

## Regolamento Chaltron's Cup

### Sommario

<b>1. Le gerarchie del torneo.....</b>	<b>2</b>
1.1 - Cariche istituzionali .....	2
1.2 - Figure di campo.....	2
<b>2. Regole generali .....</b>	<b>3</b>
2.1 - Preliminari e requisiti (chi può giocare) .....	3
2.2 - Le squadre .....	3
2.3 - La partita .....	4
2.4 - Le valutazioni .....	4
2.4.1 - Il portiere.....	4
2.5 - Bonus e malus .....	5
2.6 - Alzamenti ed abbassamenti .....	5
2.7 - Risultato sul campo e risultato chaltron.....	6
2.8 - Comunicati ed assemblee.....	6
2.9 - L'astrusa formula: Chaltron's Alta e Chaltron's Bassa.....	7
<b>3. - Partita Doppia .....</b>	<b>8</b>
3.1 - Cos'è la Partita Doppia.....	8
3.2 - Regole base .....	8
<b>4. Appendice.....</b>	<b>9</b>
4.1 - Lex Barbarorum.....	9
4.2 - Serenissima Legge Franco 2006.....	9

## 1. Le gerarchie del torneo

### 1.1 - Cariche istituzionali

- **Demiurgo**  
Organo supremo che stila i risultati delle partite, prepara i comunicati contenenti il materiale di lavoro dell'Assemblea;
- **Vice-Demiurgo**  
Organo a cui vengono delegate tutte le decisioni più spinose per lo svolgimento del torneo;
- **Giudice Labate**  
Organo che decide su tutte le questioni disciplinari inerenti il torneo;
- **Matematico**  
Figura istituita nella stagione 2006 come calcolatore primo e provvisorio dei risultati Chaltron;
- **Commissario Rex**  
Organo di controllo sulla presenza nel torneo di "fenomeni" allenati, ovvero di giocatori di categoria;
- **Assemblea Popolare**  
Assemblea a cui possono partecipare solo i Presidenti o i Consiglieri delle varie squadre. Decide su tutte le questioni di ordinaria amministrazione.
- **Segretario Generale**  
Organo esecutivo che coordina e organizza il torneo secondo le disposizioni degli organi superiori.
- **Commissione Biondino**  
Organo istituito nella stagione 2003 con funzione di Grande Fratello

### 1.2 - Figure di campo

- **Arbitro**  
L'arbitro delle partite deve essere inderogabilmente un componente di una squadra iscritta al torneo. La squadra designata per l'arbitraggio viene nominata in fase di redazione dei calendari. L'arbitraggio non è delegabile ad una seconda squadra. L'arbitro deve redigere un referto a fine a gara.
- **Secondo Uomo**  
Figura di alta responsabilità. Il Secondo Uomo ha l'obbligo di controllare l'effettiva identità dei componenti le squadre che scendono in campo. Deve inoltre vigilare sul regolare svolgimento della gara e redigere a sua volta un referto. Per il Secondo Uomo vige la regola della responsabilità oggettiva: le pene inflitte per sue mancanze si ripercuotono sulla squadra di appartenenza.

## 2. Regole generali

### 2.1 - Preliminari e requisiti (chi può giocare)

Prima dell'inizio del torneo, viene convocata la riunione preliminare.

Da questa riunione escono le regole e le leggi da applicare al torneo in fase di partenza (per alcuni esempi vedere cap. 3 - Appendice).

Il requisito base per poter disputare il torneo e fregiarsi dell'ambito titolo di chaltrone è quello di essere ex studente del Liceo Ginnasio Dante di Firenze, ovvero DANTEX.

Tutte le altre figure sono soggette a limitazioni in fase di riunione preliminare. I non dantex che riescono ad entrare nel torneo, non possono comunque essere espulsi (se non per motivi estranei alla loro "razza") anche quando venissero cambiate le leggi.

Possano dunque giocare:

- parenti di primo grado di chaltroni: si considerano tali i figli, i genitori ed i fratelli;
- piazzaioli: da considerarsi tali coloro che passano le giornate in Piazza (Piazza della Vittoria), ma solo dopo severissimo esame;
- naturalizzati: se clandestini non vengono trovati ed espulsi dopo un numero di anni pari a 2, questi vengono automaticamente trasformati in chaltroni, naturalizzati appunto.

Possano giocare solo nel caso venga deciso di applicare o di non applicare alcune leggi in riunione preliminare:

- trombatore di chaltrona/e;
- trombatore di parente di primo grado di chaltrone/a;
- stranieri in generale (non dantex).

