



---

# REGOLAMENTO F.T.D.F. FOOTBALINO

## CAMPIONATO A SQUADRE BAR VS. BAR

---

### 1. Categorie

**Top:** max 1 per squadra

**Amatori A e B**

**Debuttanti**

Le categorie vengono aggiornate circa una volta all'anno. Le promozioni di categoria vengono valutate e stabilite tramite voto democratico durante le riunioni del Gruppo Lavoro. Le riunioni sono aperte a tutti i tesserati (diritto di voto dalla 3a presenza, perdita del diritto di voto dopo 3 assenze).

### 2. Squadre e giocatori

Le squadre sono composte da 3 giocatori titolari più un massimo di 2 riserve. In casi eccezionali la FTDF può accettare l'iscrizione di più riserve per squadra.

Le riserve non sono indispensabili per iscrivere la squadra. Tuttavia è vivamente consigliato averne almeno una per sostituire ev. assenze e rispettare il calendario.

- I. I giocatori finalisti devono avere giocato almeno 3 match del campionato in corso.
- II. I giocatori devono essere iscritti alla FTDF (pagando una tassa annuale). L'iscrizione di nuovi giocatori è possibile fino al penultimo match prima dei playoff. Il giocatore è ammesso alla competizione solo a pagamento avvenuto.
- III. La tessera è valida dal 31.08 del corrente anno fino al 31.08 dell'anno successivo, con essa è possibile partecipare al campionato a squadre autunnale e primaverile.
- IV. I giocatori possono giocare solo per la squadra nella quale sono stati iscritti al campionato in corso. A tale scopo devono firmare il foglio d'iscrizione della squadra. Il passaggio ad un'altra squadra è possibile solamente nel campionato successivo.  
Solo per i casi eccezionali la Commissione Disciplinare valuta e decide se concedere il trasferimento da una squadra all'altra.
- V. Negli ultimi 2 match del campionato prima della finale, non è più possibile iscrivere nuovi giocatori. Solo in caso di forza maggiore e con preavviso di 24 ore prima del match, la FTDF prenderà in considerazione tale richiesta.
- VI. In caso una squadra voglia sostituire un giocatore per il campionato, è possibile se questo non ha disputato nessun MATCH. In questo caso la tessera può essere trasferita al nuovo giocatore.
- VII. Alle squadre di Lega A composte da soli 3 giocatori è concesso l'ingaggio di una riserva proveniente dalla Lega B per ovviare ad ev. problemi di effettivo, a condizione che il giocatore sia regolarmente iscritto in Lega B e che l'ingaggio sia comunicato alla FTDF almeno 48h prima del match. Può essere schierato un solo giocatore "riserva" per stagione e per massimo 2 partite. Non può disputare i playoff.

### 3. Edizioni autunnale e primaverile

Autunnale: settembre-gennaio + playoff

Primaverile: febbraio-giugno + playoff

- I. Il calendario viene pubblicato sulla piattaforma e sull'App alle quali è possibile accedervi dal sito [www.ftdf.net](http://www.ftdf.net) dopo il termine delle iscrizioni. I capitani devono preoccuparsi di stamparlo e appenderlo al bar e informare i compagni in modo che tutti possano verificare gli impegni ed organizzarsi per tempo.

- II. Il programma è diviso in gironi di qualifica seguiti da finali a sistema playoff. Il numero delle squadre varia a dipendenza delle iscrizioni.
- III. Il campionato è esteso alle seguenti regioni: Ticino e Mesolcina.

#### 4. Definizioni di gara

**MATCH:** incontro tra 2 squadre

**PARTITA:** incontro tra 2 coppie (all'interno di 1 MATCH), composto da 2 SET.

**SET:** è l'unità più piccola del MATCH

#### 5. Sistema di punteggio

**MATCH:** vittoria 2 punti, pari 1 punto.

**PARTITA:** totale disponibili 36 punti.

2 SET vinti = 4 pti (2+2 pti),

2 SET pari = 2 pti (1+1 pti),

1 SET vinto + 1 SET pari = 3 pti (2+1 pti)

**SET:** Si aggiudica il set la squadra che per prima arriva a 6 goal = vittoria (2 pti).

Se il set termina con il punteggio di 5-5 goal = pareggio (1 pto).

