



# REGOLAMENTO UFFICIALE

*Stagione Sportiva 2019/20*

## CALCIO A 5

### PREMESSA

Per la partecipazione ai Campionati di Calcio Giovanile, è richiesto un impegno in termini di rispetto e serietà, sia tra le società partecipanti, sia nei confronti dell'organizzazione per l'intera durata della Manifestazione, mostrando comportamenti di lealtà e di buona educazione sui campi di gioco. L'accettazione e il rispetto delle regole è condizione obbligatoria per la buona riuscita del Campionato.

Ogni Società DEVE AVERE LA PRESUNZIONE DI CONOSCENZA DEL COMUNICATO UFFICIALE SETTIMANALE che sarà Pubblicato sul Sito Internet [www.libertassalerno.it](http://www.libertassalerno.it) entro le ore 12,00 del Giovedì e su cui saranno riportati i Programma gare, i Risultati, le Classifiche e le decisioni adottate dal Giudice Sportivo.

### ART.1 CATEGORIE DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

Il Campionato è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria:

- **UNDER 13 calcio a 5** ovvero per gli Atleti nati dall'1-1-2007 al 31-12-2008 e successivi.

### ART. 2 REQUISITI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE

Prima di ogni gara le squadre, dovranno presentare all'arbitro, **almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara**, una distinta firmata in duplice copia nella quale dovranno essere annotati i nominativi e le date di nascita degli atleti, segnalando capitano e vice capitano, con i rispettivi numeri di maglia e numeri di matricola dei cartellini, nonché dell'allenatore, del dirigente accompagnatore ufficiale e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di gioco, con l'indicazione delle relative tessere o della matricola del tabulato. In caso che una squadra non consegnerà al direttore di gara prima del fischio di inizio, due distinte cartacee e i cartellini e tutti i documenti di identificazione, la gara non avrà valenza in nessun caso, nemmeno con l'accordo delle due squadre.

### ART. 3 IDENTIFICAZIONE DEI PARTECIPANTI ALLA GARA E RICONOSCIMENTO DEGLI STESSI

Prima di ogni partita verrà effettuato il riconoscimento, dove il D.d.g. controllerà che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nelle due distinte. Inoltre il D.d.g. dovrà accertare che ogni squadra prenda parte alla gara con una numerazione valida dietro le maglie. Se uno o più atleti non presenteranno una numerazione valida sulle maglie, non potranno prendere parte alla gara stessa.

Tuttavia è concessa una deroga alle squadre di apporre la numerazione alle maglie da gioco fino alla 2<sup>a</sup> Giornata di Campionato.

Le persone ammesse ad accedere al recinto di gioco saranno:

- Atleti;
- Allenatore;
- Dirigente Accompagnatore/addetto all'arbitro;
- Medico Sociale e/o personale abilitato al primo soccorso.

**NB: Per la figura di Medico Sociale e/o personale abilitato al primo soccorso saranno ammessi al recinto di gioco solo se presenteranno in sede di riconoscimento un tesserino medico o un attestazione di un ente medico.**

Ogni squadra dovrà essere in grado di dimostrare all'arbitro l'identità dei partecipanti alla Gara attraverso l'esibizione di:

- Cartellino Libertas 2019/2020
- Documento d'identità e/o passaporto valido (NO FOTO AUTENTICATA, NO TESSERA SANITARIA, NO CODICE FISCALE ETC)

È consentito, solo ed esclusivamente fino alla pausa natalizia, che un atleta possa partecipare alle gare con carta di identità e/o passaporto (NO FOTO AUTENTICATA, NO TESSERA SANITARIA, NO CODICE FISCALE ETC); oppure con il tesserino LIBERTAS della stagione 2018/2019.

Dopo la pausa natalizia ogni atleta per poter prendere parte alle gare, dovrà obbligatoriamente essere tesserato con un cartellino LIBERTAS della stagione 2019/2020, pena partita persa a tavolino.