### 2.2 - Le squadre

Le squadre possono avere un numero illimitato di giocatori, senza discriminazione sessuale, purché rispondenti alle caratteristiche descritte nel paragrafo successivo al presente.

Ogni squadra deve indicare al momento della propria iscrizione al torneo un nome, un motto, un presidente e due consiglieri. Le cariche sociali devono essere ricoperte dai personaggi di spicco della squadra, meglio se chaltroni storici.

### 2.3 - La partita

- La prima partita viene disputata SEMPRE il 1° aprile;
- l'incontro è giocato su un campo di calcio regolamentare da 11;
- le squadre schierano in campo un massimo di 11 elementi ciascuna;
- è obbligatoria la presenza di un arbitro e di un secondo uomo;
- la partita è giocata in due tempi di 40' con intervallo di 10';
- le squadre devono presentare, prima dell'inizio, note ufficiali corredate di nomi e cognomi dei giocatori, valutazioni e proposte di valutazione - nel caso il giocatore disputi la sua prima partita chaltron - (vedi sezione valutazioni);
- la somma delle valutazioni con cui si scende in campo non deve superare il numero 30;
- sono ammesse sostituzioni illimitate;
- le fasi del torneo prevedono scontri in gironi e scontri ad eliminazione diretta;
- alcune gare ad eliminazione contemplano anche il pareggio. In questo caso passa il turno la squadra "a vantaggio", ovvero quella piazzata meglio nella fase a gironi;
- nel caso in cui uno scontro ad eliminazione diretta non "a vantaggio" finisca in parità, si procede immediatamente al tiro dei calci di rigore;
- in caso di calci di rigore, questi non possono essere calciati dai componenti la panchina;
- in caso di calci di rigore se ne calciano 5 per squadra; in caso di parità si prosegue ad oltranza;
- nelle fasi a gironi la vittoria vale 3 punti mentre il pareggio 1 punto. In caso di gironi con numero diverso di squadre è possibile che i punti assegnati varino leggermente.
- è assolutamente concesso infamare, offendere e minacciare l'arbitro;
- è assolutamente vietato colpire o picchiare l'arbitro;

### 2.4 - Le valutazioni

Ogni chaltrone ha una valutazione che ne denota il tasso tecnico. Tale valutazione è assegnata dal *Secondo Uomo* (vedere cap. 1 - Le gerarchie del torneo) alla prima partita disputata.

La valutazione può essere modificata dall'*Assemblea Popolare* solo se in presenza di reclamo ufficiale presentato prima della conferma della stessa da parte del *Demiurgo*. La modifica avviene con votazione dei presidenti delle squadre e può variare di un solo punto (in più o in meno) rispetto a quella assegnata dal secondo uomo.

La valutazione è un numero naturale (1, 2, 3...), da 0 a 10, direttamente proporzionale al tasso tecnico del giocatore (ex: 1 = Scarso, 10 = Fenomeno).

Per gli atleti che hanno giocato o giocano in categorie ufficiali (ex: FIGC, UISP etc.) esistono delle valutazioni fisse direttamente proporzionali ai campionati in cui si è giocato (ex: Eccellenza, Promozione, Prima Categoria etc.).

Ogni squadra non può scendere in campo con una somma delle valutazioni superiore a 30. Non si può giocare neppure un solo minuto con un punteggio superiore. Ogni eventuale assente viene valutato 4.

#### 2.4.1 - Il portiere

In caso di portiere la valutazione viene affiancata dalla lettera "p". Ogni giocatore può avere una doppia valutazione, una in campo e una come portiere.

La valutazione minima (senza contare i bonus) per il portiere è 2p.

### 2.5 - Bonus e malus

A completare la valutazione di un giocatore o il valore complessivo di una squadra, ci sono bonus e malus assegnati per diversi meriti o demeriti.

I *bonus* sono assegnati per favorire lo scendere in campo di chaltroni storici (presidenti e consiglieri), assegnati per l'anzianità chaltron o per l'anzianità anagrafica.

I *malus* sono assegnati in caso di errori o responsabilità oggettive (ex: mancati arbitraggi, mancata presenza il giorno della partita etc.), in caso di omissioni in note e referti etc.

Inoltre ci sono bonus e malus attivi se la relativa legge è vigente (vedere cap. 3 - Appendice).

