

REGOLAMENTO DISCIPLINA

ABSOLUTE FIVE

Regola 1 CONOSCENZA DEI REGOLAMENTI

L'ignoranza dei regolamenti e di tutte le altre norme emanate da Absolute Five NON PUÒ ESSERE INVOCATA A NESSUN EFFETTO.

Regola 2 CLASSIFICA

La classifica di qualsiasi manifestazione, campionato o torneo è stabilita attribuendo 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta.

In caso di parità di punti tra due squadre, la graduatoria è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- 1) punti negli scontri diretti;
- 2) differenza reti negli scontri diretti;
- 3) differenza reti generale;
- 4) maggior numero di reti realizzate;
- 5) migliore classifica disciplina generale, ai sensi della Regola 39;
- 6) sorteggio alla presenza dei capitani delle squadre interessate.

In caso di parità di punti tra tre o più squadre, la graduatoria è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- 1) classifica avulsa, calcolata sui punti ottenuti negli scontri diretti tra le squadre coinvolte;
- 2) differenza reti negli scontri diretti tra le squadre coinvolte;
- 3) differenza reti generale;
- 4) maggior numero di reti realizzate;
- 5) migliore classifica disciplina generale, ai sensi della Regola 39;
- 6) sorteggio alla presenza dei capitani delle squadre interessate.

Regola 3 FACOLTÀ DI ABSOLUTE FIVE

Absolute Five può disporre le modifiche organizzative e regolamentari necessarie allo svolgimento, alla sicurezza e alla regolarità delle attività. Ogni modifica deve essere comunicata attraverso un Comunicato Ufficiale e, salvo esigenze inderogabili di legge o di sicurezza, produce effetti dalla data della sua pubblicazione senza modificare retroattivamente gare o decisioni già definitivamente omologate.

Regola 4 DOCUMENTI UFFICIALI

Alle finalità di espletare i compiti di Giustizia Sportiva, sono considerati documenti ufficiali:

referto arbitrale;
referto osservatore di lega;
referto osservatore speciale;
comunicati ufficiali;
documenti ufficiali di autorità civili;
filmati e registrazioni.

Regola 5 TESSERAMENTI

Possono essere inseriti in distinta, accedere all'area di gioco e partecipare alla gara esclusivamente atleti, dirigenti e accompagnatori regolarmente tesserati, identificati e autorizzati dall'organizzazione prima della gara. La sola consegna dei documenti non autorizza la partecipazione: il tesseramento deve risultare completato, confermato e attivo.

Per ogni atleta sono richiesti un certificato medico valido e idoneo all'attività prevista, una fototessera, la domanda di tesseramento, il modulo atleta e la copia leggibile di un documento d'identità valido. La documentazione deve essere caricata su office.absolute5.it. Il tempo standard di lavorazione è di 7 giorni dalla ricezione della documentazione completa.

Gli inserimenti successivi all'avvio del campionato sono ammessi, previa approvazione formale dell'organizzazione, fino alla 13a giornata per il calcio a 5 e fino alla 10a giornata per il calcio a 7 e a 8. Per i tornei di breve durata valgono i termini indicati nel relativo regolamento. Il giocatore impiegato anche in una sola gara resta associato alla squadra.

È tassativamente vietato inserire in distinta, schierare o consentire l'accesso al terreno di gioco a persone il cui tesseramento non risulti attivo e autorizzato, anche per pochi minuti e anche con il consenso della squadra avversaria. Nessuna autorizzazione, dichiarazione o accordo tra le squadre può sostituire il tesseramento o rendere regolare la partecipazione.

Il dirigente responsabile e il capitano devono verificare prima di ogni gara la regolarità di tutte le persone indicate in distinta e presenti nell'area di gioco. In caso di dubbio devono escluderle e chiedere conferma all'organizzazione. L'arbitro o l'addetto al campo può impedire l'accesso o interrompere la partecipazione, senza che ciò generi diritto a rimborso o recupero della gara.

Chi partecipa senza essere regolarmente tesserato non beneficia della copertura assicurativa collegata al tesseramento. Le conseguenze personali, sanitarie ed economiche direttamente derivanti dalla partecipazione non autorizzata restano a carico dell'interessato e della squadra che ne ha consentito l'impiego, nei limiti consentiti dalla legge e ferme restando le responsabilità inderogabili. La violazione sarà sottoposta alla Commissione Giudicante, che valuterà i provvedimenti sportivi e disciplinari in base agli elementi disponibili.