**NB: in attesa del tesserino LIBERTAS 2019/20 è consentito far partecipare alla gara gli atleti con un documento di riconoscimento allegato al LIBRO SOCI diramato dalla Segreteria Generale.**



- Ogni squadra **NON** potrà richiedere di effettuare nuovamente il riconoscimento della squadra avversaria dopo una gara.
- Il riconoscimento di ogni atleta è garantito dal direttore di gara, altresì le squadre potranno solo segnalare eventuali perplessità che il direttore di gara e l'organizzazione terranno in conto qualora ci fosse stata qualche irregolarità.

#### ART. 4 LISTA ATLETI

- La lista di atleti sarà per ogni squadra partecipante al Campionato di calcio a 5 DEVE ESSERE di MAX n.18 atleti.
- Nell'eventuale fase Play Off prenderanno parte alle gare gli atleti tesserati **ENTRO E NON OLTRE IL 10 MARZO 2020** e che abbiano disputato almeno 1 (una) Gara di Campionato.

#### ART. 5 RECLAMI

In caso di eventuali illeciti, una società potrà presentare RICORSO entro e non oltre le ore 18:00 del giorno successivo alla gara (es. gara Domenica ore 16:00 – Ricorso entro le ore 18:00 del Lunedì). I ricorsi avranno un costo di 20,00 € .

Il ricorso dovrà essere inviato tramite posta elettronica, con indirizzo ufficiale della società di appartenenza, all'indirizzo [libertassalerno@virgilio.it](mailto:libertassalerno@virgilio.it) ;

Affinché venga preso in considerazione il ricorso dagli organi di Giustizia Sportiva, nella mail dovrà essere allegata la copia della distinta avversaria, oltre all'oggetto del ricorso, nonché la ricevuta del bonifico del costo del ricorso stesso. Un ricorso che arriverà oltre il termine prestabilito non sarà preso in considerazione. In caso di ricorso accolto, il contributo sarà restituito.

#### ART. 6 LA GARA , LE SOSTITUZIONI I TEMPI DI GIOCO E IL TIME OUT

Ogni Squadra prima dell'inizio della Gara, potrà inserire in Distinta fino ad un massimo di 12 Giocatori, di cui 5 titolari e 7 riserve.

Le sostituzioni sono volanti ad eccezione del portiere che va fatta a gioco fermo

- Un calciatore sostituito **PUO'** partecipare nuovamente alla Gara;
- Sono ammesse per ogni Squadre **sostituzioni illimitate purchè effettuate a gioco fermo**

Le Gare avranno una durata complessiva di 50 Minuti **non effettivi** (2 Tempi da 25')

Il time-out sarà concesso su richiesta di capitano o allenatore, 1 minuto per tempo, per squadra.

Nel secondo tempo non si può usufruire di timeout non richiesti nel primo. **Il time-out può essere concesso alla squadra che lo richiede (a gioco fermo) solo quando questa è in possesso del pallone.**

#### ART. 7 IL CALCIO D'INIZIO

Il pallone è in gioco dal momento in cui viene toccato e deve essere calciato in avanti altrimenti si deve ripetere. Gli avversari devono stare a 3 metri. Su calcio d'inizio NON si può segnare direttamente una rete. Sia nel 1° che 2° tempo gli atleti in panchina devono stare davanti alla propria difesa (a meno di accordo comune per non cambiare).

