

**CAMPIONATO NAZIONALE**

**SUBBUTEO**

**TRADIZIONALE 2023-2024**

**ITALIA**

**SUBBUTEO  
CALCIO  
IN  
MINIATURA**

**PISA**

**11-12 NOVEMBRE 2023**

**PALAZZETTO DELLO SPORT "SERGIO CARLESÌ"**  
**VIA ATLETI AZZURRI PISANI**

Con il patrocinio del  
**Comune di Pisa**

*Alla c.a. dei Soci*

**F.I.S.C.T.**

*Alla c.a. dei Tesserati **F.I.S.C.T.***

## **OGGETTO: Campionato Nazionale a squadre Serie A, B e C 2023 di Subbuteo**

### **Tradizionale**

La presente per comunicare il programma e le norme specifiche relative alla manifestazione **Campionati Nazionali a Squadre di Serie A, B e C di Subbuteo Tradizionale** per la stagione sportiva 2023-2024, in programma a Pisa al Palazzetto dello Sport sito in Via Atleti Azzurri Pisani, 15 nel week end del 11 e 12 Novembre 2023.

*Tutti i partecipanti devono avere, attiva, la tessera F.I.S.C.T. ed Opes Italia. In assenza della tessera F.I.S.C.T. sarà necessario iscrivere il giocatore presso apposita area club. In assenza OPES verrà stipulata una tessera giornaliera del costo di 5,00 € al giorno da pagare tramite apposita area club/tesserato.*

### **Programma ed Orari di gioco**

La manifestazione è strutturata in complessivi 24 turni di gioco, di cui 14 in programma il sabato e 10 la domenica.

#### **SABATO 11 Novembre 2023**

- Ore 8.00 apertura sala
- Ore 8.30 ritrovo atleti
- **Ore 09.00 inizio primo turno di gioco**
- Ore 19.00 ultimo turno della manifestazione

#### **DOMENICA 12 Novembre 2023**

- **Ore 8.00 apertura sala**
- **Ore 8.30 inizio primo turno della domenica**
- **Ore 15.10 inizio ultimo turno**
- **Ore 16,00 Play Off e Play Out**
- **Ore 16.45 fine manifestazione e premiazioni**

## **Nomina ruoli all'interno di ciascuna squadra**

Ciascuna squadra deve nominare un Commissario Tecnico (o Capitano) ed un Responsabile Arbitraggi.

Questi ruoli possono essere esercitati da una medesima persona. Segue descrizione dei compiti attribuiti a ciascuna di queste figure.

### **Capitano:**

Il capitano è il primo responsabile del team. È **l'unico** che ha facoltà di interagire con il responsabile arbitraggi di ciascun incontro.

Funzioni base in una competizione:

- compila il referto arbitrale per la parte relativa alla sua squadra;
- inserisce l'elenco dei giocatori a disposizione per ciascun match, riserve comprese;
- procede allo schieramento ai tavoli degli stessi in base ai regolamenti sportivi;
- decide eventuali sostituzioni all'intervallo;
- firma il referto al termine del match, dopo avere accuratamente controllato l'esatta compilazione dei risultati finali.

Può ricoprire il ruolo di 5° uomo aggiornando i giocatori sulla variazione complessiva di punteggio, ed acquisendo il diritto di sostare all'interno dell'area di gioco, oppure può delegare un tesserato del club a ricoprire il ruolo di 5° uomo.

### **Responsabile arbitraggi**

Il responsabile arbitraggi è il soggetto della squadra arbitrate che deve coordinare le fasi di sorteggio (se previsto) e abbinamento giocatori.

Stabilisce, scegliendo tra i tesserati del suo club, chi arbitrerà sui 4 tavoli di gioco ed è primo responsabile della buona condotta delle persone impegnate in arbitraggio. Nella fase di abbinamento ed in fase di sostituzione giocatori all'intervallo controlla che i capitani rispettino i tempi massimi concessi, avvalendosi di cronometro o orologio. È la persona incaricata della compilazione del referto arbitrale, di annotare eventuali segnalazioni/ammonizioni e della raccolta firme al termine del match.

## **Turni di gioco**

Ciascuna Associazione sarà preventivamente fornita del programma completo della manifestazione, comprendente i turni di gioco con orari di inizio gare, partite, arbitraggi e aree di gioco: tale programma va letto attentamente, stampato, divulgato ai tesserati della propria squadra e deve sempre essere tenuto alla portata del capitano e del responsabile arbitraggi di ciascun sodalizio.

I turni saranno apposti e ben visibili all'interno del palazzetto e non saranno chiamati tramite il microfono: saranno i capitani ed i responsabili degli arbitraggi ad organizzare e coordinare gli spostamenti dei loro compagni nei vari settori nel massimo rispetto degli orari indicati.