Regola 6 REVOCA DEL TESSERAMENTO

Solamente per la partecipazione all'attività sportiva il tesseramento può essere revocato ed annullato per accertata irregolarità che ne determina l'illegittimità.

Regola 7 SVINCOLI TESSERATI

I tesserati possono ottenere lo svincolo annuale per le seguenti condizioni:

- 1) Rinuncia del tesserato solamente prima di aver giocato nell'anno di gioco con la squadra da cui vuole svincolarsi.
- 2) Per rinuncia della squadra stessa, che per iscritto dovrà dichiarare la rinuncia volontaria al giocatore in oggetto. Qualora per un qualsiasi motivo sorgessero contrasti tra i tesserati e la squadra sarà Absolute Five ad assumersi l'onere di decidere in merito alla controversia. Non sono ammessi svincoli dopo che si siano giocate due terzi delle gare di un campionato. Per i tornei di breve durata non sono ammessi svincoli, salvo eventuali disposizioni comunicate sul regolamento dei tornei stessi.

Regola 8 CERTIFICATO MEDICO

Ogni atleta deve essere in possesso di un certificato medico in corso di validità e idoneo all'attività sportiva praticata, nel rispetto della normativa vigente e delle disposizioni dell'ente di affiliazione. Il certificato deve essere caricato e approvato prima della partecipazione alle gare. In assenza di certificato valido, oppure dopo la sua scadenza, l'atleta non può partecipare.

Il dirigente responsabile deve verificare la validità della certificazione dei propri giocatori. Per le squadre che partecipano attraverso una propria affiliazione o una BAS, l'acquisizione, la verifica e la conservazione dei certificati medici restano sotto la responsabilità del relativo legale rappresentante, fatto salvo il diritto di Absolute Five di richiederne conferma o esibizione.

Regola 9 PREMIAZIONI

Tutte le squadre premiate che, per qualsiasi motivo, non si presenteranno alla premiazione nella data stabilita da Absolute Five saranno considerate rinunciatricie al premio e non avranno più diritto a reclamarlo. I premi consistono in materiale sportivo e sono sempre personalizzati con il logo e/o la scritta ABSOLUTE, senza possibilità di escludere o modificare tale personalizzazione.

Regola 10 CAMPI ED ORARI DI GIOCO

Le gare devono essere disputate nelle date e negli orari stabiliti da Absolute Five e riportati sui Comunicati Ufficiali.

Ogni richiesta di spostamento deve essere presentata mediante il modulo ufficiale fornito dall'organizzazione, con almeno 32 ore di anticipo, indicando fin da subito motivazione, disponibilità, date e orari proposti. La squadra avversaria può accettare o rifiutare la proposta senza alcun obbligo. Lo spostamento è valido soltanto dopo la conferma di Absolute Five e la gara deve essere recuperata entro i 10 giorni successivi. Non è previsto alcuno spostamento per l'assenza del portiere.

Dalla seconda richiesta di spostamento, accettata o meno, essendo sufficiente l'avvio della procedura, la squadra richiedente deve devolvere EUR 50 in beneficenza, in autonomia oppure tramite l'organizzazione. La squadra non potrà disputare altre gare finché la donazione non risulterà effettuata.

Per i tornei di breve durata non sono ammessi cambiamenti di calendario, salvo diversa previsione del regolamento specifico. Alle squadre che richiedano il doppio arbitro sarà addebitata la somma di EUR 25.

Regola 11 REGOLAMENTI TECNICI

Per le regole di gioco del calcio a 5 Absolute Five si attiene tassativamente al Regolamento Ufficiale della Lega Calcio a 5. Absolute Five può adottare norme e regolamenti sperimentali diversi per particolari manifestazioni sportive o campionati gestiti in proprio. Si ricorda che:

