



# REGOLAMENTO CAMPIONATO A SQUADRE BAR VS BAR

VERSIONE 2.2023

Modifica apportata da: David Baldassari

Modifica del 27.06.23, approvata dal comitato il 18.04.2023

In rosso le novità: 2.1.3

## 1. CATEGORIE

Top  
Amatori (A e B)  
Debuttanti  
Esordienti

Le categorie dei giocatori vengono normalmente aggiornate una volta all'anno in base al programma ELO e alle decisioni del Comitato direttivo.

## 2. SQUADRE E GIOCATORI

Le squadre sono composte da 3 giocatori titolari più un massimo di 3 riserve. In casi eccezionali la ATST pu 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 eventuali assenti e rispettare il calendario.

### 2.1 Requisiti per la composizione delle squadre

Le squadre devono scegliere la Lega alla quale partecipare e soddisfare i relativi requisiti riportati nel seguente schema:

LEGA TOP		
	Max	Min
Top	1	1*
Amatori A	~	3*
Amatori B	1*	0
Debuttanti	0	0
Esordienti	0	0

\*senza almeno 1 Top devono esserci almeno 3 Amatori A e non possono esserci Amatori B.

Il Top deve giocare almeno 3 partite.

-a discrezione

#### Possibili formazioni

Top	Am.A	Am.A
Top	Am.A	Am.B
Am.A**	Am.A**	Am.A**
Am.A*	Am.A*	Am.B*

\*\* se la squadra si è iscritta senza Top

\*se il Top non è presente alla partita

#### Esempio format campionato

Lega TOP	Lega A	Lega B
Qualifica a gironi	1° fase girone unico	
	2° fase Lega A	2° fase Lega B
Finale Lega TOP	Finale Lega A	Finale Lega B

LEGA A	LEGA B	
	Max	Min
Top	0	0
Amatori A	3	0
Amatori B	~	~
Debuttanti	~	~
Esordienti	~	~

Se il nr. di squadre iscritte lo permette la Lega A e la Lega B si disputano in una 1° fase unita per poi essere suddivisa in una 2° fase a due leghe (A e B) con rispettivi playoff o finale.

- a discrezione

#### Formazioni libere (esempi)

Am.A	Am.A	Am.A
Am.A	Am.A	Am.B
Am.A	Am.B	Am.B
Am.A	Am.B	Deb.
Am.A	Deb.	Deb.
Am.B	Am.B	Am.B
Am.B	Am.B	Deb.
Am.B	Deb.	Deb.
Deb.	Deb.	Deb.
Esordienti: schieramento libero		

- I. Il comitato si riserva la facoltà di valutare situazioni particolari di squadre con criteri che si trovano a cavallo tra Lega A e Lega B, per garantire il numero minimo di squadre per disputare il campionato.
- II. La squadra vincitrice del campionato può (se lo desidera) fare richiesta per partecipare al campionato successivo nella Lega di una categoria più alta.  
*Condizioni:*
  - 1) la squadra non cambia i giocatori (max cambio 1 giocatore ma di categoria non inferiore al giocatore partente);
  - 2) il comitato decide se accettare l'eventuale richiesta in base alla composizione della squadra e del numero di squadre iscritte (in particolare se nella Lega di "appartenenza" ci sono abbastanza squadre e lo svolgimento può del campionato può essere garantito).
- III. Se la squadra già "promossa" intende iscriversi anche nei campionati successivi nella Lega più alta senza rispettare i requisiti dovrà contendersi la permanenza con la squadra vincitrice dell'ultima edizione della Lega inferiore. Lo spareggio deve essere giocato entro il termine delle iscrizioni del campionato disputando un intero foglio partita. Il match si disputa sul campo della squadra che ha già giocato nella Lega superiore. Data e orario devono essere comunicati alla ATST entro 24 ore prima della partita.

