REGOLAMENTO ITALIANO CALCIO AMPUTATI

Sommario

Sommario

Sezione1-REGOLAMENTOTECNICO *2*

Art. 1 - TERRENO DI GIOCO **2**

Art. 2 - PALLONE E PORTE **2**

Art. 3 - GIOCATORI - NUMERO IN FORMAZIONE E QUALIFICHE **3**

Art. 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI **5**

Art. 5 - ARBITRO **6**

Art. 6 - DURATA DELLA PARTITA **7**

Art. 7 - INIZIOE RIPRESA DEL GIOCO, CALCIO D'ANGOLO E DI PUNIZIONE **7**

Art. 8 - FUORIGIOCO **7**

Art. 9 - FALLI E SCORRETTEZZE **8**

Art. 10 – AMMONIZIONI ESPULSIONI **9**

Art. 11 - SICUREZZA DELL'ARBITRO **9**

Art.12 – PRESTITI **10**

Sezione 2 - REGOLAMENTO DELLE DIVISE DA GIOCO *11*

Sezione3– FORMULAORGANIZZATIVATORNEI *14*

TITOLO I: CAMPIONATO ITALIANO *14*

Art.1- STRUTTURA CAMPIONATO **14**

Art.2- MODALITÀ D'ISCRIZIONE AL CAMPIONATO **15**

Art.3 - VERIFICHE PRE-GARA **16**

Art.4- MODALITÀ E DETERMINAZIONE CLASSIFICA **17**

4.1.2 Per istanza e reclami vige il regolamento di Giustizia Sportiva FISPES **17**

Art.5 – VIOLAZIONI **18**

Art.6 - MODALITÀ ORGANIZZAZIONE CAMPIONATO **19**

7.0 COPPA ITALIA *22*

7.1 - STRUTTURA COPPA ITALIA **22**

Art.8 MODALITÀ D I PARTECIPAZIONE ALLA COPPA ITALIA **23**

Art.9 - LINEE GENERALI **26**

Art. 10 FIGURE PROPEDEUTICHE ALL'ESPLETAMENTO DELLE ATTIVITA' TECNICHE DELLA DISCIPLINA DEL CALCIO AMPUTATI **26**

Sezione 1 - REGOLAMENTO TECNICO

Art. 1 - TERRENO DI GIOCO

1.1 Superficie del Terreno di Gioco

La partita si gioca su erba o su una superficie adatta a tutte le condizioni atmosferiche. Le partite possono essere giocate anche in ambiente interno.

1.2 Terreno di gioco

1.2.1 Il Terreno di gioco deve essere di forma rettangolare e demarcato da linee ben visibili. (spessore non superiore i 12 cm)

1.2.2 Le due linee più lunghe sono dette linee laterali. Le linee laterali sono parallele e hanno la stessa lunghezza.

1.2.3 Le due linee più corte sono dette linee di porta. Le due linee di porta sono uguali in lunghezza, parallele e sono unite ad angolo retto all'estremità delle linee laterali.

1.2.4 Le misure del terreno di gioco devono essere di 60 metri di lunghezza per 40 metri di larghezza. È prevista una tolleranza di +o- 5 metri per i lati lunghi e +o- 5 metri per i lati corti.

1.2.5 Il terreno di gioco è diviso in due metà uguali da una linea segnata attraverso il campo che unisce i punti medi delle due linee laterali.

1.2.6 Il punto del calcio di inizio è indicato nel punto medio della linea mediana. Un cerchio di raggio 6 metri è indicato attorno ad esso.

1.3 Area di Porta

1.3.1 L'area di porta deve essere rettangolare ed è presente a ciascuna estremità del campo. L'area di porta deve essere equidistante tra le linee laterali ed è di 10 metri di larghezza per 8 di lunghezza.

1.3.2 Punto del calcio di rigore - a 8 metri dalla linea di porta del campo, verrà posto un ''segno'' per indicare dove dovrà essere effettuato il calcio di rigore.

1.3.3 Ad ogni angolo del campo, deve essere posizionato un palo, alto non meno di 1,5 m con la parte superiore non appuntita ed una bandiera.

1.3.4 In ogni angolo del campo, una semicirconferenza con raggio 1,5m collegherà la linea laterale con la linea di porta.

Art. 2 - PALLONE E PORTE

2.1 Il Pallone

Il Pallone è di forma sferica, realizzato in pelle o altro materiale approvato. La dimensione devono essere standard FIFA 5 nel caso di gioco per adulti.

2.2 Le Porte

Le Porte misurano 2 metri di altezza e 5 metri di lunghezza. Tutte le porte devono essere ben ancorate al

terreno al fine di garantire la sicurezza di tutti i giocatori

Art. 3 - GIOCATORI - NUMERO IN FORMAZIONE E QUALIFICHE

3.1 Formazione

Le squadre che partecipano a tornei e competizioni nazionali devono scendere in campo con un numero iniziale di massimo sette (7) giocatori, incluso un portiere.

3.1.1 Nel caso in cui una società si dovesse trovare senza un giocatore prima dell'inizio della partita, la suddetta potrà iniziare solo se la squadra ha almeno 6 giocatori compreso il portiere. Nel caso in cui una squadra non sia in grado di schierare un numero minimo di 6 giocatori la vittoria della partita sarà assegnata alla squadra avversaria con un punteggio di 3 a 0.

3.1.2 Nel caso in cui, durante lo svolgimento della partita, una società si dovesse trovare con un numero di giocatori in campo inferiore a 6 compreso il portiere la partita sarà assegnata alla squadra avversaria con un punteggio di 3 a 0.

3.2 Età minima

Ogni giocatore della formazione deve avere almeno quattordici (14) anni al 31/12 dell'anno del Campionato (al millesimo di età). Gli Atleti della categoria Ragazzi che compiranno il 13° anno durante l'Anno Sportivo, pur potendo disporre della Certificazione Medica per l'attività Agonistica (secondo le Disposizioni del vigente Regolamento Sanitario e delle Classificazioni), dovranno terminare la stagione svolgendo solo attività Promozionale.

3.3 Qualifica Fisica

3.3.1 Ciascun giocatore deve essere un Amputato o con un arto intero senza funzionalità. (potranno essere schierati fino ad un massimo di 3 giocatori contemporaneamente con un arto intero senza funzionalità). Un Amputato è definito come una persona priva di un arto inferiore o superiore alla caviglia o senza un arto superiore sopra il polso.

3.3.2 Solo gli amputati di gambe possono giocare come giocatori. I portieri possono avere 2 gambe, ma devono avere un arto amputato a livello superiore o una carenza ad un arto intero senza funzionalità sempre a livello superiore.

3.4 Utilizzo dell'arto residuo

3.4.1 Né i giocatori in campo né i portieri possono usare l'arto con deficit per controllare o dirigere il pallone.

3.4.2 Il braccio inattivo di un portiere (arto residuo), se presente, deve essere tenuto all'interno della maglia e fasciato come previsto dalla Normativa internazionale

3.4.3 La manica dell'arto residuo deve essere infilata all'interno della maglia. Nessuna eccezione.

3.5 Composizione della Squadra & Sostituzioni

3.5.1 Ogni squadra può inserire in lista gara 5 sostituti, uno dei quali deve essere un portiere. Un massimo di 2 sostituti (per squadra) possono entrare sul terreno di gioco contemporaneamente. La distinta di gara è ammessa con un numero massimo di 12 atleti più lo staff tecnico stabilito con un massimo di 6 unità.

3.5.2 Le sostituzioni possono essere fatte solo ad interruzione di gioco e solo con il permesso dell'arbitro.

3.5.3 Tutti i giocatori sostituiti possono tornare in gioco per sostituire qualsiasi giocatore in campo.

3.5.4 Quando un portiere viene espulso (cartellino rosso) dall'arbitro, il portiere deve allontanarsi dal terreno di gioco. Il portiere espulso viene sostituito da un portiere di riserva o un giocatore di campo con la protesi, e un giocatore di campo deve abbandonare il campo di gioco. Il suo numero di giocatori di campo sarà ridotto di uno per il resto della partita. Quando il portiere viene sostituito da un giocatore di movimento, quest'ultimo deve fasciarsi un arto come da regolamento.