- viene sanzionato con un fallo cumulativo il contrasto scivolato nei confronti dell'avversario in possesso di palla (come da regolamento 2009-2010). È sempre permessa la scivolata per stoppare un tiro in porta, per evitare che il pallone esca in fallo laterale o per mettere la palla in rete. In questa maniera si intende solo punire gli interventi potenzialmente pericolosi sull'uomo, mantenendo per la fluidità del gioco. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non metta in pericolo l'integrità fisica dell'avversario (quindi l'intervento in scivolata del portiere nella propria area è considerato regolare SOLO se interviene sul pallone: contatto sul pallone e poi sull'avversario uguale calcio di rigore e fallo cumulativo)
- durante l'esecuzione di un tiro libero tutti i giocatori (compresi i compagni di chi tira) dovranno rimanere ad almeno cinque metri dal pallone
- in caso di chiara occasione da rete con il portiere in porta (quindi ultimo uomo è considerato l'ultimo giocatore utile), il giocatore colpevole di condotta scorretta avrà il provvedimento disciplinare dell'ammonizione
- se l'arbitro concede il vantaggio (indicato con due braccia in avanti) il fallo non fischiato sarà cumulato appena termina l'azione

- non esiste la sospensione momentanea della gara tramite time out Per quel che riguarda il calcio a 7/8 non esiste un Regolamento Ufficiale per la medesima disciplina, pertanto qualsiasi manifestazione Absolute Five si attiene al Regolamento Ufficiale della Lega Calcio a 11 (presente sul sito internet nella sezione Regolamenti), eccezion fatta per le seguenti regole:
- i cambi sono volanti e senza preclusione di numero
- i tempi sono di 25' ciascuno
- esiste il fuorigioco solamente sui calci di punizione, con l'uomo che si ritrova in posizione irregolare piazzato oltre la linea che delimita l'area di rigore o le linee immaginarie che delimitano lo spazio fra l'area di rigore e la linea laterale. Si ricordano alcune norme basilari:
- le rimesse laterali devono essere battute con le mani,
- non viene adottata la regola dei falli cumulativi,
- la rimessa dal fondo deve essere battuta con i piedi, a palla ferma all'interno dell'area di rigore; può essere battuta sia dal portiere che da un giocatore, e non viene considerato un calcio di punizione quindi sui propri sviluppi non esiste fuorigioco.

Regola 12 PALLONI DI GARA

Per tutte le gare di qualsiasi manifestazione, torneo o campionato, di Absolute Five è obbligatorio l'uso del pallone fornito dall'Organizzazione. In caso di variazione particolare della suddetta regola, fa fede il Regolamento Generale della singola manifestazione. Per quel che riguarda il calcio a 5 è obbligatorio sempre e comunque l'uso di un pallone regolamentare n.4 a rimbalzo controllato, pena l'annullamento della gara con la conseguente sconfitta a tavolino di entrambe le contendenti.

Regola 13 INFORTUNI ED ASSICURAZIONI

La copertura assicurativa è esclusivamente quella collegata alla tipologia di tessera ACSI effettivamente attiva al momento dell'infortunio e opera nei limiti, con i massimali, le franchigie, le esclusioni e le condizioni previste dalla relativa polizza. La copertura collegata al tesseramento non opera nei confronti di chi partecipi senza che la relativa tessera risulti effettivamente attiva.

Ogni infortunio deve essere segnalato immediatamente all'arbitro, al direttore di gara o a un responsabile di Absolute Five, affinché possa esserne dato riscontro nel referto o nella documentazione della manifestazione. La semplice segnalazione non costituisce apertura automatica del sinistro.

L'infortunato oppure, se minorenne, il genitore o tutore, deve consegnare ad Absolute Five tutta la documentazione richiesta entro 5 giorni dall'infortunio e fornire tempestivamente le eventuali successive integrazioni. Absolute Five presterà l'assistenza necessaria e provvederà, quando previsto, alla trasmissione della pratica agli organismi competenti.

L'accettazione del sinistro e l'eventuale riconoscimento e liquidazione dell'indennizzo competono esclusivamente alla compagnia assicurativa, sulla base delle condizioni di polizza. Absolute Five non garantisce l'accoglimento della richiesta e non risponde delle conseguenze derivanti dalla consegna tardiva, incompleta o inesatta della documentazione da parte dell'interessato.

In caso di necessità, l'infortunato deve rivolgersi tempestivamente alle strutture sanitarie competenti. La ripresa dell'attività sportiva può avvenire esclusivamente nel rispetto delle prescrizioni mediche e con certificazione di idoneità valida. Squadre e tesserati possono sottoscrivere autonomamente ulteriori polizze assicurative private.

