

Regolamento CHALTRON's Coup 2007 AL 1.3.2007 e.p.

(approvato 4/3/77, con successive modifiche ultima post Loja Girga Affrico Dicembre 2004)

1.

Possono iscriversi tutte le squadre in possesso di affiliazione speciale Chaltron (con 3 rappresentanti ufficiali attualmente al Dante o Dantex per almeno 3 anni o cialtroni da almeno 2 edizioni complete)

2.

Per essere regolarmente iscritti, occorre firmare il modulo e versare

- euro 150,00 per colletta premi, mance, sconti-campo (compreso 18 cartellini ufficiali rinnovati per l'annata chaltronesca 2007-2008 era profana, validi anche per l'accesso al Club) concordati alla cifra invariata da molti anni nonostante aumento tariffe-omaggio palloni affricani... le singole squadre quindi NON devono dare ad Erode una lira in piú)
- euro 60,00 (anche a mezzo cambiali o assegni post-datati intestati "Associazione Chaltron's Coup", purché esigibili) a garanzia bidoni Affrico – da restituire a fine torneo.

3.

Un giocatore è regolarmente iscritto solo dopo avere consegnato una sua artistica foto, preferibilmente con maglia dai colori sociali. Se manca la foto, valutazione aumentata di +1 ipso facto de iure salvo maggiori sanzioni

4.

La somma valutazioni presenti in campo non può essere superiore a **30 (===trenta===)** ; non si può giocare neppure un solo minuto con punteggio superiore, anche se poi la media risultasse inferiore. Ogni eventuale assente viene valutato 4. Come decisione Assemblea 21.5.1994 e.p. , per calcolare la somma valutazioni si fa media ponderata punteggi, comprensivi dei bonus **individuale a) + di squadra b) + c) + eventuali bonus o malus disciplinari**, in ogni momento della partita (per esempio: 20' con 31 + 60'con 28 dá un risultato di $(20 \times 31 + 60 \times 28) : 80 = (620 + 1680) : 80 = 28,75$).

a)

Bonus **-0,5** per chaltroni cartellinati nel 1999 o prima (cartellino ≤ 1432)

Bonus **-1** per chaltroni cartellinati nel 1999 o prima (cartellino ≤ 1212)

Bonus **-1,5** per chaltroni cartellinati nel 1999 o prima (cartellino ≤ 888)

b)

Malus **+2** a squadre che nella singola partita schierano stranieri

c)

Bonus di squadra **-2** se scende in campo (per almeno 60') il presidente

Bonus di squadra **-0,5** se scende in campo (per almeno 60') un consigliere

n.b. Proibito cambiare cariche sociali durante l'annata, salvo casi eccezionali, valutati con estrema saggezza dal demiurgo.

n.b.: Somma bonus a)+b)+c) (anzianità+purezza) max **-10 (===dieci===)** istante per istante

Il punteggio finale di ogni partita, così come risulta dal referto arbitrale, viene corretto aggiungendo un numero di goal inversamente proporzionale alla somma valutazione c.a.:

da 26,5 a 30,00 = nessun goal

da 22,5 a 26,49 = 1 goal

da 18,5 a 22,49 = 2 goal

da 14,5 a 18,49 = 3 goal

sotto 14,5 = 4 goal

- 5.
- Ogni squadra risponde:
- della presenza di un arbitro o di 2 guardalinee alle ore stabilite dal calendario affisso all'albo piazzorio e pubblicato sul sito (www.chaltrons.net) . NESSUN ACCORDO di sostituzione esime da questa responsabilità oggettiva
 - **della nomina del “SECONDO UOMO” responsabile ARBITRAGGIO**
 - della presenza di un pallone

- 6.
- Il calendario indica la squadra responsabile di arbitro e guardalinee valutatori.

Nessuna singola persona fisica può arbitrare **più di 2** partite della prima fase.

Compiti dell'arbitro:

- *verificare i cartellini con foto delle 2 squadre*
- se richiesto da un capitano, **fare la chiama** e controllare l'identità dei giocatori tramite documento originale, registrando sul referto l'eventuale rifiuto di esibirlo. In questo caso, memorizzare la faccia del giocatore e confrontarla poi con le foto della Segreteria.
- Ritirare le note compilate
- Compilare il referto (indicando il risultato sul campo, il minuto esatto delle sostituzioni rapportato a 40' per tempo indipendentemente dai recuperi, la squadra responsabile di eventuali ritardi superiori a 15') e la scheda segreta con le proposte di valutazione
- Consegnare al bar o al Matematico o al custode Erode le note e le 3 schede in busta chiusa ENTRO LE 13 del giorno successivo

Compiti del guardalinee valutatore:

- compilare e dare all'arbitro la scheda segreta di valutazione

- 7.
- Due tempi di 40' con intervallo di 10'.
In panchina, massimo 5 giocatori. L'Assemblea sovrana dell'11 Marzo 2002 era profana ha preso atto del tacito sistematico mancato rispetto di ogni limitazione del numero delle sostituzioni, testimonianza del vigente sistema liberistico.

