

---

# SORCA REGOLAMENTO

## SOMMARIO

Art. 1 - PRINCIPI GENERALI .....	1
Art. 2 - REGOLE DI SVOLGIMENTO DELLA PARTITE .....	2
Art. 3 - MODALITA' DI AUTOARBITRAGGIO DELLA PARTITA .....	3
Art. 4 - AUTODISCIPLINA DEI GIOCATORI .....	4
Art. 5 - I PREMI .....	4
Art. 6 - LE PRENOTAZIONI .....	4
Prenotarsi sul blog .....	4
Prenotarsi tramite email .....	5
Chiedere ad un amico .....	5
ART. 7 - Classifica Fedeltà. ....	5
ART. 8 – TESSERAMENTO.....	5
ART. 9 – FONDO CASSA.....	6

## ART. 1 - PRINCIPI GENERALI

- a) La Società Romana Calciotto Amatoriale, comunemente conosciuta come So.R.C.A. è un'organizzazione che ha lo scopo di giocare partite di calciotto, partecipare ad eventuali tornei e svolgere le tipiche attività di una società sportiva di calcio. Il principale avvenimento organizzato è il SorCampionato.
  
- b) Il SorCampionato è un torneo amatoriale autogestito di calcio a otto, contraddistinto dallo spirito di correttezza, fair play e rispetto per l'avversario. La partecipazione è aperta a tutti. Possono giocare i Sorcaioli "storici" ma anche amici ed amici di amici. I tesserati hanno, comunque, la precedenza nelle prenotazioni rispetto ai non tesserati. La lista dei convocati per le partite viene stabilita in base a criteri di "fedeltà", indicati nell'articolo 7.

- c) La partecipazione alle classifiche è riservata ai possessori della SorCard nelle modalità indicate dal relativo regolamento pubblicato sul blog.
- d) Il torneo si svolge in un unico girone, con partite al giovedì, orientativamente tra settembre e giugno, con numero di giornate variabili di anno in anno, che verranno decise prima dell'inizio del campionato, ma che, per cause di necessità, possono essere variate in corso di svolgimento. In base al numero di partecipanti e solo per le prime partite, è possibile giocare una partita valida per la classifica in 7 vs 7, 9 vs 9 oppure 11 vs 11 in un campo di calcio.
- e) In base allo spirito del Sorcampionato è fatto "obbligo morale" ad ognuno dei partecipanti, salvo gravissimi impegni inderogabili, di partecipare alla cena di fine anno.
- f) Vengono premiati, a fine stagione, gli iscritti che risulteranno vincenti in base alle classifiche oggettive, derivanti dai risultati sul campo.
- g) I trofei più importanti, sono, comunque, quelli che derivano dalle votazioni, i cosiddetti premi soggettivi. Basati sul cazzeggio e sullo scherzo sono da considerarsi un obiettivo primario il premio Ipse Dixit, ma soprattutto, il Premio Moda, che consacra il più audace, il senza vergogna... insomma il peggio vestito.

## ART. 2 - REGOLE DI SVOLGIMENTO DELLA PARTITE

- a) Le partite del SorCampionato si giocano con le divise ufficiali. La So.R.C.A. mette a disposizione alcune divise sociali per coloro i quali non l'abbiano acquistata in precedenza.
- b) I Selezionatori giocheranno con la **fascia di capitano**. E' un grande onore, ma anche un impegno! E' compito dei capitani comunicare a tutti il colore delle divise da indossare ed accertarsi che tutti abbiano la divisa ufficiale. Nel caso in cui qualcuno ne fosse sprovvisto è compito del capitano chiedere ai consiglieri una delle divise a disposizione oppure chiederla in prestito a qualcuno della squadra avversaria.
- c) Le partite dovranno svolgersi nel pieno rispetto del principio di cui all'art. 1 lettera a) del presente regolamento.
- d) Le partite durano, all'incirca, 60 minuti, in base agli umori dei gestori del campo, dei giocatori che hanno prenotato il campo dopo di noi e del ritardo che avremo accumulato per fare il riscaldamento. Usciti dal terreno di gioco, non sono ammessi ricorsi sulla durata della partita. Se lo Sportcity decidesse di installare gli altoparlanti, la fine della partita verrebbe decretata dalla chiamata "Manfroni tempo terminato".
- e) Ogni comportamento contrario ai principi generali del SorCampionato sarà valutato dal Consiglio. In base alla gravità dei comportamenti tenuti, il Consiglio può decidere di comminare sanzioni che possono andare da "Malus" nella classifica fedeltà alla retrocessione a "riserva" nelle prenotazioni e, infine, alla squalifica.