Regola 14 PERSONE AMMESSE SUL TERRENO DI GIOCO

Sono ammesse sul terreno di gioco, oltre a 7 giocatori di riserva che devono sostare in tuta seduti in panchina senza passeggiare lungo la linea del campo di destinazione, N° 3 dirigenti, purché regolarmente tesserati per la squadra in cui sono in distinta. Un dirigente assumerà la funzione di dirigente responsabile.

Regola 15 IMPRATICABILITÀ DEL TERRENO DI GIOCO

È l'arbitro designato per la gara ad avere esclusiva competenza per esprimere un giudizio sull'impraticabilità del campo, sia esso per intemperie o per qualsiasi altra causa. Il direttore di gara può procedere all'accertamento sulle condizioni del terreno di gioco prima dell'ora fissata della gara, ove siano presenti i capitani delle squadre, ma la decisione resta comunque affidata all'insindacabile giudizio dell'arbitro. Qualora l'impraticabilità fosse ritenuta non rimediabile entro l'ora fissata per l'inizio della gara l'arbitro può prescindere dalla identificazione dei giocatori. Nel caso in cui l'impraticabilità o l'indisponibilità di un campo sia accertata da Absolute Five l'organizzazione ha la facoltà di rinviare anticipatamente le gare che dovessero svolgersi su quel terreno.

Regola 16 TEMPISTICHE PARTITE

In qualsiasi gara ed evento organizzato da Absolute Five, salvo variazioni previste dal regolamento generale della manifestazione, i tempi di gioco sono fissati in 25' per tempo con intervallo di 5'. Il tempo massimo di attesa per la presentazione delle squadre in campo è fissato nella durata massima di 10 MINUTI, intendendo con questi la presenza sul rettangolo di gioco.

Regola 17 RINUNCE

Le squadre che non si presenteranno entro il termine indicato alla Regola 16 saranno considerate rinunciatricie a tutti gli effetti, con perdita della gara a tavolino per 6-0 e penalizzazione di un punto in classifica.

La squadra che non si presenta senza un preavviso di almeno 32 ore deve devolvere in beneficenza EUR 50 alla prima rinuncia ed EUR 60 dalla seconda rinuncia in poi, in autonomia oppure tramite l'organizzazione. La squadra non potrà disputare altre gare finché la donazione non risulterà effettuata.

Nelle fasi a eliminazione diretta che prevedono il ripescaggio in una categoria inferiore, la squadra che subisce una sconfitta a tavolino per rinuncia perde automaticamente il diritto al ripescaggio nella fase immediatamente

successiva. Un eventuale inserimento resta rimesso alla decisione della Commissione Giudicante, che ne determina modalità e posizione.

Regola 18 RITIRO DAL CAMPIONATO

Se una squadra, per qualsiasi motivo, dovesse ritirarsi da un campionato o da un torneo, la stessa perderebbe il diritto alla restituzione di qualsiasi somma già versata, cauzione inclusa. In termine di classifica, per il proseguo del campionato, cosa comporta il ritiro di una squadra:

- Se il ritiro avviene prima della fine del girone di andata tutti gli incontri della suddetta squadra verranno considerati nulli.
- Se il ritiro avviene dopo la fine del girone di andata ma entro le ultime 6 giornate verranno considerati validi i risultati conseguiti, mentre quelli del girone di ritorno saranno considerati nulli.
- Se il ritiro avviene a 6 giornate dalla fine del campionato alle squadre che dovranno incontrarla verrà assegnata gara vinta per 6 - 0.

Regola 19 POSSIBILI INCONVENIENTI PRE-GARA

IDENTICO COLORE MAGLIE DA GIOCO. È compito della squadra ospitante o comunque della prima nominata, cambiare la propria maglia in caso di stesso colore. La squadra ospitata o seconda nominata conserverà i propri colori sociali. **NUMERO MINIMO DI GIOCATORI.** L'arbitro designato non potrà dare inizio alla gara nel caso in cui una squadra si presentasse in campo con un numero inferiore a 3 giocatori. La medesima squadra sarà considerata rinunciataria con le conseguenze riportate alla Regola 17. Qualora, durante la gara in corso, una squadra dovesse rimanere con meno di 3 giocatori (per infortunio, espulsioni, ecc.), l'arbitro decreterà la fine della disputa; spetterà al Giudice Sportivo prendere le decisioni in merito. **ASSENZA DEL DIRETTORE DI GARA.** Se l'arbitro designato all'evento all'ora di inizio della gara non fosse presente sul terreno di gioco, le due squadre sono obbligate ad attenderlo sul campo per un periodo pari alla durata di un tempo della gara. Oltre tale termine la gara si intende posticipata, con le due squadre che hanno la possibilità di accordarsi sul recupero da disputarsi entro un mese dalla data della partita non disputata. Se entro tale termine (un mese) la gara non verrà disputata la data del recupero verrà decisa senza possibilità di smentita da Absolute Five.