Art. 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

4.1 Protesi

4.1.1 Tutti gli arti artificiali devono essere rimossi prima dell'inizio del gioco. Le protesi non sono ammesse sul campo di gioco.

4.1.2 Eccezione a quanto sopra: nei casi in cui entrambi i portieri di una squadra siano infortunati o non disponibili, un giocatore di campo, che indossa una protesi, può fungere da portiere, ma deve giocare con un braccio all'interno della maglia secondo le regole del portiere.

4.2 Stampelle

4.2.1 L'equipaggiamento del giocatore rispecchierà in tutti gli aspetti le leggi FIFA ad eccezione delle stampelle. Questi devono essere del tipo avambraccio e devono essere in metallo, plastica composita, fibra di carbonio o altro materiale approvato che non si scheggi o presenti un pericolo per i partecipanti.

4.2.2 Prima che un giocatore entri nel campo di gioco tutti i supporti che possono arrecare danno al giocatore che li indossa o agli altri giocatori devono essere coperti e nastrati. Le stampelle dei giocatori devono essere ben sostenute. Le punte, se non in gomma, devono essere sostituite.

4.2.3 In tutte le competizioni le stampelle devono essere identificate con del nastro nei colori della calza della squadra, a 40 cm dalla base della stampella. Tubi di plastica aderenti di un colore corrispondente al colore della calza della squadra possono essere utilizzati al posto del nastro, previa approvazione degli ufficiali di gara e/o dell'arbitro. *La gestione del team deve disporre di colori nastro alternativi, disponibili per uniformare le variazioni di colore in caso di necessità.

4.3 Parastinchi

Parastinchi obbligatori per la gamba funzionante del giocatore di campo, e anche per la gamba non funzionale dei giocatori.

4.4 Calze

Le calze di tutti i giocatori sul campo (della stessa squadra), devono essere uguali per colore e design.

4.5 Identificazione degli arti residui

I giocatori amputati al di sotto del ginocchio devono indossare il colore della calza della propria squadra sull'arto residuo. Si raccomanda inoltre che tutte le gambe degli amputati indossino proteggi moncherini per la loro sicurezza.

4.6 Divisa del Portiere

I portieri possono indossare i pantaloni della tuta e il guanto da portiere se lo desiderano.

Art. 5 - ARBITRO

5.1 Arbitraggio

Le partite sono officiate da uno o due arbitri che impiegano un sistema a due uomini. Il Referente arbitrale è il referente della competizione. Dirige il corpo arbitri assegnato alla gara, è responsabile delle sostituzioni e della gestione dell'area tecnica. Redige assieme agli arbitri di campo i referti e relaziona lo svolgimento delle partite.

5.1.2 Il corpo arbitrale, coordinato dal Referente Arbitrale al termine della partita completerà il rapporto gara, che dovrà essere obbligatoriamente firmato, per notifica, con l'indicazione dell'orario, dal dirigente accompagnatore e/o del tecnico e/o dal capitano della squadra. Il risultato è considerato omologato nell'orario di chiusura del rapporto gara.

5.2.3 Specificatamente per le gare non disputate, sarà cura della Segreteria Generale l'omologazione delle stesse. Salvo diversa indicazione della Federazione, nel caso in cui non si presenti una squadra ad una partita, la squadra avversaria deve essere a disposizione degli arbitri per le opportune verifiche. Dovrà attendere per tutta la durata di un tempo di gara prima di abbandonare definitivamente il terreno di gioco.

5.2.4 Il termine previsto per la presentazione di istanze al Giudice Sportivo è a decorrere dalla data e orario della pubblicazione dell'omologazione sul sito.

5.2 Impraticabilità del terreno di gioco

5.2.1 Il giudizio sulla impraticabilità del terreno di gioco, per intemperie o per ogni altra causa, è di esclusiva competenza dal Referente Arbitrale o, in alternativa, dell'arbitro designato a dirigere la gara.

5.2.2 L'accertamento, alla presenza dei capitani delle squadre, deve essere eseguito all'ora fissata per l'inizio della gara, dopo la verifica della presenza delle due squadre e l'identificazione dei calciatori indicati nei prescritti elenchi o nel momento in cui se ne determinino le condizioni durante lo svolgimento della stessa. In caso di rinvio dell'inizio della gara o sospensione temporanea della stessa, l'arbitro è tenuto a ripetere detto accertamento prima di assumere la decisione definitiva. In ogni caso, il tempo massimo entro il quale iniziare o riprendere la gara non dovrà superare un tempo di gara.

5.2.3 L'arbitro può procedere all'accertamento dell'impraticabilità del terreno di gioco prima dell'ora fissata per l'inizio della gara ove siano presenti i capitani delle squadre e qualora l'impraticabilità fosse ritenuta non rimediabile entro l'ora fissata per l'inizio della gara, prescindendo dalla presenza e, quindi, dall'identificazione dei calciatori delle due squadre.

5.2.1 Nel caso in cui il terreno di gioco sai impraticabile o indisponibile per responsabilità riconducibili alla società organizzatrice, trascorsi 25 minuti dall'orario previsto per l'inizio dell'incontro, per l'inadempienza accertata la partita non potrà essere disputata con sconfitta a tavolino della squadra di casa (3-0). Nel caso si tratti di un concentramento nella quale la squadra di casa non risulti essere coinvolta si applicherà la sanzione relativa alla mancata organizzazione della tappa/giornata di campionato con successivo recupero con spese a carico degli organizzatori.

Art. 6 - DURATA DELLA PARTITA

6.1 Durata

Il tempo di gioco si compone di 20 minuti ciascuno. Il tempo di gioco può essere sospeso per "time-out" una volta per tempo da ciascuna squadra. Il time-out non deve superare un (1) minuto. L'intervallo di metà tempo non deve superare i 10 minuti.

6.2 Supplementari

Quando il regolamento della manifestazione prevede la disputa dei tempi supplementari, essi si disputeranno sulla durata di 10 minuti ciascuno. Sarà consentito di nuovo un (1) time-out per squadra per tempo. Alla fine del primo tempo supplementare, entrambe le squadre invertiranno la porta contro cui attaccare. Non è previsto intervallo, solo una breve pausa per rinfrescarsi sarà consentita.

Art. 7 - INIZIOE RIPRESA DEL GIOCO, CALCIO D'ANGOLOE DI PUNIZIONE

7.1 Inizio e ripresa

L'inizio della partita, la ripresa di gioco dopo l'intervallo, dei tempi supplementari e il calcio di inizio dopo la segnatura di una rete devono essere condotti secondo la procedura FIFA standard.

7.2 Calcio di Rinvio

Il pallone viene posizionato fermo a terra in un punto qualsiasi dell'area di porta e calciato dall'interno dell'area di porta. Il pallone non è in gioco fino a quando lo stesso non ha oltrepassato la linea dell'area di porta. Se la palla viene giocata da qualsiasi giocatore prima che sia in gioco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto. Il calcio di rinvio può essere effettuato dal portiere o da un membro della sua squadra. È vietato calciare il pallone oltre la linea di metà campo dal calcio di rinvio. Per essere valido il calcio di rinvio, il pallone deve rimbalzare prima della linea di metà campo. Qualora rimbalzasse oltre la metà campo, il direttore di gara assegnerà un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

7.2.1 Quando un calcio di punizione indiretto (IFK) viene assegnato alla squadra attaccante all'interno dell'area di porta avversaria, il calcio di punizione indiretto sarà eseguito dal punto più vicino della linea dell'area di porta parallela alla linea di porta.