Al termine del turno di gioco i referti debitamente compilati saranno ritirati in loco da un componente del COL. Non occorre pertanto recarsi al tavolo per la riconsegna. Per il turno successivo i referti saranno già disponibili nei settori di competenza.

## **Chiamata ai tavoli e abbinamenti**

Al termine di ciascun turno, il tavolo dell'organizzazione chiama al microfono il turno successivo. Da quel momento i capitani delle squadre che devono giocare ed il responsabile arbitraggi della squadra incaricata dell'arbitraggio hanno 2 (due) minuti di tempo per recarsi ai tavoli e procedere, appena presenti tutti e 3, alle operazioni di abbinamento.

Scaduti i 2 minuti se uno dei 3 attori coinvolti (i 2 capitani ed il responsabile arbitraggi) risulta assente ai tavoli, riceverà automaticamente dal tavolo dell'organizzazione una ammonizione, di seguito definita warning. Si procede quindi alla compilazione del referto arbitrale con gli abbinamenti, a cura del responsabile della squadra arbitro. In campionato la squadra che gioca in casa ha automaticamente vinto il sorteggio, quindi schiera per seconda.

## **Tempi massimi disponibili in fase di abbinamento**

Nella fase di abbinamento il tempo massimo consentito a ciascun capitano per scrivere un nome è pari a un minuto. Esempio: partita A – B. A vince il sorteggio, quindi B ha un minuto per decidere quale giocatore schierare. Quindi è il turno di A, che in 2 minuti totali dovrà sia abbinare un proprio giocatore al giocatore di B che schierare un secondo giocatore. Stessa cosa per il successivo step a cura di B.

Se scaduti complessivi 8 minuti (scanditi dal cronometro ufficiale dell'evento) le operazioni non sono completate, il responsabile della squadra arbitro dovrà indicare la squadra "reticente" tra le due (o quella più reticente tra le due), indicandola nel referto arbitrale: la squadra inadempiente subirà un warning e dovrà schierare immediatamente i suoi restanti giocatori nelle caselle rimaste libere; l'altra squadra avrà quindi la possibilità di scegliere gli accoppiamenti rimasti in

sospeso. Se la squadra arbitro ritiene che entrambe le squadre, chi più chi meno, hanno causato il ritardo, può comminare un warning ad entrambe, fermo restando che dovrà stabilire quale delle due è risultata più reticente, costringendola a schierare subito e per prima. La squadra arbitro è tenuta a segnalare la squadra che ha causato il ritardo a referto, essendo a sua volta passibile di warning nel caso non adempia a questa disposizione.

## **Intervallo e sostituzioni**

L'intervallo di una competizione a squadre è di totali 4 (quattro) minuti. Al termine del primo tempo, il capitano della squadra che ha vinto il sorteggio ha un minuto di tempo per stabilire eventuali sostituzioni, stesso tempo è concesso al capitano dell'altra squadra per decidere la propria. I giocatori subentranti hanno l'obbligo di lucidare le miniature rapidamente, facendo quanto è nelle loro possibilità per rispettare la pausa prevista per l'intervallo, ovvero 4 minuti complessivi. Scaduti i 4 minuti, un giocatore considerato dall'arbitro di turno inadempiente a questa disposizione riceverà un warning.

## **Dotazione minima giocatori**

Le Associazioni devono attenersi scrupolosamente alle “norme comportamentali” trasmesse in allegato al presente documento, già divulgato nella stagione precedente e che sarà riproposto nei giorni precedenti l'evento. Decalogo che riporta informazioni sull'abbigliamento idoneo degli atleti, materiali di gioco autorizzati ed altri aspetti a cui attenersi scrupolosamente per non incorrere in segnalazioni.

I club che partecipano alla manifestazione sono coinvolti nella stessa anche nel ruolo di squadre arbitro.

A tal proposito si ribadisce la norma che impone a ciascun arbitro di essere provvisto di proprio cronometro. Condizione necessaria per garantire un tempo “indipendente” a ciascuna partita rispetto al cronometro generale della manifestazione.

## **Aree di gioco**

Le aree di gioco sono le zone delimitate che comprendono i 4 tavoli che fanno riferimento ad un'unica partita a squadre. All'interno di queste aree, durante lo svolgimento dei match, possono sostare esclusivamente gli 8 giocatori coinvolti (4 per squadra), i 4 arbitri, ed un 5° uomo per squadra. Il 5° uomo può essere il commissario tecnico/capitano oppure un tesserato designato di informare, in maniera pacata e non invasiva, i compagni di squadra sull'andamento complessivo della gara.