Regola 20 DISTINTA GIOCATORI

Prima di ogni gara la squadra deve obbligatoriamente presentare all'arbitro, 10 minuti prima dell'ora stabilita per l'inizio della partita, due distinte di gara compilate correttamente, senza cancellazioni o simboli direzionali vari. È obbligo presentare esclusivamente le distinte ABSOLUTE, scaricabili dal sito internet www.absolute5.it nella sezione "regolamenti". Una qualsiasi parte della seguente regola non rispettata prevede una sanzione di € 5. Si rammenta alle squadre che qualora risultassero in distinta dei dirigenti o giocatori non aventi diritto alla partecipazione alla gara nei confronti della squadra e degli stessi, verranno presi i provvedimenti previsti dal regolamento. Gli arbitri sono una parte attiva ed indispensabile nel gioco del calcio, per questo devono essere rispettati ed aiutati, nonché è obbligatorio evitare ogni comportamento che possa lederne l'autorità ed il prestigio. Ambedue le squadre devono procedere alla difesa del lavoro dell'arbitro prima, dopo e durante la gara; in caso contrario saranno presi i provvedimenti necessari.

Regola 21 EVENTUALI RECLAMI

Qualsiasi tipo di reclamo deve essere inviato in forma scritta alla mail info@absolute5.it, entro e non oltre le 48 ore dopo l'inizio della gara per cui è previsto il reclamo stesso accompagnato da una tassa di reclamo di euro 50. Di questi, 20€ verranno trattenuti in ogni caso come diritti di segreteria, 30 saranno restituiti in caso di riscontro positivo. I reclami/ricorso per eventuali squalifiche saranno invece accettati, sempre in forma scritta via mail, solamente non oltre le 48 ore dopo la compilazione della disciplinare da parte della commissione operante (la domenica mattina, salvo casi eccezionali comunque preventivamente stabiliti) accompagnati da una tassa reclamo di euro 20. Se non saranno rispettate scrupolosamente queste norme i reclami verranno respinti per vizio di forma. Per i tornei a breve durata valgono i tempi stabiliti nei regolamenti dei tornei stessi. Negli eventuali spareggi o play-off dei campionati o tornei i reclami dovranno essere inviati entro le 24 ore successive dopo l'inizio della gara per cui il reclamo è previsto. Non ci sono tasse di reclamo nel caso in cui il ricorso sia relativo ad un giocatore avversario squalificato e regolarmente apparso sulla giudicante ma schierato ugualmente dalla squadra avversaria.

Regola 22 PAGAMENTI E ACCORDI ECONOMICI

Le condizioni economiche, gli importi, le scadenze e la modalità di pagamento applicabili a ciascuna squadra sono quelli indicati nell'accordo di pagamento sottoscritto all'atto dell'iscrizione. In caso di contrasto, prevale l'accordo scritto.

Non sono previste riduzioni per gare non disputate per causa imputabile alla squadra partecipante, alla squadra avversaria o per rinuncia, salvo che la mancata disputa dipenda direttamente dall'organizzazione e non sia possibile il recupero.

Regola 23 PUNTUALITÀ PAGAMENTI

I pagamenti devono essere effettuati entro le scadenze indicate nell'accordo sottoscritto. Il mancato pagamento anche di una sola rata o quota comporta, previa comunicazione al responsabile della squadra, la decadenza dal beneficio della dilazione e rende immediatamente esigibile il residuo.

Fino alla regolarizzazione, Absolute Five può sospendere la squadra dalle gare e dalle attività. Qualora venga richiesto il pagamento prima dell'inizio di una gara e la squadra rifiuti o non provveda entro i 10 minuti di attesa, l'arbitro non darà inizio alla partita e la squadra sarà considerata rinunciataria con le conseguenze previste dalla Regola 17.

Regola 24 MANCATA REGOLARIZZAZIONE DEI PAGAMENTI

La squadra inadempiente può essere invitata da Absolute Five a regolarizzare la propria posizione prima dell'inizio della gara. Il pagamento può essere ricevuto dall'organizzazione o da un suo incaricato.

