

# REGOLAMENTO COMPETIZIONI C8PA

## Calcio presso IMPIANTO SPORTIVO REGALDI

### INTRODUZIONE

1. Tutte le competizioni sportive C8PA (di seguito le Competizioni) sono autorganizzate e gestite da realtà di calcio popolare, il Movimento C8PA (di seguito il Movimento), e devono perseguire lo spirito ed i valori del Manifesto Movimento C8PA (di seguito il Manifesto);

### APPLICAZIONE

2. Il presente regolamento si applica a tutte le Competizioni sportive C8PA di Calcio presso l'Impianto Sportivo Regaldi (di seguito il Regaldi) e che ne prevedono la relativa applicazione;

### SQUADRE ED ATLET\* PARTECIPANTI

3. Le squadre che prendono parte alle Competizioni sono selezionate ed invitate dal Movimento secondo i criteri di spirito e carattere espressi nel Manifesto;
4. Non vi sono limitazioni per i componenti delle squadre relative a sesso, provenienza geografica, età, credo religioso, orientamento sessuale, disabilità, identità di genere, progressi giudiziari: le Competizioni sono aperte a tutt\*;
5. Sono ammess\* alle Competizioni atlet\* amatoriali e professionist\*;

### ACCESSO AL CAMPO DA GIOCO

6. Le singole squadre partecipanti alle Competizioni sono responsabili del fatto che i propri membri, atlet\* e non atlet\*, che accedono al Regaldi abbiano tutti i requisiti necessari per l'accesso e fanno le dovute verifiche;
7. Non è ammesso fumare e portare bottiglie di vetro all'interno del terreno di gioco;

### COMPETIZIONE E PARTITA

8. Le Competizioni prevedono un diverso numero di partite, con calendario e format che variano di Competizione in Competizione;
9. Ogni partita si disputa tra 2 squadre ed è diretta e supervisionata da 1 arbitro che dirige e supervisiona la partita al fine del suo regolare svolgimento;
10. Ogni squadra, se ne dispone, schiera 8 atlet\* in campo; non vi sono limitazioni di numero di atlet\* da portare in panchina per le eventuali sostituzioni;
11. Le partite hanno le seguenti fasi: 1° tempo (23 minuti di gioco) + intervallo (4 minuti) + 2° tempo (23 minuti di gioco); l'arbitro definisce e scandisce le fasi;
12. Prima dell'inizio della partita, ogni squadra comunica all'arbitro un/a proprio/a rappresentante delegato/a a relazionarsi con l'arbitro stesso durante la partita;
13. Ogni squadra ha diritto a richiedere all'arbitro 1 pausa di gioco per partita durante uno dei 2 tempi di gioco in qualunque momento (di seguito Timeout); l'arbitro è tenuto ad accordare il Timeout quando richiesto, interrompendo il gioco e facendolo poi ripartire 60 secondi più tardi; i 60 secondi di Timeout non sono conteggiati come minuti di gioco;
14. Al termine dei 2 tempi di gioco l'arbitro ha la facoltà, a sua totale discrezione, di allungare il tempo di gioco qualora nei minuti regolamentari siano occorse interruzioni del regolare svolgimento della partita;
15. Ogni squadra è tenuta a presentarsi con puntualità alle partite e con un minimo di 5 atlet\*;
16. L'arbitro è tenuto a far iniziare le partite al massimo dopo 5 minuti dopo l'orario stabilito in calendario; qualora una squadra si presenti entro detto termine con meno di 5 atlet\* da schierare in campo, la partita non ha luogo e la squadra in difetto ottiene una sconfitta a tavolino pari a 0-3;

## SOSTITUZIONI

17. Le sostituzioni sono illimitate;
18. L'atleta subentrante entra all'interno del terreno di gioco in corrispondenza della linea mediana di gioco e solo dopo l'uscita dal terreno di gioco dell'atleta da sostituire;
19. L'atleta sostituito continua a far parte della partita e può subentrare nuovamente seguendo la procedura dell'articolo precedente;
20. Non è necessaria l'autorizzazione dell'arbitro per effettuare le sostituzioni;

## GIOCO

21. Le regole di gioco che si applicano nelle partite sono generalmente quelle del Calcio a 11, eccezione fatta per:
  - a. Tempi di gioco (vedi paragrafo **COMPETIZIONE E PARTITA**);
  - b. Sostituzioni (vedi paragrafo **SOSTITUZIONI**);
  - c. Fuorigioco: non si applica in nessun caso la regola del fuorigioco di Calcio a 11;
  - d. Regole esclusive C8PA: vedi paragrafo seguente;

## REGOLE ESCLUSIVE C8PA

22. Qualora l'arbitro sanzioni un/a atleta attivamente schierato in campo con il Cartellino Rosso, questi deve immediatamente lasciare il terreno di gioco fino al termine della partita: la squadra di appartenenza, a partire dal momento dell'espulsione, prosegue per 5 minuti con un/a atleta in meno in campo e senza possibilità di sostituzione: trascorsi i 5 minuti, la squadra potrà, se ne ha la disponibilità, inserire un/a nuovo/a atleta e ripristinare così il numero originario dei/le propri/e attivamente schierat\* in campo;
23. Qualora l'arbitro sanzioni un membro di una squadra, atleta o non atleta, che si trova in panchina con il Cartellino Rosso, questi deve immediatamente abbandonare il terreno di gioco fino al termine della partita;
24. Nel corso della Competizione non si tiene conto dei Cartellini Gialli ai fini di diffide o squalifiche;
25. Nel corso della Competizione non si tiene conto dei Cartellini Rossi ai fini di diffide o squalifiche;
26. Durante la partita, un membro di una squadra, atleta o non atleta, compie un fatto grave e viene sanzionato con il Cartellino Rosso – con le conseguenze sopra descritte – quando:
  - a. Si rende protagonista di comportamenti e offese palesemente in contrasto con lo spirito ed i valori espressi nel Manifesto (esempi non esaustivi: episodi di razzismo, sessismo, abilismo);
  - b. Si rende protagonista di episodi violenti, palesemente ed esclusivamente finalizzati a ledere fisicamente altr\* sul terreno di gioco: non ricadono in questa fattispecie episodi fortuiti, seppur lesivi, dovuti alla performance sportiva (esempio non esaustivo: involontaria gomitata inflitta in contrasto aereo);
27. In presenza di fatti gravi come da articolo precedente, entro 6 giorni dall'episodio si ritrovano, anche telematicamente, i/le responsabili del campo della giornata in cui è avvenuto il fatto insieme a 4 delegati del Gruppo Operativo C8PA ed a tutti gli arbitri del torneo per decidere a maggioranza semplice dei presenti (50 % + 1 dei presenti) se escludere il/la responsabile dal prosieguo della Competizione;
28. L'arbitro ha facoltà di interrompere la partita in ogni momento qualora ritenga utile ed opportuno un breve colloquio con entrambe le squadre al fine di riportare la partita ad un livello ludico godibile ed evitare possibili escalation di nervosismo e/o atteggiamenti potenzialmente pericolosi per i membri delle squadre (c.d. Anger Break).