## **Sanzioni disciplinari**

Nelle manifestazioni federali, che coinvolgono club di tutta Italia e sono normalmente distribuiti in numerosi turni di gioco, ciascun ritardo comporta un disagio a tutti i club/tesserati presenti all'evento, e la somma, turno in turno, di queste situazioni, rischia di creare reali difficoltà a molte delle squadre partecipanti, soprattutto a quelle che distano più lontano dalle sedi di gioco.

Per questo richiediamo il massimo rispetto degli orari e dei tempi previsti, prevedendo anche precise sanzioni commisurate alla gravità delle infrazioni commesse.

## **Forfait campionati a squadre**

Se una squadra annuncia il forfait oltre i termini consentiti oppure risulta assente all'evento, oppure presente ma con meno di tre giocatori, perderà ogni partita a tavolino per 4-0 (ed ogni singolo incontro con il punteggio di 5-0), e andrà incontro alle seguenti penalizzazioni:

- assenza per il 33% delle partite previste in campionato (esclusi spareggi, play-off, play-out, ecc...): sconfitta a tavolino in quelle partite e un punto di penalizzazione per ogni match perso a tavolino;
- assenza superiore al 33% delle partite previste in campionato (esclusi spareggi, play-off, play-out, ecc...): esclusione della squadra dal campionato, annullamento dei risultati delle partite eventualmente già disputate e retrocessione nell'ultima categoria prevista.

Nel caso il Giudice Sportivo consideri l'assenza ingiustificata o per futili motivi, egli può disporre inoltre la sospensione per la stagione successiva dalla disputa del Campionato Italiano a Squadre.

## **Assegnazione titolo Nazionale**

- Al termine del calendario di gioco, il 1°classificato in Serie A sarà il vincitore dello Scudetto Nazionale 2023/2024.
- In caso di arrivo a pari punti tra due squadre, si procederà con spareggio tra le due formazioni.
- In caso di arrivo a pari punti tra 3 o più formazioni si procederà alla determinazione della graduatoria tramite classifica avulsa, al fine di individuare le 2 migliori classificate che disputeranno lo spareggio Scudetto;

## Promozioni e retrocessioni

Le promozioni e retrocessioni, per la stagione 2023 - 2024, sono così stabilite:

Dalla **Serie A** alla **Serie B** sono previste 3 retrocessioni:

**RETROCESSIONI DIRETTE** 11° e 12° classificato

**PLAY OUT** 9° e 10° classificato

Dalla **Serie B** alla **Serie A** sono previste 3 promozioni:

**PROMOZIONE DIRETTA** 1° e 2° classificato

**PLAY OFF** 3° e 4° classificato

Dalla **Serie B** alla **Serie C** sono previste 3 retrocessioni

**RETROCESSIONI DIRETTE** 11° e 12° classificato

**PLAY OUT** 9° e 10° classificato

Per la **Serie C** sono previste 3 promozioni in totale, 1 per girone così determinate da 3 semifinali e 3 finali:

**SEMIFINALI PLAY OFF** 1° girone (A,B e C) - 4° girone (A, B e C) [V1]

2° girone (A,B e C) - 3° girone (A,B e C) [V2]

**FINALE PLAY OFF** V1 - V2 (A,B e C)

Nella disputa dei Play Out e Play off la squadra meglio piazzata in classifica decreterà la vittoria anche in caso di pareggio (non viene conteggiata la differenza reti). In caso di arrivo a pari punti i parametri per determinare l'arrivo in classifica sono quelli indicati nel regolamento Tornei FISCT in vigore.

La disputa dei Play Off e Play Out è prevista secondo norma 2.5 del Regolamento Tornei FISCT (differenza tra le squadre superiore a 5 punti) tranne che per i play off di **SERIE C** che si disputeranno in ogni caso.

Di seguito le squadre iscritte nelle rispettive categorie:

<b>SERIE A</b>		<b>RK</b>
<b>Subbuteo Club Labronico</b>	Subbuteo Club Labronico	1
<b>Subbuteo Club Sombrero</b>	Subbuteo Club Sombrero	2
<b>Acs Perugia</b>	Acs Perugia	4
<b>Sc Lignes</b>	Sc Lignes	6
<b>Asd Ct Aosta Warriors</b>	Asd Ct Aosta Warriors	8
<b>Atletico Pisa</b>	Atletico Pisa	9
<b>Black Rose Roma</b>	Black Rose Roma	13
<b>F.Ili Bari Reggio Emilia</b>	F.Ili Bari Reggio Emilia	14
<b>Fiamme Azzurre Roma</b>	Fiamme Azzurre Roma	20
<b>S.S. Lazio TFC</b>	S.S. Lazio TFC	21
<b>Bologna Tigers Subbuteo</b>	Bologna Tigers Subbuteo	999
<b>Subbuteo Club Abruzzo Ves Gentes</b>	Subbuteo Club Abruzzo Ves Gentes	999