#### ART. 8 IL PORTIERE

Il portiere:

- dovrà sempre spossessarsi del pallone entro 4 secondi sia che lo giochi con le mani (dentro la propria area) che con i piedi nella propria metà campo.
- dopo essersi spossessato della palla con le mani o con i piedi non può riceverla di ritorno da un compagno (sia che gliela passi di piede o di testa), prima che abbia superato la linea mediana o sia stato toccato da un avversario
- quando poi il pallone ha superato la metà campo o è stato toccato da un avversario è sempre consentito il retropassaggio al portiere che può quindi toccare senza problemi la sfera con i piedi. Come nel calcio a 11 la può prendere anche con le mani a patto che il passaggio non sia stato di piede e volontario (non verrà perciò punito il portiere se prende la palla con le mani a seguito di un contrasto o per un calcio maldestro del collega). In pratica la regola, salvo il fatto di dover superare la metà campo se si controlla la palla, è identica al calcio.
- Il portiere ha 4 secondi per rimettere la palla in gioco altrimenti subirà una punizione indiretta dal limite dell'area e se ritarda la rimessa con l'intenzione di perdere tempo potrà anche essere ammonito. Il portiere può lanciare il pallone con le mani nella metà campo avversaria, ma non può segnare di mano.



## ART. 9 I CALCI DI PUNIZIONE

### a. Calci di punizione.

Qualora venga commesso un fallo punibile con un calcio di punizione DIRETTO, questo sarà conteggiato alla squadra come "cumulativo". Quando una squadra abbia già commesso 5 falli cumulativi, dal sesto in poi sarà punita con un 'Tiro Libero'. Se il fallo è stato subito tra il punto del TL e la propria porta, si tirerà sempre dall'apposito dischetto, mentre se il fallo è avvenuto nell'ultima fascia di 10 metri, chi ne usufruisce può a sua scelta scegliere se batterlo dal dischetto oppure dal punto ove è avvenuta l'infrazione. Su TL si DEVE tirare in porta e non passare la palla. Il computo dei Tiri va azzerato tra primo e secondo tempo.

### b. Distanza regolamentare su punizioni.

La distanza è di 5 metri. La punizione va battuta sempre entro 4 secondi altrimenti sarà comunque invertita anche se gli avversari sono più vicini di 5 metri; solo sulle punizioni è comunque possibile richiedere agli arbitri il rispetto della distanza, ma sempre entro i 4 secondi. Autorizzati a chiedere la distanza sono SOLO il giocatore sul pallone o quello più vicino all'arbitro. In tal caso si deve attendere l'assenso del direttore di gara per battere la punizione e da quel momento partiranno nuovi 4 secondi per calciare la palla.

Sui TL il portiere può portarsi fino ad una distanza di 5 metri da chi batte, mentre TUTTI gli altri giocatori devono stare dietro la linea del pallone e a 5 metri dallo stesso. Sui TL non c'è conteggio dei 4 secondi. Se un attaccante commette un'infrazione sul TL, sarà assegnata una punizione per i difendenti.

Ultimo uomo, espulsione del calciatore reo. La regola è diversa dal calcio: l'espulsione di un difensore che ferma un avversario lanciato verso la porta ci sarà solo se la porta è totalmente sguarnita, quindi senza più nemmeno il portiere.

### c. Scivolata. (è considerata tale quando tutto il corpo scorre sul terreno con il piede in avanti)

E' azione fallosa anche se si prende di netto il pallone e non si tocca il portatore di palla e vale anche per il portiere in area, che subirà un rigore se la commette. Se si calcia il pallone mentre si è a terra colpendo la palla. Sarà sempre punizione indiretta per gioco pericoloso.

### d. Vantaggio.

L'arbitro può concederlo quando lo ritiene opportuno e se poi non si concretizza può entro breve tempo tornare indietro e fischiare il fallo. Se lo ha concesso per un fallo che sarebbe stato di punizione diretto, alla prima interruzione successiva ferma il gioco ed avvisa la squadra che il conteggio dei cumulativi è aumentato di 1 (o più a seconda dei falli e dei vantaggi concessi).

Su una rimessa da parte dell'arbitro **NON** si può segnare una rete.

### e. Espulsioni

In caso d'espulsione la squadra che la subisce gioca in inferiorità numerica per 3 minuti (che finirà di scontare nel 2° tempo se la subisce alla fine del primo) dopodiché si può integrare il calciatore espulso con un altro presente in Distinta e non colui che è stato espulso, sempre previo consenso dell'arbitro.