7.2.2 All'interno del terreno di gioco, i giocatori che difendono qualsiasi calcio di punizione diretto o indiretto devono sempre rimanere a sei (6) metri dal pallone.

7.2.3 Il calcio d'angolo è un calcio di punizione diretto (DFK). Il pallone deve essere posizionato fermo al suolo all'interno della linea dell'arco d'angolo. La palla è in gioco quando viene calciata.

7.3 Calcio di rigore

Il calcio di rigore viene effettuato dal punto del calcio di rigore. Fino a quando il pallone non viene calciato e si muove in avanti, il portiere deve avere almeno un piede sulla linea di porta tra i pali della porta e tutti i giocatori, ad eccezione del calciatore che tira il rigore, devono rispettare i limiti delle linee perimetrali dell'area di rigore.

Art. 8 - FUORIGIOCO

Il fuorigioco non viene applicato.

Art. 9 - FALLI E SCORRETTEZZE

9.1 Utilizzo delle stampelle

9.1.1 Le stampelle sono considerate estensioni delle braccia e le infrazioni commesse con l'utilizzo improprio delle stesse sono punite con il cartellino giallo. Se la stampella è intenzionalmente usata nel tentativo di controllare o dirigere il pallone, l'arbitro deve fermare il gioco per un calcio di punizione diretto.

9.1.2 Se le stampelle vengono utilizzate da un difensore per controllare o dirigere il pallone all'interno della propria area di rigore, alla squadra attaccante viene assegnato un calcio di rigore.

9.1.3 Se le stampelle vengono utilizzate da un difensore per controllare o dirigere il pallone all'interno della propria area di rigore, alla squadra attaccante viene assegnato un calcio di rigore.

9.2.3 Se le stampelle sono utilizzate per controllare o dirigere il pallone da un giocatore attaccante all'interno dell'area di rigore, un calcio di punizione diretto viene assegnato alla squadra difendente e la ripresa di gioco potrà essere effettuata da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore.

9.2 Utilizzo degli arti residui (moncherini)

9.2.1 Gli arti residui non possono essere usati per controllare o dirigere il pallone. Le infrazioni sono punite con un calcio di punizione diretto.

9.2.2 Se il fallo è commesso da un difensore all'interno della propria area di porta, alla squadra attaccante viene assegnato un calcio di rigore.

9.2.3 L'arbitro, nel caso venga negata l'evidente opportunità di segnare una rete, può a suo insindacabile giudizio, valutata la volontarietà del gesto, espellere il portiere o un giocatore, a causa dell'utilizzo, nell'area di porta, di un arto residuo o dei moncherini di braccia o gambe.

9.3 Contrasto in scivolata

9.3.1 I contrasti in scivolata non sono consentiti. Le eventuali infrazioni saranno punite con un calcio di punizione diretto e il giocatore che ha commesso il fallo viene ammonito.

9.3.2 Il portiere può tuffarsi a terra con braccia e gambe protese per difendere la porta. Scivolare con entrambi i piedi protesi in avanti verso l'avversario non è permesso.

9.3.3 Se un giocatore (escluso il portiere) scivola o cade a terra e, in maniera volontaria, tocca il pallone con qualsiasi parte del corpo o delle stampelle, viene assegnato un calcio di punizione indiretto agli avversari.

9.4 Rischio del portiere

Quando il portiere ha la mano sul pallone e quest'ultimo si trova sul suolo, i giocatori non possono tentare di giocare o calciare il pallone. Questo è considerato un gioco pericoloso. Il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto (IFK) a favore della squadra difendente.

9.5 Il portiere che si allontana dall'area di porta

9.5.1 I Portieri devono rimanere nell'area di porta.

9.5.2 L' infrazione di un portiere che sta difendendo attivamente la rete, giocando la palla, ostruendo un avversario, o impegnandosi in altro modo al di fuori dell'area di porta è con ammonizione ~~minima~~ (Cartellino Giallo), ed eventualmente un'espulsione (Cartellino Rosso) se rappresenta una negazione di una evidente opportunità di segnare una rete. Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione diretto nel punto in cui è avvenuta l'infrazione.

9.5.3 Uscite inavvertite, incidentali o insignificanti dall'area di porta da parte di un portiere, come ad esempio attraverso lo slancio, il rilascio di possesso con i piedi (calcio, parata, calcio di rimbalzo), ecc. non sono puniti.

9.5.4 La seconda infrazione di un portiere che sta difendendo attivamente la rete, giocando la palla, ostruendo un avversario, o impegnandosi in altro modo al di fuori dell'area di porta è un cartellino rosso. Il portiere viene espulso e alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione diretto nel punto in cui è avvenuta l'infrazione.

Art. 10 – AMMONIZIONI ESPULSIONI

10.1 Sanzioni per cumulo di ammonizioni

Nelle competizioni nazionali, la squalifica dell'atleta è comminata a seguito di:

- espulsione dalla gara;
- 4 ammonizioni, comminate anche in gare differenti.

Il provvedimento di squalifica è scontato nella prima gara utile, salvo diversamente stabilito dai competenti organi federali.

10.2 Sanzioni per espulsione diretta

Se espulso in una partita del raggruppamento in Campionato il giocatore, allenatore o dirigente, viene squalificato per la partita successiva del raggruppamento senza la necessità dell'intervento del giudice sportivo. Successivamente, scontata la sospensione per una partita, se previsto potrà disputare le successive del raggruppamento. Qualora, al temine del raggruppamento, il giudice sportivo preveda un numero di giornate di squalifica superiore ad una, essa dovrà essere scontata nelle giornate successive della stessa competizione.

10.3 Sanzioni

Le squalifiche comminiate nelle gare di Coppa (Italia o Supercoppa) devono essere scontate nei medesimi tornei nella stagione in corso oppure, se necessario, anche in quella successiva.

Le squalifiche comminiate nel campionato devono essere scontate nel medesimo torneo nella stagione in corso oppure, se necessario, anche in quella successiva.

10.4 Espulsione portiere

Se un portiere viene espulso dall'arbitro, il portiere di riserva potrà entrare in campo sostituendo un giocatore di movimento. Nella sola eventualità che non sia presente in campo un portiere di riserva, potrà essere ammesso un giocatore con la protesi, ma con la limitazione di un arto superiore.

Art. 11 - SICUREZZA DELL'ARBITRO

Oltre al cartellino rosso, gli statuti WAFF esigono anche un'espulsione minima di due anni dalle competizioni autorizzate WAFF di qualsiasi giocatore, allenatore o membro dello staff che colpisce intenzionalmente un arbitro o un altro ufficiale di gioco e l'inquadramento in libertà vigilata dell'Associazione a cui appartiene il giocatore responsabile fino al momento in cui tale associazione dimostra gli sforzi per assicurare la sicurezza dell'arbitro.

Art.12 – PRESTITI

Ai sensi dell'art. 26 del Regolamento Organico si stabilisce che le società possono avvalersi di due modalità di prestito, Stagionale e Occasionale.

12.1 Stagionale – Si definisce prestito Stagionale quello richiesto, previo pagamento della tassa prevista dal prontuario Tasse e Ammende FISPES, all'inizio dell'anno sportivo e sarà valido per tutto il periodo dell'anno.

12.2 Occasionale – Si definisce prestito Occasionale quello richiesto per singola giornata di Campionato. Il prestito occasionale va inviato, almeno 3 ore prima dalla data di svolgimento della manifestazione, alla Segreteria Generale, la quale comunicherà l'accoglimento, rendendolo immediatamente efficace, tramite nota ufficiale.

12.2.1 Il prestito Occasionale può essere richiesto:

a) Per garantire la partecipazione degli atleti appartenenti ai club che non si iscrivono alle attività istituzionali (Campionati/ Meeting/ Tornei);

b) Per integrare le rose dei club con pochi giocatori, al fine di consentire la loro partecipazione a tutte le attività istituzionali (Campionato/Fasi regionali/Meeting/Tornei).