- 8.
- Sanzioni automatiche (inappellabili non reclamabili) :
- assenza arbitro o ritardata consegna referto o schede, o referto senza indicazione squadra ritardataria: 2 punti penalizzazione alla squadra responsabile dell'arbitraggio
 - assenza guardalinee o ritardata consegna scheda : 1 punto di penalizzazione
 - schierare giocatori senza requisiti, o in numero superiore a 22, o con somma valutazioni superiore a 30: partita persa 2-0 e 1 punto di penalizzazione

N.B. : se la sanzione viene comminata per giocatore sconosciuto senza documento, essa viene annullata SE e SOLO SE il medesimo porta un documento originale alla prima riunione utile

- rinuncia: partita persa 2-0, 2 punti di penalizzazione e multa di € 180,00 per pagamento campo. Se la multa non viene versata entro le ore 13 del giorno successivo, la squadra viene tolta **subito** dal torneo e si procede a pagare il campo utilizzando la caparra.

N.B. : qualora le suddette penalizzazioni risultassero ininfluenti, verranno automaticamente trasformate nell'alzamento della valutazione di 1 o più giocatori della rosa, cominciando dagli alzamenti in sospenso con successivo sorteggio.

9. Ammonizioni e squalifiche : secondo referto arbitrale, a discrezione della Segreteria, sentito eventualmente il parere della Commissione Biondino.

Espulsione o 2 ammonizioni nel corso del torneo per almeno 1 gara.

Aggressione ad arbitro o guardalinee : *esclusione* dal torneo dell'intera squadra responsabile. Per *atto di violenza stupida, intimidazione o aggressione (comunque accertati* dalla Segreteria o dalla Commissione Biondino) : **alzamento della valutazione** ai responsabili

10. Le sanzioni entrano in vigore subito dopo la riunione del Sabato successiva all'affissione del Comunicato relativo.

Sono ammessi reclami soltanto contro le sanzioni di cui al punto 9, contro le valutazioni dei nuovi e nei casi dai Regolamenti FIGC del Campionato Italiano di Serie A. I reclami devono essere presentati per iscritto, insieme a 10.000 sganci, a un membro del Comitato o a Geppo o a Doppe, entro le 24 dall'affissione del comunicato relativo, e comunque entro il Sabato successivo alle ore 12.15'.

Vengono esaminati dal Comitato, di norma ogni Sabato alle 12.30'.

11. Chi scende in campo dopo un'assenza **inferiore a 5 anni**, mantiene per la prima partita la valutazione precedente.

Le nuove valutazioni sono decise dalla Segreteria che non può discostarsi di più di 1 dalla media (arrotondata per eccesso o per difetto a sua scelta) fra le valutazioni di arbitro e guardalinee (aggiungendo, per i restaurati **assenti da meno di 5 anni**, come quarta valutazione quella dell'ultimo anno di vita chalcon).

Per modificare le valutazioni della Segreteria, occorre il voto favorevole del 50% degli aventi diritto non ancora eliminati (inizialmente 8 voti su 14 squadre + coordinatore); in caso di assenza di quorum o parità di voti, i reclami sono respinti. Se queste modifiche comportano abbassamenti rispetto all'ultimo comunicato, si procede *subito* (con voto segreto, a maggioranza semplice, con eventuale ballottaggio di 2) all'*alzamento* di un giocatore valutato nel medesimo comunicato. Se il Comunicato riguarda meno di 5 giocatori, si attende il comunicato successivo o (dopo il 31 Maggio) si ricorre ai precedenti.

Il responso del Comitato è inappellabile.

12. La presenza alla riunione del Sabato è obbligatoria. Non sono ammesse deleghe ad altre squadre, ma solo deleghe (firmate dal Presidente o da ambedue i Consiglieri) a un Consigliere o a uno dei 4 esperti autorizzati a rappresentare la squadra.

ET DE HOC SATIS:

Criteri generali per i doppi incontri e le classifiche di girone:

- 3 punti in classifica a chi vince, 1 punto a chi pareggia
- in caso di parità di punti dopo doppio confronto o in classifica, tienesi conto in ordine di:
 1. differenza reti
 2. confronto diretto o classifica avulsa fra i pari-punti
 3. quoziente reti
 4. minor somma valutazioni nelle partite interessate
 5. sorteggio

Criteri generali per le finalissime e le gare ad eliminazione diretta alla pari (escluso quelle in cui una squadra ha il vantaggio "2 risultati su 3"):

- subito rigori
- poi rigori ad oltranza tirati da giocatori diversi dai primi 5 e sempre diversi fra di loro (tutti quelli in campo a fine gara, escluso i sostituti, prima di poter ricominciare).