- f) In caso di retropassaggio volontario al portiere con i piedi o di passaggio diretto al portiere con rimessa laterale, il portiere non potrà prendere il pallone con le mani. La violazione di tale regola sarà sanzionata con un calcio di punizione indiretta dalla posizione della violazione.
- g) La rimessa dalla linea laterale viene effettuata con le mani. Al momento della rimessa, il calciatore incaricato deve far fronte al terreno di gioco, lanciare il pallone da dietro la nuca ed al di sopra della testa. Una rete non può essere segnata direttamente dalla rimessa laterale. I falli laterali "scomposti" sono tollerati, ma sanzionati se reiterati nel corso della partita.
- h) L'esecuzione della rimessa dal fondo è effettuata dal portiere della squadra difendente con le mani, da un punto qualsiasi dell'area piccola. Tutti i calciatori sia compagni che avversari, devono rimanere al di fuori dell'area di rigore sino a quando la palla non sia in gioco. Una rete non può essere segnata direttamente da rimessa dal fondo.
- i) I cambi tra i giocatori (portieri ed eventuali "panchinari") potranno essere chiamati solamente a gioco fermo. La squadra che chiama il cambio deve avere il possesso della palla (fallo laterale, rimessa dal fondo, calcio d'angolo o calcio da fermo).
- j) Per tutte le altre regole non scritte in questo articolo, è fatto espresso rinvio al regolamento ufficiale del calciotto.

### ART. 3 - MODALITA' DI AUTOARBITRAGGIO DELLA PARTITA

- a) Le partite sono autogestite e si svolgeranno senza la presenza dell'arbitro.
- b) In caso di azione fallosa, in qualsiasi zona del campo, ivi compresa l'area di rigore, il giocatore che ha subito l'intervento contestato chiama il fallo; la "chiamata di fallo" si effettua con alzata di mano e grido "fallo".
- c) Se chi ha subito il presunto fallo, NON chiama "fallo" nei modi espressi al punto precedente, l'azione di gioco proseguirà senza interruzioni senza possibilità di appello.
- d) Se un giocatore, a seguito di un intervento o per qualsiasi altra ragione, dovesse rimanere a terra infortunato, è fatto obbligo di interrompere immediatamente l'azione di gioco, senza eccezione alcuna.
- e) Non è consentita la "chiamata di fallo" da parte di soggetti non coinvolti nell'azione fallosa. Solo chi ha subito il fallo può attivare la procedura di "chiamata di fallo".
- f) A seguito della "chiamata di fallo", saranno solo i due soggetti coinvolti nell'azione contestata (il presunto responsabile del fallo e chi lo ha subito) a decidere tra loro se il fallo vi sia stato o meno, senza intervento di terzi soggetti. Se i due non dovessero essere d'accordo si ricorrerà all'opinione dei capitani.

## ART. 4 - AUTODISCIPLINA DEI GIOCATORI

- a) Tutti i giocatori in campo sono responsabili dei propri comportamenti.
- b) Tutto il gruppo, ma in particolare i Capitani della partita in corso ed i membri del Consiglio hanno il dovere ed il potere di allontanare, anche temporaneamente, i Sorcaioli che dovessero porre in essere un comportamento non conforme ai principi che contraddistinguono il Sorcampionato.
- c) Nel Sorcampionato non ci sono ammonizioni o espulsioni.
- d) In caso di eclatanti falli violenti o antisportivi (es. trattenute, falli di mani volontari, ecc), ogni sorcaiolo presente avrà la facoltà ed il dovere di ricordare a tutti lo spirito del SorCampionato.
- e) In caso di screzi o litigi per eccessivo agonismo o incomprensioni varie su episodi accaduti durante la partita, è fatto obbligo a tutti i Sorcaioli coinvolti, di stringersi la mano, prima di andare via dal centro sportivo.

## ART. 5 - I PREMI

- a) I tesserati, partecipando al Sorcampionato, si sfidano per conseguire diversi titoli.
- b) Alcuni premi sono "oggettivi", cioè basati sulla matematica, altri soggettivi, cioè basati sulla votazione.

### Premi oggettivi

- SorCampione
- SorCannoniere
- Miglior media
- Forchetta di legno (peggior media)
- Cucchiaino di legno (Maggior numero di sconfitte)
- Top Ten
- Panchina d'oro (miglior selezionatore)

### Premi soggettivi (selezionati in base agli episodi del giovedì sera)

- Pallone d'oro (il miglior giocatore della stagione)
  - Amore per la squadra (chi si è distinto e prodigato per questa gloriosa squadra)
  - Premio moda (i più stravaganti e naturalmente peggio vestiti)
  - Tapiro d'oro (premio cazzaro al più attapirato della stagione)
  - Il mitico premio IPSE DIXIT (la frase che resta nella storia)
- c) Il premio "Panchina d'oro", viene organizzato nelle modalità indicate nell'apposito regolamento pubblicato nel blog.
  - d) Potranno votare tutti i possessori della SorCard
  - e) La premiazione e lo spoglio delle schede avverranno dopo la partita d'esibizione di fine stagione, durante la cena sociale.