12.2.3 In caso l'atleta in status di ''prestito occasionale'' riceva un'ammonizione, questa sarà cumulata con tutte le altre sanzioni ricevute in ogni partita disputata dallo stesso.

12.2.4 Nel caso in cui ad un'atleta in status di ''prestito occasionale'' venga comminata l'espulsione, la medesima dovrà essere scontata per una o più giornate. Si specifica, pertanto, che l'atleta non potrà svolgere la partita, né presso la società d'origine, né presso altre società sportive, attraverso l'istituto del prestito.

12.2.5 All'atleta in status di ''prestito occasionale'' saranno conteggiati tutti i goal segnati in tutte le partite disputate, al fine di stilare la classifica di capo cannoniere.

Sezione 2 - REGOLAMENTO DELLE DIVISE DA GIOCO

Articolo 1 Ambito di applicazione e criterio generale

1. Il presente Regolamento si applica a tutte le Competizioni Ufficiali di disciplina organizzate dalla FISPES
2. Tutto ciò che non è esplicitamente consentito dal presente Regolamento deve intendersi come espressamente vietato.
3. Le Società sono tenute a condividere tramite email, prima dell'inizio della prima Competizione Ufficiale inserita nel calendario federale di disciplina, la grafica delle proprie mute di gara.

Articolo 2 Colori

1. Ogni Società deve disporre di una prima divisa da gioco, con i propri colori ufficiali, che dovrà utilizzare nelle partite interne e nelle partite esterne in cui non vi sia confondibilità di colori con la squadra avversaria, e di una seconda divisa (più eventuali altre), che dovrà essere notevolmente diversa ed in contrasto con la prima.
2. A titolo esemplificativo, si considerano notevolmente diverse ed in contrasto tra loro, le divise da gioco che non generano confondibilità di colori se indossate da due squadre contrapposte. Nel caso di confondibilità dei colori delle squadre in gara, la società ospitata deve provvedere a sostituire la divisa (o parte di essa) della propria squadra.
3. I colori delle divise dei portieri (maglia, pantaloncini e calzettoni) devono essere chiaramente diversi da quelli indossati dagli altri calciatori della squadra. Nel caso in cui, infine, la divisa del portiere della squadra ospitante sia confondibile con la divisa della squadra ospitata, sarà il portiere della squadra di casa a dover effettuare il cambio della divisa.
4. In ogni caso, spetta esclusivamente all'arbitro la decisione finale

Articolo 3 Stemma e nome della Società

1. Lo stemma della Società può essere apposto in forma applicata, ricamata, stampata, ecc., una sola volta sulla maglia, una sola volta sui pantaloncini, una sola volta su ciascun calzettone e una volta in ognuna delle cifre che compongono il numero apposto al centro della schiena.
2. Lo stemma della Società deve essere contenuto nelle seguenti dimensioni massime: a. maglia: 100 cm^2; b. pantaloncini: 50 cm^2; c. calzettoni: 50 cm^2; d. numeri: 5 cm^2. 3.

Articolo 4 Fregi Ufficiali

1. La Società che nella stagione precedente si sia aggiudicata la vittoria del Campionato appone sulla propria maglia lo scudetto tricolore. Tale fregio può essere apposto in forma applicata, ricamata, stampata, ecc., una sola volta sul davanti della maglia e dovrà essere contenuto nella dimensione massima di 50 cm^2.
2. La Società che nella stagione precedente si sia aggiudicata la vittoria della Coppa Italia appone sulla propria maglia la coccarda tricolore. Tale fregio può essere apposto in forma applicata, ricamata, stampata, ecc., una sola volta sul davanti della maglia e dovrà essere contenuto nella dimensione massima di 50 cm^2.
3. Non è permessa l'apposizione della scritta "Italia" o l'inserimento della bandiera italiana nelle mute ufficiali di gara delle Società iscritte alle competizioni federali

Articolo 5 Spazi Riservati alla Pubblicità degli Sponsor

1. Si intende per sponsor il nome, il marchio, il logo, il prodotto e/o il servizio di un'azienda.
2. È vietato pubblicizzare categorie di prodotti per i quali esista esplicito divieto di legge, nonché slogan di natura politica, confessionale o razziale, o cause che offendono il comune senso della decenza.
3. È consentito apporre sugli indumenti di gioco non più di cinque marchi
4. La pubblicità degli sponsor è consentita sul fronte della maglia, sul retro della stessa (sotto il numero), sulle maniche e sulla parte anteriore dei pantaloncini (un solo spazio);
5. La superficie occupata dalla pubblicità deve essere così suddivisa:
    a) fronte maglia e manica: massimo 3 spazi, in totale non più di 600 cm^2
    b) retro maglia: un solo spazio sotto il numero di massimo 200 cm^2
    c) pantaloncini: sulla parte anteriore un solo spazio di massimo 100 cm^2
6. Le Società hanno la facoltà di utilizzare sponsor diversi per ogni gara. Le divise ufficiali da gioco devono in ogni caso essere depositate e approvate dagli Uffici Federali
7. Più Società possono utilizzare la pubblicità degli stessi sponsor sulle maglie da gioco.
8. Nell'ambito della stessa gara, le maglie da gioco di ciascuna Società dovranno essere identiche tra loro in termini di presenza degli sponsor nonché di posizionamento e dimensioni degli stessi.

Articolo 6 Spazi Riservati alla Pubblicità del Fornitore dell'Abbigliamento Sportivo (Sponsor Tecnico)

1. Sulle divise da gioco può essere apposto il marchio del fornitore dell'abbigliamento sportivo.
2. Il fornitore dell'abbigliamento sportivo non è necessariamente il produttore dello stesso.
3. Il fornitore dell'abbigliamento sportivo può apporre sulle divise da gioco il proprio marchio o nome nel rispetto delle seguenti norme:

a. maglia: un marchio o scritta sulla parte anteriore di dimensione non superiore a 20 cm^2;
b. pantaloncini: un marchio o scritta di dimensione non superiore a 20 cm^2;
c. calzettoni: un marchio o scritta di dimensione non superiore a 20 cm^2 su ciascun calzettone.

Articolo 7 Sottomaglie, sottopantaloncini e fasciature

1. È consentito l'utilizzo da parte delle calciatrici di sottomaglie che siano visibili al di sotto della maglia ufficiale, purché le stesse siano dello stesso colore dominante della maglia da gioco. Le sottomaglie devono essere prive di scritte o immagini che non siano i loghi o le scritte della Società e dei suoi sponsor. 2. È consentito l'utilizzo da parte delle calciatrici di sottopantaloncini o scaldamuscoli che siano visibili al di sotto dei pantaloncini della divisa ufficiale, purché gli stessi siano dello stesso colore dominante dei pantaloncini da gioco.
2. I sottopantaloncini o gli scaldamuscoli devono essere privi di scritte o immagini che non siano i loghi ole scritte della Società e dei suoi sponsor.
3. 3. È consentita l'applicazione di fasciature sui calzettoni da gioco, purché le stesse siano prive di scritte o immagini e siano del medesimo colore dominante dei calzettoni da gioco.

Articolo 8 Fascia da capitano

1. Il Capitano, in ciascuna delle gare delle competizioni organizzate dalla Federazione, deve portare, quale segno distintivo, una fascia da capitano.
2. La Divisione si riserva la facoltà, in occasione di eventi speciali, di proporre la realizzazione di fasce da capitano

celebrative.

Articolo 9 Approvazione delle divise da gioco

1. Le Società sono tenute ad ottenere l'approvazione scritta della Federazione, relativa alla conformità al presente Regolamento delle divise da gioco, prima del loro utilizzo in gare di competizioni ufficiali della Divisione stessa.

2. In ogni caso, deve essere sottoposto alla Segreteria Federale un campione di tutte le divise da gioco a disposizione di ogni Società (prima, seconda ed eventuali ulteriori), comprese le divise dei portieri.