Bonus/malus:

- -2 Alla valutazione totale della squadra se il Presidente gioca almeno 60';
- -0.5 Alla valutazione totale della squadra per ogni Consigliere che gioca almeno 60';
- -1,5 Alla valutazione del chaltrone con cartellino di fascia 1 (calcolati ogni anno);
- -1 Alla valutazione del chaltrone con cartellino di fascia 2 (calcolati ogni anno)
- -0,5 Alla valutazione del chaltrone con cartellino di fascia 3 (calcolati ogni anno);
- -3 Alla valutazione del chaltrone over 60 \* ;
- -2 Alla valutazione del chaltrone over 50 \* ;
- -1 Alla valutazione del chaltrone over 40 \* ;

\* nel caso di anzianità anagrafica, la valutazione del chaltrone non potrà mai scendere sotto 1 per merito del bonus (ex: chaltrone con valutazione 2 ed over 60, quindi con bouns -3, ottiene una nuova valutazione pari a 1 anziché -1).

### 2.6 - Alzamenti ed abbassamenti

Ogni anno, prima dell'inizio del torneo, vengono votati dai presidenti delle squadre, alzamenti ed abbassamenti delle valutazioni dei chaltroni più meritevoli.

Ogni squadra possiede 3 schede di proposta alzamenti e 3 schede di richiesta abbassamenti.

*Le schede di abbassamento* devono recare nome, cognome e firma del presidente richiedente (pena l'invalidazione della scheda). Devono essere presenti il nome del chaltrone da abbassare ed una precisa motivazione, possibilmente accompagnata da materiale di certificazione.

*La schede di alzamento* devono recare il nome del giocatore la cui valutazione si desidera alzare e la sua valutazione dell'anno precedente. Devono rimanere assolutamente anonime.

Una volta compilate le schede si procede con l'analisi delle richieste di abbassamento, passate al vaglio della votazione assembleare.

Sia gli alzamenti che gli abbassamenti vengono applicati nella misura di 1 unità sulla valutazione dell'anno precedente.

Una volta terminate le richieste di abbassamento si passa allo spoglio delle proposte di alzamento. Il numero di chaltroni alzati non può superare quello dei chaltroni abbassati nel corso della stessa assemblea.

Il criterio di alzamento è dato dal numero di schede a proprio carico: vengono alzati i chaltroni con più schede. A parità di schede si procede con l'anzianità chaltron, data dal numero di cartellino: a numero di cartellino più basso corrisponde un atleta da più tempo chaltrone. I cartellini con numero più alto saranno i primi ad essere alzati.

### 2.7 - Risultato sul campo e risultato chaltron

Al termine di ogni partita sono due i risultati che questa consegna ai referti ufficiali: il risultato "sul campo" e quello "chaltron".

Il *risultato "sul campo"* è il risultato ottenuto dalle due squadre grazie ad i gol segnati sul terreno di gioco.

Il *risultato "chaltron"* è il punteggio finale di ogni partita corretto aggiungendo un numero di gol inversamente proporzionale alla somma delle valutazioni:

- sotto 18,49 = 4 gol.
- da 18,5 a 21,49 = 3 gol;
- da 21,5 a 24,49 = 2 gol;
- da 24,5 a 27,49 = 1 gol;
- da 27,5 a 30,00 = nessun gol;

Il risultato così calcolato assume un peso diverso ai fini della classifica. A seconda della fase del torneo infatti possono essere stilate due classifiche parallele, "sul campo" e "chaltron".

In caso di variazione del punteggio dopo le sostituzioni, il punteggio totale sarà calcolato con una media ponderata dei punteggi prima e dopo la sostituzione, pesata con i minuti di gioco disputati con i due punteggi. Ex:

20' con punteggio 31 e 60' con punteggio 28 portano a  $(20 \times 31 + 60 \times 28) : 80 = 28,75$

### 2.8 - Comunicati ed assemblee

Ogni settimana il Demiurgo redige un comunicato ufficiale con i risultati ("sul campo" e "chaltron") della giornata disputata, con le nuove valutazioni provvisorie e definitive (rese tali dall'Assemblea della settimana precedente), bonus e malus supplementari da godere o scontare nelle partite successive, reclami e quant'altro.

Alle Assemblee partecipano tutte le squadre nella persona del loro Presidente o di un loro Consigliere. Ogni attività come reclami, delazioni, richieste etc. deve essere presentata e sottoposta all'Assemblea.

## **2.9 - L'astrusa formula: Chaltron's Alta e Chaltron's Bassa**

A seconda del numero di squadre il torneo si snoda in due o più fasi. Le prime sono fasi a giorni in cui le squadre si incontrano in gare di sola andata i cui risultati danno punti buoni per le classifiche.

