giocatori e degli arbitri per gli incontri a squadre;
- spazi destinati al risultato finale dell'incontro e dei singoli incontri nelle gare a squadre;
- campi destinati alla sottoscrizione dell'arbitro e dei i capitani delle squadre nelle competizioni a squadre o dei i giocatori nelle competizioni Individuali;
- campi destinati all'individuazione dei capitani (5° uomo);
- ampio spazio a disposizione per note/segnalazioni anche di tipo disciplinare;

Terminata la gara, il referto in originale dovrà essere siglato dai due giocatori e dall'arbitro designato. Quindi l'arbitro lo consegnerà al COL per l'omologazione della gara. L'omologazione stessa non verrà in alcun modo inficiata dal rifiuto di sottoscrizione del referto di gioco da parte di uno dei due giocatori/squadre; rifiuto che, in tal caso, dovrà essere certificato sul referto dall'arbitro della gara.

Eventuali note dovranno essere redatte nel modo più circostanziato possibile dall'arbitro precedentemente alla sottoscrizione del referto da parte dei due avversari. Tali note devono necessariamente essere mostrate ai due giocatori/squadre, a piena tutela dei loro diritti.

## 6.2 VALIDAZIONE DEI RISULTATI SUL REFERTO DI GARA

Al termine degli incontri i referti arbitrali dovranno essere firmati al fine di verificare la correttezza dei risultati in essoriportate dall'arbitro: nelle gare a squadre la firma sarà apposta dai capitani, nelle gare individuali dai giocatori coinvolti nel match.

La mancata sottoscrizione, o il rifiuto palese di sottoscrizione, del referto potrà essere considerata quale negligenza della squadra o del giocatore, anche nel caso di reclami a posteriori legati all'esito dell'incontro.

## 6.3 OMOLOGAZIONE DEI RISULTATI

I risultati di ogni manifestazione diventano ufficiali solo dopo essere stati trasmessi dal COL al Dipartimento di Conduzione Sportiva. La pre-omologazione, in assenza di contestazioni, è eseguita d'ufficio dal Dipartimento di Conduzione Sportiva quindici giorni dopo la pubblicazione dei risultati sul sito della FISCT o mediante mailing list. I risultati dal momento della loro pubblicazione fino al momento dell'omologazione definitiva sono da considerarsi provvisori. In caso di contestazione, interverrà per dipanare la medesima il Giudice Sportivo, su richiesta del Dipartimento di Conduzione Sportiva.

La collezione dei risultati sarà quindi trasmessa al Giudice Sportivo affinché questi disponga l'omologazione definitiva. L'omologazione dei risultati avverrà al termine di ogni semestre.

## 6.4 OMOLOGAZIONE DELLE CLASSIFICHE

La classifica del ranking Italia diventa ufficiale dopo la pubblicazione sul sito della FISCT o mediante mailing list. L'omologazione definitiva della classifica, in assenza di contestazioni, è eseguita d'ufficio dal Dipartimento di Conduzione sportiva 10 (dieci) giorni dopo la trasmissione a mezzo mailing list del ranking aggiornato alle Associazioni affiliate e dopo pubblicazione dei risultati sul sito della FISCT; la classifica, dal momento della pubblicazione fino al momento dell'omologazione definitiva, è da considerarsi provvisoria.

In caso di contestazioni o segnalazioni ben documentate, la classifica può essere revisionata.

## 6.5 RECLAMI A CARATTERE SPORTIVO

Eventuali reclami a carattere sportivo e/o disciplinare devono essere inoltrati in forma scritta via raccomandata o tramite e-mail, entro il termine perentorio di 72 ore dalla data dei fatti contestati, al Dipartimento di Conduzione Sportiva federale, alla Segreteria FISCT ed al Giudice Sportivo.

I risultati e le classifiche omologate definitivamente non possono essere contestati o modificati, salvo che non sia stata preventivamente pronunciata la revoca dell'omologazione per motivate ragioni da parte del Giudice Sportivo.

## 6.6 MATERIALI E REGOLAMENTI SUBBUTEO TRADIZIONALE

I materiali autorizzati sono indicati dettagliatamente nel Regolamento Materiali FISCT aggiornato relativo alla disciplina Subbuteo Tradizionale. Lo stesso sarà divulgato ai club e sempre disponibile nel sito della Federazione [www.fisct.it](http://www.fisct.it)

Il Regolamento in vigore è quello Subbuteo FISCT approvato dal Dipartimento Sport. Eventuali modifiche regolamentari e normative tecniche su miniature e basi saranno elaborate dal Consiglio Direttivo e ne sarà data massima diffusione fra tesserati e giocatori in relazione alla loro applicazione.

**Le presenti norme annullano e sostituiscono ogni disposizione precedente**