3. La Federazione disporrà rigorosi ed assidui controlli in occasione delle gare ufficiali. Tali controlli avranno lo scopo di verificare, tra l'altro, se le divise di gioco utilizzate siano conformi a quelle depositate e autorizzate.

4. La Fispes e i direttori di gara, per quanto di rispettiva competenza, segnaleranno ai competenti Organi di giustizia sportiva le Società di appartenenza che:

a. in occasione di gare ufficiali abbiano ad apporre marchi e/o scritte sugli indumenti di gioco senza che sia stata richiesta ed ottenuta la preventiva autorizzazione;

b. disattendano il presente Regolamento per quanto riguarda le dimensioni, il posizionamento e l'ammissibilità di marchi, scritte e/o elementi grafici, pubblicitari e non;

c. si rendano comunque responsabili di violazioni dei regolamenti federali o delle disposizioni in materia emanate dalla Federazione stessa.

Sezione 3 – FORMULA ORGANIZZATIVA TORNEI

TITOLO I: CAMPIONATO ITALIANO

Art.1 - STRUTTURA CAMPIONATO

Il Consiglio Federale, su proposta dell'Area Tecnica Federale, cui spetta l'organizzazione e il coordinamento delle attività di disciplina, stabilisce la formula di svolgimento del Campionato e il numero delle squadre partecipanti. Il Campionato Italiano è strutturato in un'unica serie. Nel caso in cui il divario tecnico sia tale da pregiudicare la competitività tra i team, il torneo assumerà il connotato di "Meeting Nazionale Promozionale" in occasione del quale si potranno apportare gli opportuni adattamenti alla formula organizzativa, atti a migliorare il livello tecnico delle squadre, le cui modalità verranno comunicate nella circolare di indizione della manifestazione.

1.1 Formula di svolgimento

Il Campionato Italiano di Calcio Amputati si struttura in Serie Unica, con un minimo di 3 fino ad un massimo di 16 squadre iscritte. Il Campionato, subordinatamente alla Regolare affiliazione, è a libera iscrizione.

1.1.2 La formula del Campionato prevede incontri diretti, tra tutti i partecipanti, in tutti gli abbinamenti possibili.

1.1.3 Il Campionato è disputato con gare di andata e di ritorno, suddivisi in concentramenti.

1.2 Campo di Gioco

Ogni Squadra, all'atto dell'iscrizione, dovrà indicare l'impianto sportivo che verrà considerato quale "Campo di Gioco", che di norma, dovrà essere ubicato nel territorio di competenza della Regione nella quale la Società ha la propria sede legale.

1.2.1. La Federazione stabilisce il calendario della Manifestazione, con i relativi abbinamenti e il programma di ogni singolo concentramento

1.2.2 Il Gestore dell'impianto dovrà rilasciare il nulla osta all'utilizzo dell'impianto, alla società iscritta che dovrà essere riconsegnato alla segreteria federale.

1.2.3. È data facoltà alla Società ospitante, di individuare un eventuale secondo impianto in accordo con la società avversaria. Resta inteso, che la responsabilità organizzativa dell'incontro sarà di competenza della Società Ospitante.

1.3 Adempimenti società iscritte

Ogni società è obbligata ad organizzare un concentramento del Campionato Italiano seguendo i dettami federali, le prescrizioni indicate nel presente documento nonché adeguarsi a tutti i regolamenti federali vigenti. Le società che mancheranno tale obbligo potranno essere sanzionate secondo le modalità previste.

Art.2 - MODALITÀ D'ISCRIZIONE AL CAMPIONATO

Tutte le Società, regolarmente affiliate, dovranno presentare la domanda d'iscrizione al Campionato entro la data stabilita annualmente dal competente Organo Federale, a mezzo raccomandata o a mezzo fax e/o e-mail, esclusivamente sugli appositi moduli inviati dalla Federazione, chiaramente compilati in ogni loro parte e muniti del timbro sociale e della firma del Presidente della Società o di chi lo rappresenta, come risulta dall'atto di affiliazione o riaffiliazione. La domanda d'iscrizione deve essere corredata dal versamento della relativa tassa, il cui importo sarà stabilito, annualmente, dal competente Organo Federale.

Le domande non inviate nei termini, o comunque risultanti incomplete, devono ritenersi come non presentate. In caso di contestazione sulla data d'invio, faranno fede il timbro postale di spedizione della raccomandata e/o il giorno e l'ora di ricezione di fax o e-mail. Successivamente, con comunicato ufficiale della Segreteria Federale, si renderà nota la stesura definitiva del calendario ufficiale della manifestazione.

2.1 Cauzioni

Le Società che iniziano la disputa di un Campionato assumono il preciso impegno di portarlo a termine. A garanzia di questo impegno, la FISPES richiederà alle Società, con l'iscrizione al Campionato, il deposito di una cauzione la cui entità verrà fissata di anno in anno dal competente Organo Federale e sarà pubblicata sul prospetto tasse e ammende.

Il deposito cauzionale sarà restituito a tutte quelle Società che avranno portato a termine il Campionato, senza avervi rinunciato prima della sua conclusione o esserne state escluse.

Si precisa che la restituzione del deposito cauzionale versato avverrà d'ufficio al termine del Campionato.

Nel caso in cui a una Società sia stato comminato un provvedimento amministrativo dagli Organi di Giustizia o dalla Segreteria Federale, ed al termine del Campionato la Società non abbia ancora provveduto al suo pagamento, il deposito cauzionale relativo al Campionato in argomento sarà congelato in attesa di ricevere un documento comprovante il versamento di quanto in sospeso.

Nel caso ultimo che il pagamento dell'ammenda non sia effettuato entro il termine dell'anno sportivo nel quale è stata comminata, il deposito cauzionale sarà incamerato d'ufficio.

2.2 Lista dei Giocatori

Entro il termine previsto della consegna della lista gara della prima partita del raggruppamento, ogni Società non potrà iscrivere meno di 6 giocatori.

2.1.1 Nelle liste di giocatori delle Squadre che prenderanno parte al Campionato Italiano, potranno essere inserite anche Atlete.

2.1.2 I giocatori, per essere schierati in campo, dovranno essere:

- in regola con il tesseramento;
- in possesso del Certificato d'idoneità sportiva agonistica per la disciplina del Calcio Amputati, rilasciato secondo il D.M. 4 marzo 1993;

2.1.3 Una Società potrà tesserare un nuovo giocatore fino a 72 ore prima dell'inizio di ogni partita.

2.3 Riaprire i termini d'iscrizione

La Segreteria Federale competente, sentito il parere del Referente Tecnico, ha la facoltà di riaprire i termini

di iscrizione ai Campionati nei quali si rende opportuno completare i quadri delle Società partecipanti, al fine di favorire la massima partecipazione alla competizione.
In tal caso possono avvalersi del diritto di richiesta d'iscrizione anche le Società che ne erano decadute per il mancato rispetto dei termini.

Art.3 - VERIFICHE PRE-GARA

3.1 Lista dei giocatori – Presentazione all'Arbitro
All'atto di presentazione alla giornata di Campionato, il Dirigente accompagnatore della squadra o, in sua assenza il Capitano, dovrà consegnare al Responsabile Arbitrale del concentramento i seguenti documenti:

- la Lista dei giocatori che prenderanno parte agli incontri in programma, con l'indicazione dei numeri di maglia, dei Dirigenti Societari e del Tecnico che andrà in panchina su apposito Modulo Federale;
- le tessere individuali, scaricabili dal tesseramento on-line, in corso di validità;
- o in alternativa un valido documento di riconoscimento, munito di fotografia, di ogni tesserato inserito nella Lista, quale accertamento dell'identità personale e dei dati anagrafici.
- Solo ed Esclusivamente, le persone inserite nella distinta consegnata agli arbitri potranno sedere nelle panchine riservate alla squadra. Nella lista potranno essere inseriti:
- n. 12 atleti
- n. 6 staff societario con almeno 1 componente dello staff tecnico, 1 componente dello staff sanitario

Tutti i componenti della panchina devono essere obbligatoriamente tesserati alla Federazione pena l'esclusione dalla gara ed eventuale sanzione disposta dal giudice sportivo.