Il rifiuto o la mancata regolarizzazione entro il tempo di attesa impediscono l'inizio della gara e comportano l'applicazione delle conseguenze previste per la rinuncia, fatto salvo il diritto di Absolute Five di richiedere gli importi ancora dovuti in base all'accordo sottoscritto.

Regola 25 ISCRIZIONE SQUADRE

L'iscrizione della squadra diventa efficace esclusivamente dopo l'accettazione espressa di Absolute Five. Il silenzio o il decorso del tempo non costituiscono accettazione. L'organizzazione può rifiutare la domanda, richiedere integrazioni oppure subordinare l'ammissione alla sottoscrizione dei regolamenti e dell'accordo di pagamento.

La rappresentanza della squadra nei rapporti con Absolute Five compete al dirigente responsabile e al capitano, ferme restando le obbligazioni personali assunte dal sottoscrittore dell'accordo di pagamento.

Regola 26 ESCLUSIONI

L'esclusione di una squadra può essere deliberata dagli organi Direttivi per:

- comportamento contrastante con lo Statuto ed i regolamenti di Absolute Five;
- mancato pagamento;

Regola 27 ORDINE PUBBLICO

Le squadre che prendono parte ad una gara organizzata da Absolute Five hanno il dovere di mantenere l'ordine pubblico prima, dopo e durante la partita, fuori e dentro il rettangolo di gioco. Lo scopo amatoriale del campionato/torneo non deve mai essere dimenticato. Qualsiasi comportamento di un tesserato che vada al di fuori di quest'ottica di gioco sarà sanzionato con il massimo della pena possibile. Le squadre dovranno e potranno usare tutti i provvedimenti che si rendano necessari per il suddetto mantenimento dell'ordine pubblico, compresa la richiesta della Forza Pubblica qualora sia necessario.

Regola 28 ILLECITO SPORTIVO

Squadre, dirigenti e tesserati rispondono di illecito sportivo se compiono o consentono atti diretti ad alterare lo svolgimento o il risultato di una o più gare, oppure il regolare andamento della manifestazione. I tesserati responsabili sono puniti con una squalifica non inferiore a 6 mesi. In base alla gravità dei fatti, la Commissione Giudicante può disporre ulteriori provvedimenti, compresa l'esclusione della squadra o del tesserato dalle manifestazioni organizzate da Absolute Five.

Squadre e tesserati devono segnalare ad Absolute Five i fatti rilevanti di cui siano direttamente o indirettamente a conoscenza. L'omessa denuncia, quando non configuri partecipazione o complicità nell'illecito, può essere punita con una squalifica fino a 2 mesi. Absolute Five può intervenire d'ufficio quando venga comunque a conoscenza dei fatti.

Per la partecipazione alle gare di giocatori squalificati, la squadra interessata può presentare reclamo nei termini previsti dalla Regola 21, ferma restando la facoltà di intervento d'ufficio della Commissione.

Regola 29 COMPORTAMENTO TESSERATI

Le squadre rispondono dei comportamenti dei propri tesserati e sostenitori in occasione delle gare organizzate da Absolute Five. I responsabili della squadra devono collaborare per prevenire e interrompere condotte pericolose, offensive o dannose.

I responsabili materiali rispondono personalmente dei danni arrecati con dolo o colpa a persone, impianti o cose. I tesserati rispondono inoltre delle violazioni del presente regolamento e possono essere chiamati a rispondere nelle sedi competenti per eventuali fatti penalmente o civilmente rilevanti.

Regola 30 INTERRUZIONE O PROSECUZIONE PRO - FORMA DELLA GARA

È facoltà dell'arbitro astenersi dalla prosecuzione della gara quando si verificano fatti che a suo giudizio sono pregiudizievoli all'incolumità propria e dei giocatori, comunque tali da non permettere di dirigere la gara con imparzialità e piena indipendenza di giudizio. In alternativa l'arbitro può continuare la gara "pro - forma" per fini cautelativi o di ordine pubblico. È facoltà dell'arbitro astenersi dal dare inizio alla gara o far proseguire la stessa qualora si siano introdotte nel terreno di gioco persone estranee e non legittimate ad esservi.

SANZIONI

Regola 31 SQUALIFICHE

È responsabilità esclusiva delle squadre controllare espulsioni, ammonizioni e squalifiche nella sezione ufficiale pubblicata su absolute5.it.