I calciatori espulsi devono recarsi negli spogliatoi (e non possono sostare nell'impianto)

## ART.10 LA RIMESSA LATERALE

La rimessa laterale si effettua con i piedi ed il pallone va posto sulla linea laterale o comunque entro 25 cm esternamente alla riga.

- I piedi possono toccare la linea ma non devono invadere il campo di gioco. La rimessa si deve effettuare, con pallone fermo, assolutamente **entro 4 secondi** e non si può chiedere la verifica della distanza (che è di 5 metri); in questo caso però se un giocatore difendente viene colpito dal pallone sulla rimessa perché volontariamente stava a meno di 5 metri è passibile di ammonizione (a discrezione dell'arbitro); se invece viene colpito per caso e non voleva fare ostruzionismo c'è la sola ripetizione della rimessa. Il conteggio dei 4 secondi inizia quando il pallone è giocabile e parte quindi se il pallone viene tenuto in mano e non a terra o anche se non ci sia qualcuno a battere la rimessa mentre il pallone è già sulla linea. Se la palla viene battuta in movimento o viene commessa una infrazione alle norme sopra esposte, la rimessa viene invertita. Il retropassaggio dalla rimessa laterale direttamente al portiere si può fare ma quest'ultimo può riprendere il pallone solo con i piedi.



## ART. 11 IL CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo va effettuato con i piedi **entro 4 secondi**, altrimenti si riprende con una rimessa dal fondo del portiere.

Non si chiede la distanza ma ci si comporta come sulle laterali: in caso d'inadempienza il difensore non a distanza che viene toccato dalla palla è passibile di ammonizione e il gioco si riprende con la ripetizione della stessa. Se la palla viene battuta in movimento o spostata rispetto all'intersezione delle linee, a differenza delle laterali, si deve ripetere.

## ART. 12 DIMENSIONI CAMPO DI GIOCO E PORTE

Il campo deve essere rettangolare. La lunghezza delle linee laterali deve essere maggiore della lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza: minima m. 25 ; massima m. 42

Larghezza: minima m. 15 ; massima m. 25

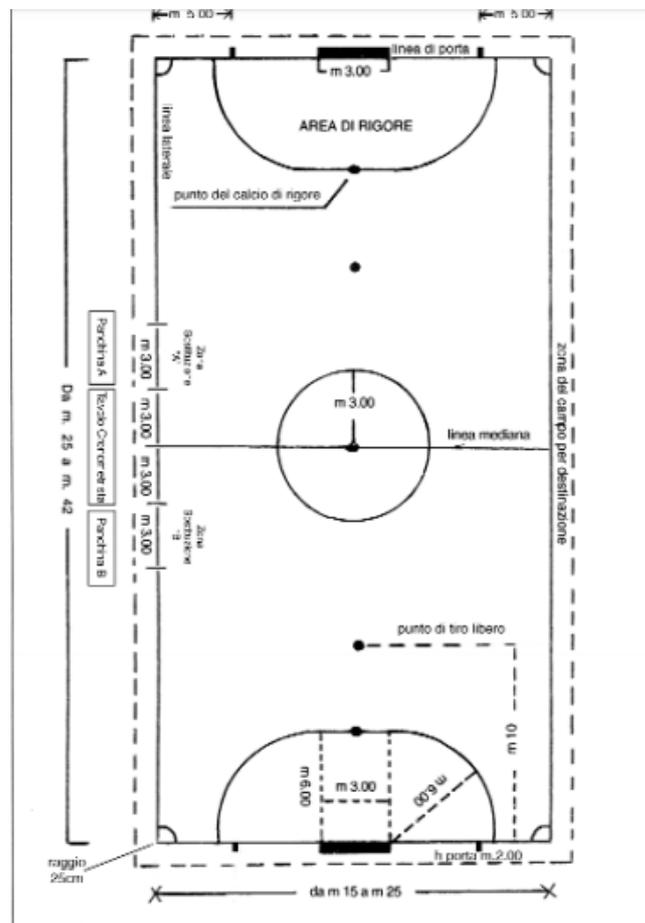
Le porte devono essere ubicate al centro di ciascuna linea di porta.