3.2 Partecipazione sub-judice a una gara
Ove la Società, all'atto della disputa di una gara inserisca nella Lista dei giocatori un nuovo tesserato per il quale non sia stato possibile stampare la tessera, dovrà consegnare al Responsabile Arbitrale del concentramento, una dichiarazione di aver effettuato regolare tesseramento, su carta intestata della Società contenente gli esatti dati anagrafici dei giocatori sprovvisti del cartellino.
Tale modulo dovrà essere sottoscritto dal Dirigente accompagnatore della squadra o, in sua assenza, dall'Allenatore e, ove anch'esso non presente, dal Capitano della squadra.
Il Responsabile Arbitrale è, comunque, tenuto a effettuare il riconoscimento dei giocatori.
Nel caso in cui uno o più giocatori, già regolarmente tesserati, all'atto della disputa di una gara siano sprovvisti della tessera individuale, potranno prendere parte alla stessa, con una dichiarazione di aver effettuato regolare tesseramento, su carta intestata della Società contenente gli esatti dati anagrafici dei giocatori sprovvisti del cartellino.
Il Referente Arbitrale prenderà nota delle tessere individuali non consegnate e la Società sarà passibile di provvedimenti amministrativi stabiliti dalla Segreteria Federale per ogni tessera mancante.

3.4 Posizione irregolare degli Atleti
Qualora il Giudice Sportivo accerti, prima dell'omologazione di una gara, che una Società vi ha partecipato con uno o più Atleti in posizione irregolare, procederà all'omologazione della stessa con il risultato di 0-3 a suo sfavore, con applicazione, nei confronti della Società e del giocatore o dei giocatori in difetto, di sanzioni disciplinari e amministrative. La squadra dichiarata perdente sarà penalizzata di 1 punto in classifica. Il Giudice Sportivo può avvalersi di ogni mezzo a sua disposizione compresa la prova video o fotografica.

3.3 Disposizioni finali

Al termine della partita di Campionato o Raggruppamento di Campionato, il Responsabile Arbitrale, dovrà inoltrare alla Segreteria Federale:

a) Referti delle gare;

b) Dettagliata relazione sullo svolgimento della manifestazione.

La Segreteria Federale, preso atto di tale documentazione e qualora nulla-osti, provvederà alla ratifica ufficiale dei risultati delle gare o, nello specifico caso di eventuali sanzioni o segnalazioni arbitrali, a trasmettere i referti al Giudice Sportivo.

Art.4 - MODALITÀ E DETERMINAZIONE CLASSIFICA

4.1 Attribuzione del punteggio

Sarà proclamata vincitrice del Campionato Italiano, la squadra che avrà totalizzato più punti al termine della competizione nazionale.

Ai fini dell'assegnazione dei punteggi è stabilito che alle Squadre partecipanti al Campionato Italiano di Calcio Amputati verrà assegnato per ogni partita disputata:

- +3 punti vittoria
- +1 punto pareggio
- 0 punti sconfitta

4.1.1 Al Giudice sportivo competerà la disamina dei verbali contenenti note e provvedimenti assunti dall'arbitro durante la partita.

4.1.2 Per istanza e reclami vige il regolamento di Giustizia Sportiva FISPES

4.2 Determinazione Piazzamento in Classifica per Squadre a parità di punteggio:

4.2.1 Per la determinazione del piazzamento, si applica quanto segue:

-Parità di punteggio tra 2 squadre:

a- Punteggio maturato negli scontri diretti;

b- Nel caso di permanenza di una situazione di parità, sarà presa in considerazione la differenza gol negli scontri diretti;

c- Se dovesse permanere ancora una situazione di parità, sarà considerata la differenza gol di tutta la manifestazione;

d- Permanendo la parità, sarà considerato il maggior numero di gol segnati;

e- Come ultima ipotesi, sarà eseguito il sorteggio.

-Parità di punteggio tra 3 o più squadre:

a- Verrà stilata una classifica sulla base dei risultati ottenuti negli scontri diretti tra tutte le squadre a pari punteggio in classifica;

b- In caso di parità di cui al punto a), sarà considerata la differenza gol ottenuta negli scontri diretti tra tutte le squadre pari in classifica;

c), d) e e): vedere le medesime lettere del punto precedente

Tale criterio si applica anche per la determinazione del piazzamento al fine della stesura della classifica.

4.3 Campioni d'Italia

Al termine del Campionato, la Squadra che avrà totalizzato il maggior punteggio sarà proclamata vincitrice del titolo di "Campione d'Italia". A discrezione del Consiglio Federale potranno essere assegnati premi e/o riconoscimenti alle Società classificate ai primi 4 posti della classifica finale.

4.4 Capo Cannoniere

Il giocatore che segnerà il maggior numero di reti risulterà capo cannoniere del Campionato.

4.5 Riconoscimenti

La Segreteria Federale può decidere di assegnare ulteriori riconoscimenti avvalendosi dell'insindacabile giudizio dello staff tecnico nazionale, conferendo:

- Il titolo di "Miglior Giocatore" al tesserato che si è maggiormente distinto per le qualità tecniche;
- Il titolo di "Miglior Portiere" al tesserato che si è maggiormente distinto per le qualità tecniche nello specifico ruolo;
- Il titolo di "Miglior under 23" al tesserato che non ha ancora compiuto il ventiquattresimo anno di età al termine dell'ultima giornata di campionato che si è maggiormente distinto per le qualità tecniche;

Art.5 – VIOLAZIONI

5.1 Ritiro

Il ritiro dal Campionato, cui la Società si era iscritta, costituisce violazione e comporterà l'adozione, da parte del competente Organo, di provvedimenti amministrativi all'uopo previsti (pagamento di ammenda) a carico della Società rinunciataria, e sanzioni disciplinari a carico dei Dirigenti responsabili.

La rinuncia da parte della Società al Campionato, è considerata grave infrazione.

5.1.1 Se il ritiro avverrà dopo la pubblicazione del calendario, sia prima dell'inizio del Campionato sia durante il Campionato in corso, alla Società rinunciataria, oltre alla perdita della tassa d'iscrizione e della cauzione, saranno applicati i provvedimenti sopra previsti, e il pagamento dell'ammenda annualmente stabilita dal competente Organo Federale.

5.1.2 Se una squadra rinuncia, per qualsiasi motivo, a continuare una gara già iniziata, sarà considerata rinunciataria a proseguire l'incontro che, pertanto, avrà subito fine. La partita sarà omologata col risultato di 0-3 a suo sfavore e verrà penalizzata, inoltre, di 1 punto in classifica. Alla seconda rinuncia la squadra sarà esclusa definitivamente dal Campionato e per le gare rimanenti sarà assegnato il punteggio di 0 a 3 a tavolino.

Art.6 - MODALITÀ ORGANIZZAZIONE CAMPIONATO

6.1 OBBLIGHI GENERALI PER TUTTE LE SOCIETA' ISCRITTE AL CAMPIONATO EDIZIONE 2024

Con l'iscrizione al campionato, la società sportiva si assume tutti gli obblighi derivanti dal presente regolamento e si impegna a rispettare e favorire tutte le prescrizioni dettate dalla Federazione che sono da considerarsi fondamentali per la riuscita dell'evento. A seconda della formula scelta, il campionato si potrà disputare in concentramenti che prevedono più partite tra squadre iscritte oppure in singola giornata con una squadra di casa e una ospite.