Il giocatore espulso deve scontare automaticamente almeno una giornata nella successiva giornata ordinaria del calendario, anche se il Comunicato Ufficiale non è ancora stato pubblicato. La Commissione Giudicante può successivamente confermare o aggravare la sanzione.

Le squalifiche a giornate si scontano nelle normali giornate successive della manifestazione in cui sono state irrogate; sono esclusi i recuperi relativi a giornate precedenti. Se la gara nella quale deve essere scontata la squalifica viene spostata, la sanzione resta collegata a quella gara. Le squalifiche per somma di ammonizioni diventano esecutive con la pubblicazione del Comunicato Ufficiale.

Le squalifiche a tempo hanno effetto in tutte le manifestazioni e discipline organizzate da Absolute Five. Absolute Five può comunicare i provvedimenti all'ente di affiliazione e alle federazioni competenti.

Regola 32 PUNIZIONE

La squadra responsabile, anche oggettivamente, di fatti che abbiano influito sul regolare svolgimento o impedito la regolare effettuazione di una gara può subire la perdita della gara per 0-6, oppure con il risultato conseguito sul campo dalla squadra avversaria se ad essa più favorevole. Il risultato della punizione sportiva è considerato nel computo delle reti ai fini della classifica.

Quando si verificano fatti non espressamente disciplinati dal presente regolamento, la Commissione Giudicante valuta la loro incidenza sulla gara e può adottare provvedimenti diversi, compresa la ripetizione dell'incontro.

Il calciatore squalificato che partecipa a una gara fa subire alla propria squadra la perdita dell'incontro per 0-6; allo stesso giocatore può essere aggravata la squalifica.

L'impiego di una persona non regolarmente tesserata o autorizzata è invece sottoposto alla valutazione della Commissione Giudicante, che, sulla base degli elementi disponibili e della concreta incidenza della violazione, può applicare la perdita della gara per 0-6, ulteriori sanzioni o provvedimenti differenti. Non si applica quindi automaticamente la perdita della gara per il solo fatto dell'impiego.

Regola 33 SANZIONI SQUADRE

Le squadre responsabili di violazioni regolamentari, compresi gli obblighi economici, possono essere punite, in relazione alla natura e alla gravità dei fatti, con:

- ammonizione o deplorazione;
- ammenda;
- ammenda con diffida;
- esclusione dal campionato o torneo e confisca della cauzione;
- mancata ammissione a successive manifestazioni;
- perdita della gara.

Regola 34 SANZIONI TESSERATI

Dirigenti e giocatori responsabili di violazioni regolamentari possono essere puniti, in relazione alla natura e alla gravità dei fatti, con:

- ammonizione;
- ammonizione con diffida;
- squalifica per una o più giornate;
- squalifica o inibizione a tempo.

Chi partecipa a una gara durante una squalifica o un'inibizione in corso è soggetto a un'ulteriore sanzione da 1 a 6 mesi, cumulabile con il precedente provvedimento. La recidiva e i comportamenti offensivi, intimidatori o violenti costituiscono circostanze aggravanti.

La Commissione Giudicante può disporre, in via cautelare, la sospensione di un tesserato sottoposto ad accertamento disciplinare. Se non è possibile individuare i responsabili di fatti gravi, può essere sospeso il capitano fino alla comunicazione dei nominativi. La sospensione cautelare non può superare 30 giorni.

Regola 35 ESECUZIONE SANZIONI

Fermo restando l'obbligo automatico conseguente all'espulsione previsto dalla Regola 31, le sanzioni diventano esecutive dalla pubblicazione sul Comunicato Ufficiale.

Le squalifiche a giornate si considerano scontate soltanto nelle gare ufficiali che abbiano prodotto effetti ai fini della classifica, comprese quelle vinte a tavolino. Non si considerano scontate nelle gare alle quali la squadra abbia rinunciato o sia stata dichiarata rinunciataria.

Le sanzioni non interamente scontate al termine della stagione proseguono nella stagione successiva, anche in caso di cambio di squadra. Le ammonizioni e le diffide si estinguono invece al termine della manifestazione, salvo diversa disposizione. Tutti i provvedimenti si considerano conosciuti dalla data di pubblicazione.