La squadra che segna almeno 4 goal si aggiudica 1 pto SET.

I punti SET servono per la speciale classifica individuale TOP SCORER e per definire lo spareggio tra due o più squadre a pari punti MATCH.

#### 6. Orario d'inizio match

Tutti i MATCH in programma iniziano alle ore 20.00.

- I. 15 minuti prima del match, il tavolo è a disposizione della squadra ospite per il riscaldamento.
- II. Il ritardo massimo consentito è di 1/4 d'ora dall'orario d'inizio. Dopo il termine massimo, ogni 1/4 d'ora la squadra ritardataria perde 4 punti PARTITA, nel MATCH in programma, fino al suo arrivo. In caso di ritardo è consigliabile avvisare il capitano della squadra avversaria (il recapito telefonico di tutte le squadre viene inviato per posta accompagnato dal calendario).
- III. Nel caso di un ritardo massimo, la FTDF può valutare se sussiste un caso di forza maggiore e se il MATCH è da rinviare.
- IV. Se una squadra si presenta con meno di 3 giocatori, essa può disputare l'incontro. In questo caso i punti dei giocatori mancanti vanno alla squadra avversaria, per permettere ai giocatori di non sconvolgere la loro classifica individuale TOP SCORER, inoltre il MATCH non è considerato forfait.

#### 7. Il capitano

Ogni squadra deve eleggere in modo democratico il proprio capitano.

- I. Il capitano eletto deve essere una persona responsabile, affidabile e saggia, il suo ruolo infatti è di primaria importanza nel riferire alla squadra le novità ricevute dalla FTDF e rispettivamente comunicare alla federazione ogni cambiamento della squadra. Deve quindi interessarsi personalmente su tutte le questioni riguardanti il campionato.
- II. Il capitano deve sincerarsi che il foglio d'iscrizione al torneo sia pervenuto alla FTDF entro la data di scadenza dell'iscrizione, come pure deve assicurarsi che il calendario sia arrivato al bar o sede del club prima dell'inizio del campionato. La FTDF declina ogni responsabilità dovuta alla distribuzione della posta, trasmissione via fax o per posta elettronica.
- III. Il capitano deve garantire l'ordine e la sportività dei singoli giocatori della propria squadra, come pure il comportamento del pubblico di casa, inoltre deve collaborare con il capitano della squadra avversaria per qualsiasi problema.

- IV. Il capitano deve assicurarsi che i propri giocatori siano tutti informati sulle date del calendario ed è responsabile di controllare tempestivamente le ev. date in concomitanza con altre squadre dello stesso bar. In tal caso deve avvisare la FTDF dopo avere trovato una nuova data con il capitano della squadra avversaria.
- V. La compilazione del foglio di gara viene effettuata dai due capitani prima dell'inizio del MATCH. Va inserita dapprima la formazione di casa (3 giocatori + 2 riserve), in seguito il foglio viene passato alla squadra ospite per inserire la propria. È importante che alla fine del MATCH i 2 capitani verifichino l'esattezza dei punti prima di firmare. Fanno stato le firme per l'approvazione del MATCH.
- VI. Il capitano deve assicurarsi con largo anticipo che ci siano sempre i fogli di gara.
- VII. Il capitano è unico responsabile se ci sono degli errori nei fogli di gara anche durante le finali, in caso di errore avvisare tempestivamente la FTDF.
- VIII. Il capitano può far giocare le riserve in qualsiasi momento, le quali seguono il percorso del giocatore sostituito. Evidenziare in modo chiaro il giocatore sostituito.
- IX. I giocatori sostituiti non possono più rientrare nel MATCH in corso.
- X. Una riserva che ha rimpiazzato un giocatore può essere sostituita dalla seconda riserva nello stesso MATCH.

## 8. Calendario e rinvii

Le date in programma nel calendario sono vincolanti. Variazioni di data sono possibili solo di comune accordo con le squadre interessate e la FTDF (il capitano è l'unico responsabile).