## 2.2 Generali

- I. I giocatori finalisti devono avere giocato almeno 3 MATCH (in 3 partite diverse) del campionato in corso.
- II. I giocatori devono essere iscritti al Campionato a squadre ATST (pagando una tassa d'iscrizione). L'iscrizione di nuovi giocatori è possibile fino alla terzultima partita prima dei playoff. Il giocatore è ammesso alla competizione solo a pagamento avvenuto.
- III. L'iscrizione è valida per 2 campionati.
- IV. I giocatori possono giocare solo per la squadra nella quale sono stati iscritti nel 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 in casi eccezionali il Comitato Direttivo 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 della partita, la ATST 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 l'iscrizione 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 eventuali problemi di effettivo, a condizione che il giocatore sia regolarmente iscritto in Lega B e che l'ingaggio sia comunicato alla ATST almeno 48h prima della partita. Può essere schierato un solo giocatore "riserva" per stagione e per massimo 2 partite. Questa riserva non può disputare i playoff.
- VIII. In caso di assenza di un giocatore: vedere capitolo 6 pto IV.

## 3. EDIZIONI AUTUNNALE E PRIMAVERILE

Autunnale: settembre-gennaio + playoff o finale

Primaverile: febbraio-giugno + playoff o finale

- I. Il calendario viene pubblicato sull'App Enjore, alla quale è possibile accedere dalla pagina del sito [www.tablesoccer-ticino.ch](http://www.tablesoccer-ticino.ch) 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 o finale unica. Il numero delle squadre varia a dipendenza delle iscrizioni. Il format viene adattato in base al numero di squadre iscritte.
- III. Il campionato è rivolto alle seguenti regioni: Ticino e Mesolcina.

## 4. DEFINIZIONI DI GARA

PARTITA: EVENTO, incontro tra 2 squadre, format = 9 MATCH.

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

GAME: è l'unità più piccola del MATCH.

## 5. SISTEMA DI PUNTEGGIO

PARTITA: vittoria 2 punti, pari 1 punto (per la Classifica in Enjore).

MATCH: in totale disponibili 36 punti.

2 GAME vinti = 4 pti MATCH (2+2 pti),

2 GAME pari = 2 pti MATCH (1+1 pti),

1 GAME vinto + 1 GAME pari = 3 pti MATCH (2+1 pti)

Si aggiudica il game la squadra che per prima arriva a 6 goal = vittoria (2 pti).

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

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

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

## 6. ORARIO D'INIZIO DELLA PARTITA

Tutte le PARTITE in programma iniziano alle ore 20:15.

- I. 15 minuti prima della partita, 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 MATCH, nella PARTITA 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 è pubblicato sul sito e sull'app Enjore).
- III. Nel caso di un ritardo massimo, la ATST può valutare se sussiste un caso di forza maggiore e se la PARTITA è da rinviare.
- IV. Se una squadra si presenta con meno di 3 giocatori, essa può disputare l'incontro. Ai MATCH in cui manca un giocatore (e che verranno giocati dai 2 presenti) verranno assegnati i punti medi dei match regolari. La PARTITA è persa, ma non è considerata 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 ATST e rispettivamente comunicare all'associazione ogni cambiamento della squadra. Deve quindi interessarsi personalmente a tutte le questioni riguardanti il campionato.
- II. Il capitano deve sincerarsi che il foglio d'iscrizione al torneo sia pervenuto alla ATST 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.
- 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 eventuali date in concomitanza con altre squadre dello stesso bar. In tal caso deve avvisare la ATST 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 della PARTITA. Va inserita dapprima la formazione di casa (3 giocatori + 3 riserve), in seguito il foglio viene passato alla squadra ospite. È importante che alla fine della PARTITA i 2 capitani verifichino l'esattezza dei punti prima di firmare. Fanno stato le firme per l'approvazione della PARTITA.
- VI. Il capitano deve assicurarsi con largo anticipo che ci siano sempre i fogli di gara (scaricabili dal sito).
- VII. Il capitano è l'unico responsabile se ci sono degli errori nei fogli di gara, anche durante le finali, in caso di errore avvisare tempestivamente la ATST.
- VIII. Il capitano può far giocare le riserve in qualsiasi momento, esse seguono il percorso del giocatore sostituito. Evidenziare in modo chiaro il giocatore sostituito.
- IX. I giocatori sostituiti non possono più rientrare nella PARTITA in corso.
- X. Una riserva che ha rimpiazzato un giocatore può essere sostituita dalla seconda riserva nella stessa PARTITA.