Regola 36 IMPUGNABILITA' DELLE SANZIONI

Le decisioni della Commissione Giudicante possono essere impugnate esclusivamente secondo la procedura e nei termini previsti dalla Regola 21. Non sono impugnabili, salvo documentabili errori di fatto o di persona:

- le squalifiche fino a una giornata;
- le squalifiche o inibizioni fino a 15 giorni;
- le ammende per inadempienze formali.

L'impugnazione non sospende l'esecutività del provvedimento. Il tesserato colpito da una sanzione superiore a 3 mesi può chiedere la riabilitazione dopo averne scontato almeno la metà, purché non sia recidivo, non abbia già ottenuto una riabilitazione per la stessa sanzione e abbia mantenuto un comportamento corretto.

Regola 37 ORGANI DI GIUSTIZIA SPORTIVA

La Commissione Giudicante è l'organo di giustizia sportiva di Absolute Five e agisce con autonomia di valutazione. È nominata dal Presidente di Absolute Five ed è competente in materia di:

- regolarità e omologazione delle gare;
- posizione dei giocatori e dei dirigenti;
- sanzioni disciplinari sulla base dei referti e degli altri documenti ufficiali;
- regolarità dei tesseramenti;
- illeciti sportivi.

Regola 38 PROCEDURA D'URGENZA PER TORNEI DI BREVE DURATA

Nello svolgimento di tornei a breve durata tutte le procedure disciplinari sono considerate "d'urgenza", e pertanto tutti i tempi verranno ridotti in base alla comunicazione che Absolute Five darà nelle circostanze.

Regola 39 CLASSIFICA DISCIPLINA

Per la classifica della Coppa Disciplina si applicano i seguenti punteggi.

Sanzioni a carico delle squadre:

- ammonizione o deplorazione: 10 punti;
- ammenda, per ogni infrazione: 16 punti;
- perdita della gara: 30 punti.

Sanzioni a carico dei tesserati:

- ammonizione: 1 punto;
- diffida: 2 punti;
- espulsione diretta: 3 punti;
- squalifica per ogni giornata: 5 punti;
- squalifica a tempo, per ogni 15 giorni: 10 punti;
- squalifica a tempo, per ogni mese: 20 punti.

Al raggiungimento di 50 punti di penalità, la squadra viene esclusa dalla classifica della Coppa Disciplina.

Regola 40 VIOLAZIONI REGOLAMENTARI

Le violazioni regolamentari possono essere punite secondo la seguente scala:

- somma di ammonizioni nella stessa gara: 1 giornata e diffida;
- somma di ammonizioni in gare diverse: 1 giornata;
- semplici proteste nei confronti dell'arbitro: 1 giornata;
- atteggiamenti ironici nei confronti dell'arbitro: da 1 a 2 giornate;
- semplice fallo di reazione in azione di gioco: da 1 a 3 giornate;
- offese: da 1 a 2 giornate;
- offese ripetute e continue: da 2 a 4 giornate;
- atteggiamenti intimidatori o minacciosi: da 1 a 3 mesi.

Quando offese ripetute, intimidazioni o minacce sono rivolte ad arbitri o dirigenti di Absolute Five, la Commissione può aggravare la sanzione. La durata massima di una squalifica non può superare 5 anni.

Regola 41 COMPORTAMENTI VIOLENTI DEI TESSERATI

I comportamenti violenti commessi in azione di gioco sono puniti come segue:

- violenza semplice o uso di oggetti non contundenti: da 1 a 6 mesi;
- reazione violenta a un atto violento subito: da 1 a 6 mesi;
- reazione violenta a una scorrettezza subita: da 3 a 9 mesi;
- sputo che raggiunga la persona: da 1 a 2 anni;
- sputo che non raggiunga la persona: da 6 a 12 mesi.

I comportamenti violenti commessi fuori dall'azione di gioco sono puniti come segue:

- violenza semplice: da 3 a 9 mesi;
- reazione violenta a un atto violento subito: da 3 a 9 mesi;
- reazione violenta a una scorrettezza subita: da 6 a 12 mesi;
- violenza con oggetti contundenti: da 1 a 5 anni;
- aggressione con il concorso di altre persone: da 1 a 5 anni;
- sputo che non raggiunga la persona: 1 anno.

La Commissione Giudicante applicherà particolare severità a ogni comportamento violento. Se la condotta è commessa nei confronti di un arbitro o di un dirigente di Absolute Five, la sanzione è da 1 a 5 anni.