A seconda del piazzamento in classifica "sul campo" si decide quali squadre giocheranno la Chaltron's Bassa (generalmente le ultime classificate) e quali la Chaltron's Alta. Una volta effettuata questa divisione si creano gli accoppiamenti in base ai punti ottenuti dalle squadre nelle fasi precedenti: per la Bassa verranno presi in considerazione i punti "chaltron", per la Alta i punti "sul campo".

Gli accoppiamenti vengono stilati con la filosofia dei play-off. Ad esempio in un torneo a quattro squadre si scontrerebbero la prima con la quarta e la seconda con la terza.

Alcune partite ad eliminazione diretta, in caso di pareggio, vedono passare il turno alla squadra "a vantaggio". Questa condizione favorevole si ottiene grazie ad un buon piazzamento in classifica.

La vincente della Chaltron's Bassa entra di diritto come semifinalista nella Chaltron's Alta, con il vantaggio/svantaggio di poter scegliere la propria avversaria.

## 3. - Partita Doppia

### 3.1 - Cos'è la Partita Doppia

La Partita Doppia è una manifestazione chaltrona che vede il disputarsi sullo stesso rettangolo di gioco due partite contemporaneamente. Il risultato delle due partite può avere valore ai fini delle classifiche.

### 3.2 - Regole base

- La partita, come quelle regolari, si svolge su un campo di calcio regolamentare da 11;
- entrambe le partite sono divise in due tempi da 40' con un intervallo di 10';
- sono consentite sostituzioni illimitate;
- in campo sono presenti due arbitri (uno con fischio ed uno con trombetta);
- si gioca con due palloni, uno per partita;
- è severamente vietato toccare volontariamente il pallone dell'altra partita: in questo caso si subisce il tiro di un calcio di rigore, immediatamente, nella propria tenzone;
- le quattro squadre in campo sono formate da una selezione di giocatori del torneo, generalmente 3 o 4 per ogni formazione;
- ogni squadra del torneo è obbligata ad inviare giocatori alla Partita Doppia;
- le quattro squadre della Partita Doppia non potranno in alcun modo separare giocatori provenienti dalla stessa squadra chaltron;
- le quattro squadre della Partita Doppia saranno capitanate da un presidente di squadra chaltron, designato qualche giorno prima dell'evento;
- ai capitani l'onere di compilare le note e schierare in campo la formazione;
- in caso di parità in anche una sola delle partite si procederà al tiro dei calci di rigore come da regolamento per le partite ad eliminazione diretta del torneo,
- in caso di calci di rigori è possibile sospendere la regola che prevede l'astensione dei componenti la panchina dal tiro dal dischetto.

## 4. Appendice

### 4.1 - Lex Barbarorum

La Lex Barbarorum è una legge speciale promulgata per consentire l'apertura delle frontiere agli stranieri in periodi di particolare carestia di squadre/giocatori. E' una legge delicata che porta con se vantaggi e svantaggi per il torneo.

Testo della legge

*Art. 1            Ogni squadra può schierare in campo un giocatore senza i requisiti chaltroni, con una pena di un malus di +2 sulla valutazione totale per ogni partita in cui lo schiera.*

*Art. 2            Ogni squadra che non schiera stranieri, gode di un -1 per ogni partita giocata.*

Aggiornamento 2007

*Art. 1            Ogni squadra può schierare in campo un giocatore senza i requisiti chaltroni, senza subire alcuna penalizzazione.*

### 4.2 - Serenissima Legge Franco 2006

Prologo: "La legge tutela la figura del MATEMATICO"

Testo della legge

*Art. 1            La norma prevede che il suddetto MATEMATICO, indipendentemente dalla valutazione, debba essere schierato dalla propria squadra per almeno 70' tutte le partite*

*Art. 2            Nel caso che il MATEMATICO sia sostituito al 70', è obbligatoria la STANDING OVATION da parte del pubblico (se c'è)*

*Art. 3            Nel caso d'infortunio che costringa il matematico ad uscire dal campo anzitempo, ciascun Presidente può richiedere che sia disposta una visita medica fiscale per valutare la reale entità dell'infortunio e, nel caso, se la sostituzione sia congrua all'infortunio medesimo. (L'Assemblea è investita del potere disciplinare per reprimere tale atteggiamento truffaldino)*

*Art. 4            Nel caso in cui la squadra nella quale il MATEMATICO milita, manchi di schierarlo senza addurre giustificato motivo (del quale dovrà essere fornita abbondante documentazione) è prevista la gravissima sanzione della partita persa a tavolino*