Esse sono costituite da due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo e congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale.

La distanza (misurazione interna) tra i pali è di m. 3 e la distanza tra il bordo inferiore della sbarra ed il terreno è di m. 2.

Sia i pali che la sbarra trasversale devono avere lo stesso spessore di cm. 8. Le reti, fatte di canapa, di juta o nylon, devono essere fissate ai pali ed alla trasversale, dietro le porte. e la loro parte inferiore deve essere sostenuta da aste ricurve o da altri idonei supporti.

La profondità della porta, intesa come distanza tra il bordo interno dei pali della porta verso l'esterno del rettangolo di giuoco è di almeno cm. 80 nella parte superiore e di cm. 100 al livello del terreno





## ART. 13 TEMPO DI ATTESA

Il tempo di attesa è pari alla durata di un tempo di gioco previsto. Pertanto si raccomandano le Società di presentarsi al Campo **almeno 30 minuti prima della Gara in programma**, con la **Distinta di Gioco e i cartellini identificativi** degli Atleti.

Per poter dare inizio alla gara ogni squadra deve essere composta da un numero **minimo di 3 giocatori**.

Il tempo di attesa per le Gare che saranno disputate in formula CONCENTRAMENTO avranno una tolleranza ridotta a 15'.

## ART. 14 MISURA PALLONE

Per la Categoria UNDER 13 saranno utilizzati palloni n° 4 a rimbalzo controllato.

La **squadra ospitante** mette a disposizione almeno 3 palloni per poter disputare la Gara.

### GUIDA PRATICA

#### 1) Quali devono essere le caratteristiche del pallone nel Calcio a Cinque?

È ammesso soltanto l'uso di palloni aventi circonferenza massima cm. 64 e minima di cm. 62, con un peso massimo di gr. 440 e minimo di gr. 400, e gonfiati a pressione pari a 0,4-0,6 atmosfere.

#### 2) Come farà l'arbitro prima della gara ad accertarsi della regolarità del pallone?

Lo lascerà cadere da un'altezza di due metri, controllando che, al primo rimbalzo, non superi l'altezza di cm. 65 e che non sia inferiore a cm. 50.

Qualora la Società ospitante non sia nelle condizioni di fornire palloni con le caratteristiche suddette si dovrà fare ricorso ad eventuali palloni messi a disposizione dalla Società ospitata, se gli stessi rispondono alle norme regolamentari.

#### 3) Da chi devono essere forniti e quanti devono essere i palloni messi a disposizione per una gara ufficiale?

I palloni devono essere sempre forniti dalla Società ospitante in numero di almeno tre.

#### 4) Qualora venisse constatata, prima dell'inizio della gara, la mancanza dei palloni di riserva prescritti, si dovrà dare ugualmente inizio al giuoco?

Sì, e l'arbitro riporterà la circostanza sul referto di gara.

#### 5) I palloni si rendono tutti indisponibili nel corso del giuoco per cause diverse. Come si regoleranno l'arbitro?

L'arbitro sospenderà definitivamente la gara e specificherà i fatti nel suo referto.

#### 6) Nel caso in cui, durante il giuoco, il pallone diventi irregolare (perché lacerato, afflosciato, ecc.) cosa dovrà fare l'arbitro?

Allorché uno degli arbitri si accorgerà della irregolarità del pallone, dovrà interrompere il giuoco e riprenderlo con una sua rimessa, nel punto in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

#### 7) Il pallone può essere cambiato durante la gara senza autorizzazione?

Sì.