## 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 ATST (il capitano è l'unico responsabile).

- I. Una PARTITA può essere anticipata o posticipata, consigliamo sempre di anticipare la PARTITA, perché entro l'ultimo turno devono essere giocate tutte le partite.
- II. Le richieste di rinvio devono essere trasmesse alla ATST in forma scritta (WhatsApp, email, 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 dal calendario. Consigliamo una riunione della squadra all'inizio del campionato in modo da verificare tutte le date.
- IV. Le date dei playoff non possono essere posticipate. Solo la finale può essere giocata su 2 settimane.

## 9. FORFAIT

Un FORFAIT è punito con 50 CHF di multa a carico dei giocatori. Con 3 FORFAIT accumulati nello stesso campionato la squadra viene eliminata dal campionato con una multa di 150 CHF, e le vengono cancellati tutti i punti conquistati: 0-2 in tutte le partite previste. Le quote dei FORFAIT vengono trattenute direttamente dalla cauzione iniziale.

- I. Se una squadra non si presenta ad una PARTITA in programma, tale assenza è considerata FORFAIT, che comporta la perdita dell'incontro, di 1 punto PARTITA in classifica e di 3 punti individuali. La squadra avversaria si aggiudica la PARTITA e i 2 punti in palio.
- 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 ATST (24 ore prima del MATCH), scatta automaticamente il FORFAIT. L'approvazione del forfait viene comunque decisa dalla ATST.
- IV. Forfait alle finali vedere il capitolo 13.

## 10. CONDIZIONI TECNICHE E SPORTIVE

La ATST valuta e giudica l'idoneità della location in cui viene posizionato il tavolo e ha diritto assoluto di ritirare la squadra e spostare il tavolo, in caso la location non consentisse un buon mantenimento dei materiali e un confortevole svolgimento del campionato per i giocatori.

Il campionato a squadre BAR vs BAR si disputa unicamente su tavoli Ullrich-Sport P4P, forniti esclusivamente dal partner ufficiale.

- I. Le partite devono essere fatte sui tavoli ufficiali.
- II. La squadra di casa ha la responsabilità di far effettuare eventuali riparazioni prima degli incontri e di mantenere il tavolo in uno stato ottimale. Chiamare il tecnico almeno 2 giorni feriali prima.
- III. La piccola manutenzione è a carico della squadra di casa, che deve utilizzare i ricambi forniti al bar. Per piccola manutenzione si intende: sostituzione omini, gommini, manopole e altri pezzi danneggiati. Pulizia del fondo fatta esclusivamente con un panno di carta e acqua molto calda (nessun altro prodotto è consentito, perché si comprometterebbe il grip), pulizia delle stecche come per il fondo e lubrificazione delle stesse esclusivamente con il prodotto "Pronto Classic". Il tavolo deve essere messo a livello.
- IV. Ogni intervento del tecnico, riguardante la piccola manutenzione, così come altri interventi fuori orario, sono tassati con 50 CHF dedotti dalla caparra (salvo altre specifiche situazioni e tariffe concordate tra il fornitore e il Bar), il tecnico aspetterà la conferma del capitano della squadra o del responsabile del Bar prima di recarsi presso il bar.