- I. Un MATCH può essere anticipato o posticipato, consigliamo sempre di anticipare il MATCH, ma entro l'ultimo turno devono essere giocate tutte le partite.
- II. Le richieste di rinvio devono essere trasmesse alla FTDF in forma scritta (fax, lettera postale, e-mail, SMS) e devono contenere la data del recupero del MATCH in questione
- III. Se non viene trasmessa la data del recupero, il MATCH si disputerà come stabilito da calendario. Consigliamo una riunione della squadra all'inizio del campionato in modo da verificare tutte le date.

## 9. Forfait

Un FORFAIT è punito con chf. 50.- di multa a carico dei giocatori. Con 3 FORFAIT accumulati nello stesso campionato la squadra viene eliminata dal campionato con una multa di fr. 150.-, e gli vengono cancellati tutti i punti conquistati: 0-2 in tutti match previsti (0-36). Le quote dei FORFAIT vengono trattenute direttamente dalla cauzione iniziale.

- I. Se una squadra non si presenta ad un MATCH in programma, tale assenza è considerata FORFAIT, che comporta la perdita dell'incontro, di 1 punti MATCH in classifica e di 3 punto individuali ai primi 3 giocatori del team. La squadra avversaria si aggiudica il MATCH, i 2 punti in palio e 36 punti PARTITA. Inoltre vengono assegnati 16 punti ad ogni giocatore iscritto sul foglio di gara (riserve escluse).
- II. Se una squadra non si presenta perché contraria all'etica sportiva, essa viene immediatamente squalificata.
- III. Se una squadra, per qualsiasi motivo, non avvisa per tempo la sua indisponibilità alla FTDF (24 ore prima del MATCH), scatta automaticamente il FORFAIT. L'approvazione del forfait viene comunque decisa dalla FTDF.
- IV. Forfait alle finali vedere il punto 13.

## 10. Condizioni tecniche e sportive

Il campionato a squadre BAR vs BAR FTDF si disputa unicamente su tavoli Ullrich-Sport P4P, Roberto Sport modello Kombat e/o Adrenaline, Jupiter GoldStar o Eurosoccer, forniti esclusivamente dal partner ufficiale GB Automatici SA.

- I. **Nel locale non devono essere presenti altri tavoli non forniti dal partner ufficiale GB Automatici SA.**
- II. **La squadra di casa ha la responsabilità di far effettuare eventuali riparazioni prima degli incontri e mantenere il tavolo in ottimo stato.**

## 11. Risultati

Terminato il MATCH il capitano o il "responsabile della comunicazione dei risultati" della squadra vittoriosa deve immediatamente inviare i risultati alla federazione tramite il'apposita App "Enjore". Dal sito internet della FTDF ([www.ftdf.net](http://www.ftdf.net)) è possibile scaricare l'App.

- I. Il foglio di gara, attentamente controllato e vidimato dalle due parti, deve essere custodito fino alla fine del campionato.
- II. Il termine per l'invio dei risultati è il giorno dopo l'incontro.
- III. Le squadre che non fanno pervenire i risultati entro il termine vengono sanzionate con -2 pti. per ogni giocatore, alla terza occasione verranno tolti 2 pti. dalla classifica.
- IV. Tutti i risultati e le classifiche, così come le comunicazioni e novità su tornei, regolamenti, programmi, ecc., vengono pubblicati sull'App Enjore o sul sito WWW.FTDF.NET. Il capitano della squadra può così scaricare, stampare ed esporre nella propria sede tutti i risultati della propria squadra, ed ha il compito di comunicare alla FTDF eventuali errori.

## 12. Iscrizioni

L'iscrizione della squadra è valida solo a pagamento avvenuto nei termini previsti.

- I. All'inizio di ogni campionato verrà richiesta una cauzione di fr. 150.- per squadra a titolo di copertura di eventuali FORFAIT, che comprende anche la cauzione prevista nella finale, con lo scopo di garantire un corso regolare del campionato rispettivamente della finale.
- II. In caso di abbandono o squalifica della squadra, la cauzione è considerata persa, mentre nel caso di uno o due FORFAIT, la cifra restante verrà resa a fine campionato.
- III. La squadra che ha ottemperato a tutti gli impegni, si vedrà resa l'intera cauzione in occasione della finale a squadre.

## 13. Finali

Le date delle finali vengono pubblicate sull'App o sul sito [www.ftdf.net](http://www.ftdf.net). Accedono alle finali le squadre che si qualificano nei gironi delle prime fasi del campionato.