#### 8) Quando una gara viene giocata su un campo neutro, quale società deve fornire il pallone?

Se trattasi di una gara di qualificazione o di finale, i palloni nel numero minimo prescritto dalle decisioni ufficiali F.I.G.C., devono essere forniti da entrambe le società.

Nei casi di gare in campo neutro per la squalifica del campo di una società, i palloni devono essere invece forniti dalla società prima nominata

## ART. 15 IMPRATICABILITA' DEL TERRENO DI GIOCO

In caso di condizioni atmosferiche avverse, le squadre sono tenute a presentarsi **sempre e comunque** sul campo, e a decidere di comune accordo tra le tre parti, "squadra di casa" "squadra ospite" e direttore di gara, se svolgere o meno la gara.

Nel caso in cui una delle due squadre non si presenti sul campo anche in condizioni atmosferiche avverse, avrà partita persa a tavolino per 3-0.

Il giudizio sovrano sulla impraticabilità del terreno di gioco, per intemperie o per ogni altra causa, è di **esclusiva competenza dell'arbitro** designato a dirigere la gara.

- Se entrambe le squadre non vogliono scendere in campo, e l'arbitro ritiene di poter disputare la gara, sarà assegnata ad entrambe la sconfitta per 3-0 a tavolino, con la penalità nella classifica disciplina.
- L'accertamento, alla presenza dei capitani delle squadre, deve essere eseguito dal D.d.g. 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.

**L'Organizzazione può rinviare d'ufficio le gare che dovrebbero essere disputate su terreni di gioco la cui impraticabilità, debitamente accertata, sia tale da non rendere comunque possibile la disputa delle stesse.**

## 16. RINVIO E SOSPENSIONE DELLE GARE

In caso di impossibilità di disputa di una gara per motivi relativi a guasti idrici e/o elettrici dell'impianto ospitante, le squadre potranno decidere di comune accordo di disputare o meno la gara.

- In caso di disaccordo, la gara sarà rinviata a data da destinarsi.
- Nel caso in cui una Gara dovesse per qualsiasi motivo essere sospesa, la stessa riprenderà dal minuto e dal risultato in cui è stata sospesa.

## 17. GIORNI E ORARI DELLE GARE CASALINGHE

Per le gare di calcio a 5 le società partecipanti dovranno comunicare, al momento dell'iscrizione, il giorno e l'orario e il campo prestabilito per disputare le gare interne.

Le società che durante l'anno vorranno modificare anche solo una delle sopracitate informazioni, dovranno comunicarlo all'organizzazione entro e non oltre il **martedì alle ore 12:00** inviando Modulo di Variazione Gara scaricabile nella sezione modulistica dal sito [www.libertassalerno.it](http://www.libertassalerno.it). Diversamente l'organizzazione riterrà valide le informazioni stabilite al momento dell'iscrizione. La settimana calcistica va dal Giovedì al Venerdì.

Potranno essere considerati orari e giorni differenti da quelli prestabiliti, solo con accordo scritto da entrambe le società (modulo scaricabile dal sito: [www.libertassalerno.it](http://www.libertassalerno.it) sezione modulistica).

Per variazioni post-comunicato saranno prese in considerazione solo se ci sarà accordo scritto tra le tre parti, squadra ospitante, squadra ospite e organizzazione, tramite (modulo scaricabile dal sito: ([www.libertassalerno.it](http://www.libertassalerno.it) sezione modulistica).

- Non saranno prese in considerazione richieste di variazione **entro 24 ore antecedenti** l'orario e il giorno della gara; **In tal caso sarà decretata la vittoria a tavolino per la squadra avversaria, ma non sarà applicata la multa per mancata presenza.**

## ART. 18 ADEMPIMENTI ED OBBLIGHI DELLE SQUADRE PARTECIPANTI

Le squadre che disputano le gare casalinghe,

- sono tenute a fornire i palloni da gara e le casacche.
- In caso di colori di maglia simili, la squadra **OSPITANTE** dovrà provvedere al cambio divisa.