## ART. 6 - LE PRENOTAZIONI

- a) Lo scopo principale della nostra organizzazione è quello di riuscire ad organizzare la partita, ogni giovedì, fino alla fine del Sorcampionato.

## PRENOTARSI SUL BLOG

- 1) La corretta modalità di prenotazione sul blog è quella di **rispondere al post di apertura della partita del giovedì**, commentando, indicando il nome d'arte, con una chiara disponibilità di partecipare alla partita.
- 2) Un Sorcaiolo può prenotare, nella giornata del Venerdì, **per se stesso e, al massimo, per altri 2 amici**. Nei restanti giorni, ribadendo che lo scopo principale è arrivare a 16 e giocare la partita, sarà possibile contribuire al raggiungimento del numero proponendo altri giocatori liberamente.
- 3) Non sono ritenute valide le prenotazioni fatte per partite successive. Ci si può prenotare solo per la partita con il post di prenotazione "aperto".

## PRENOTARSI TRAMITE EMAIL

- 4) Chi fosse impossibilitato a collegarsi al blog (principalmente per via del nome bloccato dai firewall aziendali), può manifestare la volontà a giocare anche via mail.

## CHIEDERE AD UN AMICO

- 5) Chi fosse impossibilitato a collegarsi ad internet può chiedere ad un amico di prenotare per lui.

## NB

Se, il giorno della partita, dovessero risultare prenotati in riserva uno o più Sorcaioli, per agevolare il turn over, **le prime due riserve hanno diritto di utilizzare una prelazione per il giovedì successivo**. Vale a dire che, nella successiva partita, sono automaticamente inclusi ai primi due posti della lista, **ma soltanto se si avvalgono della prelazione prenotandosi per la partita successiva**. Le prelazioni **si possono utilizzare soltanto nella giornata del Venerdì, altrimenti decadono automaticamente**. Saranno regolamentate ulteriori forme di turn over, in caso di prolungato sovrannumero nelle prenotazioni.

## ART. 7 - CLASSIFICA FEDELTA'.

- 6) Visto l'enorme numero di partecipanti, abbiamo introdotto una classifica che tende a premiare i più presenti ed i più attivi. Questa speciale classifica si applica per:
  - le prenotazioni alla partita (ma si applica solamente nella giornata del venerdì)
  - la possibilità di far parte dei selezionatori e partecipare alla panchina d'oro.

Il regolamento dettagliato per la classifica fedeltà è pubblicato sul blog.

## ART. 8 – TESSERAMENTO

- a) Dalla stagione sportiva 2011/2012 è stato introdotto il tesseramento.
- b) Fermo restando che tutti possono partecipare alle partite, il tesserato gode di alcuni piccoli privilegi rispetto al non tesserato.
- c) Il tesseramento **non è obbligatorio**.
- d) Il costo del tesseramento è di 6 euro che confluiscono in un fondo cassa, utilizzato per le varie attività organizzate dalla So.R.C.A.
- e) All'atto del tesseramento viene rilasciata la SorCard, una tesserina simbolica che viene disciplinata da un apposito regolamento pubblicato sul blog.

In riassunto, i possessori della SorCard, godono dei seguenti vantaggi:

- Precedenza sulle prenotazioni rispetto ai non tesserati
- Convenzioni con attività e servizi indicati sul blog
- Partecipazione alle classifiche e ai premi di fine stagione
- Personalizzazione gratuita di una maglia ufficiale (nome di battaglia e numero) al raggiungimento delle 8 presenze in stagione.

## ART. 9 – FONDO CASSA

- a) La So.R.C.A., in differenti modalità, genera un fondo cassa per organizzare le varie attività che vengono proposte.
- b) Il fondo cassa viene alimentato ogni giovedì con un versamento “extra” sulla quota campo, di 50 centesimi di euro, con i proventi del tesseramento e con varie attività decise insieme nel corso dell’anno.
- c) Annualmente viene nominato un tesoriere che ha il compito di gestire il fondo cassa, raccogliere le quote, pagare l’affitto del campo e gestire eventuali pagamenti per tutte le attività correlate allo svolgimento del Sorcampionato.
- d) In casi straordinari, il Consiglio propone il versamento di quote straordinarie, non obbligatorie, per gestire eventuali emergenze o novità che sopraggiungono (es. pagamento caparra di prenotazione oppure acquisto anticipato del materiale tecnico)