- I. In caso di "finale unica", ovvero disputata/e in un unico luogo contemporaneamente, le squadre qualificate alle finali devono confermare la loro partecipazione, in caso di assenza saranno rimpiazzate.
- II. Le squadre che dopo aver confermato la partecipazione alle finali non dovessero presentarsi, saranno multate con 100.- CHF trattenuti dalle cauzioni, a meno che almeno un membro della squadra sia presente alle premiazioni.

## 14. Premi

I premi vengono consegnati ai rispettivi capitani nei giorni di premiazione, i premi non ritirati in quel momento rimangono di proprietà della FTDF che deciderà come utilizzarli (aggiungendoli ai premi del campionato successivo o per migliorie tecniche o comunicative).

## 15. Regolamento di gioco

Fa stato unicamente il regolamento internazionale ITSF, ottenibile dal sito della FTDF, con la seguente modifica:

il goal nel quale la pallina entra ed esce dalla porta può essere convalidato unicamente da un arbitro riconosciuto da entrambi i capitani. Se al momento dell'episodio non vi è in corso alcuna direzione di gara da parte di un arbitro, questo tipo di goal è da ritenersi sempre nullo. Tuttavia i capitani possono decidere di comune accordo, prima dell'inizio dell'incontro, di ritenere validi i goal nei quali la pallina entra ed esce dalla porta.

Il regolamento deve essere letto da tutti i giocatori. Il capitano deve sempre avere a disposizione una copia durante tutti i MATCH.

Alcune regole importanti:

- Protocollo "Pronto" (pto. 4 regol. ITSF)
- Palline (pag. 6 regol. ITSF)
- Palla uscita da tavolo (pto. 7 regol. ITSF)
- Time out (pto. 9 regol. ITSF)
- Schock - picchiare le sponde (pto. 16 regol. ITSF)
- Distrazioni (pto. 20 regol. ITSF)
- Falli tecnici (pto. 27 regol. ITSF)
  - I. Si usa lo schema di gara fornito dalla FTDF.
  - II. 6 goal per aggiudicarsi un SET, 5 a 5 pareggio.
  - III. La partita è composta da 2 SET, non esiste lo spareggio.
  - IV. La squadra di casa ha il possesso della pallina all'inizio del 1° SET, mentre all'inizio del 2° SET spetta alla squadra ospite.

## 16. Ricorsi

Ogni capitano ha il diritto di inoltrare un ev. ricorso nel caso ritenesse di essere leso durante una competizione o contrario ad una decisione FTDF (in ambito applicazione regolamento). La richiesta deve essere in forma scritta, firmata e pervenuta alla FTDF entro 24 ore dall'accaduto.

## 17. Commissione sportiva e disciplinare

La commissione sportiva disciplinare ha i seguenti diritti e doveri:

- agisce in buona fede
- è a disposizione in breve tempo dalla convocazione
- valuta e decide tenendo in considerazione il regolamento in vigore e i singoli casi
- ha il potere di interpretare il regolamento in vigore ed adeguarlo al caso specifico
- valuta e decide eventuali modifiche al regolamento a squadre
- decide se mettere in votazione alle riunioni eventuali modifiche del regolamento a squadre o contestazioni
- la decisione della CSD è inappellabile
- ogni membro della CSD non può appartenere ad una squadra coinvolta o essere direttamente interessato a contestazioni alle quali è richiesta una decisione della CSD. Il sostituto è deciso dai componenti restanti.
- la CSD è eletta dai tesserati della FTDF presenti alle riunioni del GL e rappresenta tutte le giocatrici e giocatori affiliati alla FTDF.

## **18. Contatti**

Classifiche e rinvii

Edy Lehmann (079 687 45 64 - lehmann@geomatica.ch)

Calendario e regolamenti

David Baldassari (079 225 47 43)

La FTDF si riserva il diritto per qualsiasi cambiamento e declina ogni responsabilità dovuta allo smistamento delle PTT o trasmissioni via fax e posta elettronica.

Per qualsiasi informazione:

Tel. 091 856 36 22 - Fax 091 857 80 92

[www.FTDF.net](http://www.FTDF.net)

[www.TABLE-SOCCER.org](http://www.TABLE-SOCCER.org)