È fatto obbligo alle squadre di prendere parte a tutte le gare dell'intera stagione sportiva. Una squadra che non si presenterà per 2 giornate consecutive o per 3 giornate totali durante la fase campionato, verrà automaticamente esclusa dalla competizione in corso.

## ART. 19 SQUALIFICHE

Le squalifiche possono essere per somma di ammonizioni o per espulsione diretta.

Un calciatore che durante il Campionato riceverà 4 ammonizioni sconterà automaticamente un Turno di squalifica.

Un calciatore espulso direttamente dal campo sconterà almeno un turno di squalifica salvo eventuali aggravanti.

## ART.20 MULTE

Per la stagione in corso saranno applicate multe per comportamenti non adatti ad un circuito di calcio giovanile e per il non rispetto delle regole sopra e sotto citate.

Il pagamento delle multe irrogate, deve avvenire entro 15 giorni dalla data del comunicato, pena la non possibilità di disputare la gara successiva;

La tabella delle multe è riportata sotto.

### Coppa Disciplina e Multe

La squadra che avrà ricevuto meno punti nella Classifica fairplay sarà decretata vincitrice della Coppa Disciplina.



Tipologia infrazione	Costo	Punti Fairplay	Punti Penalità
Dimentica Tesserino	€ 0,00	1	0
Ritardo non giustificato/non preavvisato	€ 5,00	1	0
Divisa Sociale (anche una parte di essa)	€ 5,00	1	0
Assenza ingiustificata alla Gara	€ 20,00	3	-1
Comportamento offensivo,irraguardoso e antisportivo	€ 20,00	2	0
Condotta violenta	€ 50,00	3	0
Abbandono Campo ingiustificato	€ 30,00	2	0
Invasione di Campo	€ 30,00	2	0
Ammonizione	€ 0,00	1	0
Espulsione Giocatore/Dirigente	€ 0,00	2	0
No distinta prima	€ 0,00	1	0
Mancanza numerazione sulle Maglie	€ 5,00	1	0

#### ART. 21 ARBITRAGGIO DELLE GARE

Tutte le Gare di Calcio a 5 saranno dirette da Arbitri designati dal C.P.Libertas Salerno, che provvederà ad inviare alle Società partecipanti il Prospetto economico da **SALDARE ENTRO E NON OLTRE LA 3^ GIORNATA di Andata.** Le Società inadempienti saranno escluse dai Campionati.

#### ART. 22 CLASSIFICA

Le squadre riceveranno 3 punti per la vittoria ; 1 punto per il pareggio e 0 per la sconfitta.Nel caso in cui 2 o più squadre dovessero arrivare a pari punti si provvederà a decretare una classifica finale secondo i seguenti punti della classifica avulsa:

- 1) scontro diretto;
- 2) differenza reti negli scontri diretti;
- 3) differenza reti generale;
- 4) gol fatti;
- 5) gol subiti;
- 6) sorteggio.

IN CASO DI PARITA' NELLE GARE A ELIMINAZIONE DIRETTA O NELLE FINALI PER DECRETARE CHI PASSA IL TURNO O VINCE IL TORNEO SI BATTERANNO 5 TIRI DI RIGORE. IN CASO DI PARITA' SI PROCEDERA' A OLTRANZA

#### ART. 23 TUTELA SANITARIA E RESPONSABILITA' DEI DIRIGENTI

È obbligatorio per tutti i calciatori possedere il certificato Medico Sportivo valevole per la Stagione 2019/20 che ne attesti l'idoneità alla pratica sportiva. Il Dirigente/Responsabile della squadra è **responsabile sia civilmente che penalmente** circa la validità di tale certificazione. L'organizzazione si esenta da ogni forma di responsabilità verso l'aspetto assicurativo degli atleti.

**Per tutte le altre regole non espressamente citate in questo regolamento si fa fede al Regolamento Ufficiale FIGC in vigore per la stagione in corso.**