6.2 ATTREZZATURE INDISPENSABILI PER TUTTE LE MANIFESTAZIONI SPORTIVE:

Entro 30 giorni dall'inizio del Campionato ovvero dallo svolgimento della prima giornata di campionato tutte le società sportive organizzatrici hanno l'obbligo di munirsi della seguente dotazione tecnica necessaria per lo svolgimento della tappa o del concentramento:

Attrezzatura di gara:

- Porte regolamentari (2 metri di altezza e 5 metri di lunghezza)
- n. 2 spogliatoi per le squadre partecipanti
- Spogliatoi per gli arbitri
- Spogliatoio adibito per controlli antidoping
- acqua a disposizione degli atleti in gara;
- n. 4 palloni misura 5 come da regolamento EAFF;

6.3 IMPIANTO DI GIOCO:

Al momento dell'iscrizione la società dichiara di aver acquisito sotto la propria responsabilità la disponibilità dell'impianto conforme al presente regolamento.

Sarà cura della società ospitante procedere con la tracciatura delle linee del campo rispettando i dettami del Regolamento. Gli arbitri si occuperanno delle opportune verifiche procedendo con l'omologazione prima della gara. È obbligatorio avere spogliatoi accessibili per gli atleti.

Trascorsi 30 minuti dall'orario previsto per l'inizio dell'incontro, per l'inadempienza accertata la partita non potrà essere disputata con sconfitta a tavolino della squadra di casa (3-0). Nel caso si tratti di un concentramento nella quale la squadra di casa non risulti essere coinvolta si applicherà la sanzione relativa alla mancata organizzazione della tappa/giornata di campionato con successivo recupero con spese a carico degli organizzatori.

6.4 DEFIBRILLATORE E MEDICO

È fatto obbligo avere a disposizione presso l'impianto di gioco di un medico, di un'ambulanza attrezzata e di un defibrillatore semiautomatico. Il nominativo del medico presente deve essere indicato nel rapporto arbitrale riportando oltre i dati anagrafici, anche il numero del tesserino di iscrizione all'ordine dei medici.

Le società affiliate devono essere in regola con la normativa statale D.L. n° 158 - 13 settembre 2012 (Decreto Balduzzi).

Trascorsi 30 minuti dall'orario previsto per l'inizio dell'incontro, per l'inadempienza accertata la partita non potrà essere disputata con sconfitta a tavolino della squadra di casa (0-3). Nel caso si tratti di un concentramento nella quale la squadra di casa non risulti essere coinvolta si applicherà la sanzione relativa alla mancata organizzazione della tappa/giornata di campionato con successivo recupero con spese a carico degli organizzatori.

6.5 DISPOSIZIONI BASE

La società ospitante dovrà garantire la buona efficienza degli spogliatoi (servizi igienici, docce con acqua riscaldata, etc.) per la propria squadra e quella ospite, e provvedere ad un distinto spogliatoio riservato agli arbitri garantendo ulteriori spogliatoi nel caso vi siano atlete donne.

In caso di controlli Antidoping dovrà garantire i relativi locali secondo quanto indicato nella specifica normativa.

La società ospite che riscontri il cattivo stato o funzionamento degli spogliatoi lo farà presente agli arbitri che lo verificheranno per le dovute osservazioni sul rapporto arbitrale.

A bordo campo è vietata la presenza di personale non tesserato e non presente nella lista fatto salvo le figure autorizzate dalla Federazione.

Gli incontri si disputano il sabato nella fascia oraria compresa tra le ore 09:00 e le ore 20.00 e la domenica nella fascia oraria compresa tra le ore 09:00 e le ore 16.00.

6.6 SPOSTAMENTI GARA

Una volta pubblicato il calendario definitivo le date vanno rispettate e non possono essere spostate per nessun motivo, ad eccezione delle cause di forza maggiore da documentare alla Segreteria Federale per le opportune valutazioni. Eventuali carenze di organico, malattia, o indisponibilità di uno o più giocatori non costituiscono motivo valido per lo spostamento della gara.

6.7 SERVIZI OPZIONALI

È data facoltà a ciascuna società organizzatrice di prevedere i seguenti servizi opzionali:

- servizio di streaming
- servizio fotografico
- Servizio di trasporto per le squadre ospiti (gratuito o a pagamento)

6.8 LOGISTICA

Comunicare alla Federazione entro 30 giorni dall'evento tutte le informazioni logistiche necessarie alla predisposizione della circolare dispositiva;

Stabilire delle convenzioni, economicamente vantaggiose per i partecipanti all'evento e per lo staff Tecnico Nazionale e Federale, con strutture alberghiere e servizio di ristoro ubicati,

preferibilmente, in prossimità dell'impianto di svolgimento della manifestazione, almeno 30 giorni prima dell'evento;

Curare i rapporti con gli hotel e le strutture convenzionate;

Assicurare la presenza di un referente organizzativo presso la sede di svolgimento dell'evento e per tutto il periodo di permanenza delle delegazioni partecipanti all'evento; il contatto deve essere comunicato alla segreteria federale entro e non oltre 30 giorni prima dell'evento;

6.9 COMUNICAZIONE

Al fine di rispettare gli accordi sottoscritti dalla Federazione con i propri Partner, i Sodalizi Sportivi che parteciperanno e che organizzeranno presso i propri impianti sportivi le partite valevoli per il suddetto Campionato, dovranno rispettare le seguenti linee guida federali:

- utilizzare il corretto naming della manifestazione ("Campionato Italiano di Rugby in Carrozzina 2024") su tutto il materiale di marketing e comunicazione;
- esporre il logo della Fispes, dei Partner Istituzionali e degli Sponsor Federali su tutto il materiale di marketing e comunicazione, secondo le linee guida federali;
- personalizzare, con banner pubblicitari e materiale affine, l'impianto di gara, secondo le indicazioni grafiche federali garantendo almeno 20 metri lineari bordo campo per allestire gli striscioni che la Federazione metterà a disposizione. La Società Sportiva che giocherà in casa, potrà inserire i propri banner pubblicitari, autorizzati preventivamente dalla Fispes, negli spazi non dedicati alla Federazione;
- garantire l'esclusività merceologica degli sponsor Federali nel materiale promozionale dell'evento realizzato dalle Società stesse e nella personalizzazione dell'impianto di gioco;
- sottoporre alla preventiva approvazione dell'Ufficio Stampa Federale tutte le richieste di accredito alle partite del Campionato, dei giornalisti e/o fotografi;
- garantire la disponibilità di atleti e tecnici per eventuali interviste pre e post partita;
- acquisire l'autorizzazione preventiva della Federazione per la produzione del materiale promo- pubblicitario grafico da realizzare in alternativa a quello che svilupperà la Federazione;
- fornire alla Federazione, per approvazione, la lista degli Sponsor con i quali già è stato sottoscritto, precedentemente a questa comunicazione, un accordo, evidenziando le relative categorie merceologiche e i benefit concessi;
- impegnarsi a non sottoscrivere nessun tipo di accordo con Parti terze che vadano in contrasto con i valori della Federazione;
- vietare l'introduzione o l'esposizione negli impianti sportivi, di striscioni e cartelli che incitino alla violenza, che contengano riferimenti politici, o più in generale, non rispettino i valori della Federazione.

6.10 ATTIVITA' DI ESCLUSIVA COMPETENZA DELLA FEDERAZIONE

- Arbitraggio: Gli Arbitri convocati per la direzione degli incontri sono di numero pari o superiore a 1 per ciascuna gara. La designazione, i costi di viaggio, vitto ed alloggio nonché la diaria giornaliera sono unicamente a carico della Federazione.
- La Federazione al fine di garantire un'adeguata visibilità alla Manifestazione e in generale a tutto il Movimento assicurerà per ogni partita/ concentramento:
    - la realizzazione e la condivisione della locandina ufficiale dell'evento utile a promuovere la Manifestazione sportiva (es. locandina);
    - la fornitura del materiale promo pubblicitario federale da esporre obbligatoriamente durante le partite di Campionato;
    - un supporto nella realizzazione di un piano di comunicazione e marketing condiviso;

7.0 COPPA ITALIA

7.1 - STRUTTURA COPPA ITALIA

Alla "Coppa Italia" di Calcio amputati partecipano di diritto le prime 4 squadre classificate nel Campionato Italiano di Calcio Amputati (stessa annualità). Con l'iscrizione al Campionato le squadre si impegnano a partecipare alla Coppa Italia, la mancata partecipazione sarà sanzionata ai sensi del vigente regolamento delle tasse e ammende. Nel caso in cui, una delle prime 4 classificate, decidesse di non partecipare, accederà di diritto la quinta classificata. Il Regolamento Tecnico di gioco adottato sarà il medesimo che disciplina gli incontri del Campionato Italiano.