## 11. RISULTATI

Terminata la PARTITA il capitano, o il "responsabile della comunicazione dei risultati" appartenente alla squadra vincente, deve immediatamente inviare i risultati all'ATST tramite l'apposita app Enjore. Dal sito internet dell'ATST ([www.tablesoccer-ticino.ch](http://www.tablesoccer-ticino.ch)) è possibile scaricare Enjore.

- I. Il foglio di gara, attentamente controllato e vidimato dai capitani, deve essere custodito fino alla fine del campionato.
- II. Il termine per l'invio dei risultati è 1h dopo l'incontro.
- III. Le squadre che non fanno pervenire i risultati entro il termine vengono sanzionate con la perdita di 2 pts MATCH per ogni giocatore, alla terza occasione verranno tolti 2 pts dalla classifica.
- IV. Tutti i risultati e le classifiche, così come le comunicazioni e le novità su tornei, regolamenti, programmi, ecc. vengono pubblicati sull'app Enjore, sul sito [www.tablesoccer-ticino.ch](http://www.tablesoccer-ticino.ch) e/o sulla chat Tornei. Il capitano può così scaricare, stampare ed esporre nel proprio bar tutti i risultati della squadra ed ha il compito di comunicare alla ATST eventuali errori.
- V. La squadra perdente può reclamare per eventuali errori nei risultati inseriti su Enjore entro 48 h dalla partita.

## 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 150 CHF 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.

### 13. FINALI

Le date delle finali vengono pubblicate sull'app Enjore e sul sito [www.tablesoccer-ticino.ch](http://www.tablesoccer-ticino.ch).  
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.

### 14. PREMI

I premi vengono consegnati ai rispettivi capitani nei giorni di premiazione solo se presenti almeno 2 membri della squadra, i premi non ritirati in quel momento rimangono di proprietà della ATST, che deciderà come utilizzarli (aggiungendoli ai premi del campionato successivo, per miglie tecniche o della comunicazione).

### 15. REGOLAMENTO DI GIOCO

Fa stato unicamente il Regolamento internazionale ITSF, ottenibile dal sito della ATST o ITSF.  
Il regolamento deve essere letto da tutti i giocatori. Il capitano deve sempre avere a disposizione una copia durante tutte le PARTITE.

Alcune regole importanti (vedi ITSF RULES OF TABLE SOCCER - STANDARD MATCHPLAY RULES versione 1.0 - 2.2019):

- Definizioni - 2)
- Mettere la palla in gioco - 4.2
- Possesso - 4.3
- Palla fuori dal tavolo - 4.5
- Punti segnati - 4.7
- Cambio posizioni - 4.8
- Spinning (Rullare) - 4.9
- Passaggio - 4.10
- Contatto con la parete - 4.11
- Interruzione per infrazione - 4.12
- Time-out - 4.13
- Gioco improprio - 4.15
- Tra game - 4.21
- Controllo del tempo - 4.22
- Agire sull'area di gioco - 4.26
- Pratica - 4.29 - Penalità - 5)

- I. Si usa lo schema di gara fornito dalla ATST (scaricabile dal sito).
- II. La squadra di casa ha il possesso della pallina all'inizio del 1° GAME, mentre all'inizio del 2° GAME spetta alla squadra ospite.

### 16. RICORSI

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

### 17. COMMISSIONE DISCIPLINARE

Per tutto quello che riguarda la Commissione disciplinare, vedi Statuto della ATST e Regolamento disciplinare.

### 18. CONTATTI

Segretariato  
[segretariato@at-st.ch](mailto:segretariato@at-st.ch) Per  
qualsiasi informazione:  
[info@at-st.ch](mailto:info@at-st.ch)

La ATST si riserva il diritto per qualsiasi cambiamento e declina ogni responsabilità dovuta a trasmissione via posta elettronica, app Enjore e applicazioni di messaggistica.

[www.tablesoccer-ticino.ch](http://www.tablesoccer-ticino.ch)  
[www.table-soccer.org](http://www.table-soccer.org)