7.2 Partecipazione

Il diritto di partecipazione spetta alle Società che hanno partecipato al Campionato Italiano di calcio amputati, che ha avuto luogo nel medesimo anno sportivo senza avervi rinunciato prima del termine, od esservi state escluse.

7.3 Formula Incontri:

Le prime 4 classificate nel campionato si scontreranno secondo il seguente format:

- semifinale A 1° classificata VS 4 classificata
- semifinale B: 2° classificata vs 3° classificata

Le squadre che vinceranno le rispettive semifinali si affronteranno in finale per disputare il 1° posto. Le squadre che avranno perso nella semifinale si contenderanno il 3° posto di Coppa Italia.

7.4 Qualora le squadre aventi diritto alla partecipazione siano in numero pari o inferiore le 3 unità, nel caso di rinuncia da parte di una o più società, si procederà con il sorteggio al fine di determinare la squadra o le squadre che dovranno disputare la semifinale o la squadra/e che avrà/avranno l'accesso diretto alla Finale di Coppa Italia.

7.5 Pareggio

Durante le partite, in caso di pareggio le squadre accederanno ai tempi supplementari e in caso il pareggio persista, si procederà con l'esecuzione dei calci di rigore.

7.6 Supplementari

I tempi supplementari sono composti da 2 tempi di gioco da 10 minuti ciascuno. Prima dell'inizio sarà effettuato un nuovo sorteggio per stabilire chi batterà il calcio di inizio. Alla fine del primo tempo supplementare, entrambe le squadre invertiranno la porta contro cui attaccare. Non è previsto intervallo, sarà consentita una breve pausa.

Nei tempi supplementari è consentito un altro time out per squadra per periodo.

7.7 Tiri di Rigore

In caso di parità anche al termine dei tempi supplementari, si procederà con l'esecuzione dei tiri di rigore. Nella lista possono essere inseriti esclusivamente i giocatori schierati in campo (non i giocatori della panchina) al termine dei tempi supplementari.

Il numero dei rigoristi dovrà essere di pari numero della squadra avversaria. Al termine delle prime 3 serie

di tiri di rigore verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.
In caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza seguendo la lista presentata prima dell'inizio dei tiri di rigore fino al termine della serie in cui una sola delle due squadre fallisce un tiro di rigore.

7.1 Determinazione vincitrice

La vincente della finale tra il 1° e 2° posto sarà nominata vincitrice di Coppa Italia.

7.2 Ritiro torneo

Il ritiro o la non partecipazione dalla Coppa Italia costituisce violazione e l'adozione, da parte del competente Organo di Giustizia, di provvedimenti amministrativi a carico della Società rinunciataria e di sanzioni disciplinari a carico della Società interessata.

Art.8 MODALITÀ D I PARTECIPAZIONE ALLA COPPA ITALIA

Alla "Coppa Italia" di Calcio amputati partecipano di diritto le prime 4 squadre classificate nel Campionato Italiano di Calcio Amputati (stessa annualità).
La Federazione organizza interamente la manifestazione sostenendone i costi organizzativi. Entro 60 giorni la Federazione comunicherà alle squadre aventi diritto la sede di svolgimento nonché il calendario ufficiale degli incontri. Saranno a totale carico dei partecipanti i costi di viaggio, vitto ed alloggio ed ogni altro onere non ricompreso tra i compiti organizzativi.

Per lo svolgimento della Coppa Italia si rimanda alle verifiche e procedure normate nel regolamento del campionato di calcio amputati.

Art.9 - LINEE GENERALI

Per la disputa della Coppa Italia, si applicano:
-lo Statuto Federale e il Regolamento Organico;
-il Regolamento Tecnico Italiano;
-Per quanto non normato nel regolamento tecnico italiano, si rimanda al regolamento Internazionale -EAFF
-il Regolamento Sanitario
- le Normative in materia di Affiliazione e Tesseramento

Art. 10 FIGURE PROPEDEUTICHE ALL'ESPLETAMENTO DELLE ATTIVITA' TECNICHE DELLA DISCIPLINA DEL CALCIO AMPUTATI

Arbitro: è un ufficiale di gara a cui è affidata la direzione della stessa. È colui che durante una partita di calcio ufficiale dirige l'incontro per il quale è stato designato assicurando che esso si svolga nel pieno rispetto delle regole del gioco previste dal regolamento tecnico.

Tecnico Federale: è la figura sportiva deputata alla preparazione dell'atleta e della squadra, nonché della gestione della squadra dal punto di vista tecnico-pratico. Incaricato della preparazione tecnica degli atleti, al pari dei quali è legato alla Federazione da un contratto. Il Tecnico assiste gli stessi durante l'incontro col divieto di accedere al terreno di gioco pena sanzione da parte dell'arbitro. Nelle discipline di gruppo è responsabile unico della formazione titolare, ovvero degli effettivi schierati in campo e delle riserve a disposizione in panchina.

Referente Arbitrale: Il Referente arbitrale è il referente della competizione. Dirige il corpo arbitri assegnato alla gara, è responsabile delle sostituzioni e della gestione dell'area tecnica. Redige assieme agli arbitri di campo i referti e relaziona lo svolgimento delle partite.

Medico: è il professionista della medicina che si occupa della salute umana. Durante le manifestazioni sportive è colui che ha la responsabilità sanitaria e medica di tutti i partecipanti all'evento sportivo.

Fisioterapista: è il professionista sanitario che elabora e attua gli interventi diretti alla prevenzione, alla valutazione funzionale (o diagnosi funzionale), alla cura e alla riabilitazione delle patologie o disfunzioni nelle aree della motricità, delle funzioni corticali superiori e di quelle viscerali.

Dirigente societario: figura professionale che si occupa di elaborare le strategie di gestione e potenziamento di una squadra sportiva, attraverso l'organizzazione delle attività. Durante le manifestazioni sportive supporta la squadra nelle pratiche amministrative.

Dirigente federale: è la figura dirigenziale riconosciuta autonoma nella scelta dei protocolli di intervento secondo il regolamento Federale. Ha competenze specifiche della disciplina che gli consentono di scegliere in autonomia la conduzione delle attività Federali.

Assistente tecnico: É una figura che ha delle conoscenze basilari della disciplina ed assiste e supporta il Tecnico nelle mansioni da esso svolte.

Tecnico societario: è la figura sportiva deputata alla preparazione della squadra. Supporta gli atleti nella gestione tecnico-sportiva, nonché i vari componenti dello staff tecnico societario.

Raccattapalle: è la figura che, ogniqualvolta la palla viene lanciata al di là delle linee che delimitano il campo di gioco, la raccoglie per rifornire i giocatori.

Volontario: è la figura che svolge diverse attività durante le manifestazioni in forma non retribuita necessarie al corretto espletamento della manifestazione.

Preparatore atletico: è la figura professionale preposta a curare e gestire la preparazione motoria fisica generale ed individuale degli atleti praticanti sport agonistici. La sua attività consiste nel programmare e realizzare allenamenti mirati che consentano agli atleti di raggiungere la condizione fisica ideale, prevenire gli infortuni caratteristici o ritornare ai livelli espressi prima dell'infortunio

Atleta: è la figura che svolge con diverse finalità la disciplina. Nel calcio amputati è colui che viene denominato "giocatore".