<b>SERIE B</b>		<b>RK</b>
<b>Subbuteo Club Ascoli</b>	Subbuteo Club Ascoli	3
<b>U.S. Valponte 1986</b>	U.S. Valponte 1986	10
<b>Cct Roma</b>	Cct Roma	11
<b>Vecchia Talpa Fidenza</b>	Vecchia Talpa Fidenza	12
<b>Grifo sombrero</b>	Subbuteo Club Sombrero	16
<b>Spes Livorno</b>	Subbuteo Club Labronico	17
<b>Catanzaro</b>	Catanzaro	18
<b>Sc Bari</b>	Sc Bari	24
<b>Team Campania</b>	Team Campania	27
<b>Old Lions Macerata</b>	Old Lions Macerata	29
<b>Subbuteisti Modena</b>	Subbuteisti Modena	999
<b>Subbuteo Club Samb</b>	Subbuteo Club Samb	999

Girone A		RK
<b>Subbuteo Casale</b>	Subbuteo Casale	5
<b>Talpe Junior</b>	Vecchia Talpa Fidenza	23
<b>Asd Alba Subbuteo Roma</b>	Roma Lazio	25
<b>Granducato subbuteo</b>	Granducato subbuteo	33
<b>Subbuteo Verona 2016</b>	Subbuteo Verona 2016	34
<b>Pantere Lucca</b>	Pantere Lucca	45
<b>Ccm Livorno</b>	Subbuteo Club Labronico	999
<b>Bulldogs Vicenza</b>	Bulldogs Vicenza	999
<b>SC Ravenna</b>	SC Ravenna	999
Girone B		RK
<b>Torino 2009</b>	Torino 2009	7
<b>Real Sombrero</b>	Subbuteo Club Sombrero	22
<b>SC Pisani all'uscio</b>	Atletico Pisa	26
<b>Fides Livorno</b>	Subbuteo Club Labronico	30
<b>Eagles Supporters Subbuteo</b>	S.S. Lazio TFC	34
<b>Subbuteo club pescara</b>	Subbuteo club pescara	37
<b>Circolo Subbuteo Solvay</b>	Circolo Subbuteo Solvay	999
<b>Trento</b>	Trento	999
<b>Subbuteo club pavia</b>	Subbuteo club pavia	999
Girone C		
<b>Viterbese subbuteo</b>	Viterbese subbuteo	15
<b>Subbuteo Taranto</b>	Subbuteo Taranto	19
<b>Maremma Subbuteo</b>	Maremma Subbuteo	27
<b>Subbuteo Club Castelfiorentino</b>	Subbuteo Club Castelfiorentino	28
<b>Subbuteo Grosseto 2018</b>	Subbuteo Grosseto 2018	35
<b>Marassi academy</b>	Sc Ligure	36
<b>Palermo</b>	Palermo	999
<b>Rosa Nera Subbuteo Roma</b>	Black Rose Roma	999
<b>Apulia Table Soccer</b>	Sc Bari	999

## Strutture Alberghiere Convenzionate FISCT

Hotel	Distanza dal Palazzetto "Sergio Carlesi"	Tariffe	Come prenotare:
<p><b>Vele Storiche Pisane</b>  <b>Hotel 3***</b>                      Via Ranuccio Bianchi                      Bandinelli, 6, Pisa                      Distanza dal palazzetto                      450m/6 minuti a piedi</p>		<p>€ 60 Singola                      € 80 Doppia                      € 110 tripla                      € 130 quadrupla</p>	<p>Telefonare :050.563117 oppure                      inviare email a                      booking@velestorichepisane.it                      Richiedendo  <b>CONVENZIONE SUBBUTEO</b></p>
<p><b>Hotel Soggiorno</b>  <b>Athena 3***</b>                      Via Risorgimento 42,                      Pisa                      Distanza dal palazzetto                      600m/8 minuti a piedi</p>		<p>€ 105 Doppia                      € 130 tripla                      € 155 quadrupla</p>	<p>Andare sul sito per la prenotazione  <a href="https://www.w.hotelathenapisa.it/index.php/it/prenotazione">https://www.w.hotelathenapisa.it/index.php/it/prenotazione</a> oppure                      telefonando al 050.550887 <b>Citando</b>  <b>sempre il codice Athena23</b></p>
<p><b>Hotel Galilei 4***</b>                      Via Darsena, 1 - Pisa                      Distanza dal                      palazzetto 2.2km/5                      minuti in auto</p>		<p>secondo listino</p>	<p>andare sul sito e digitare il codice                      promozione <b>"subbuteo23"</b> ci saranno                      le tariffe del giorno scontate</p>

## Altre strutture Alberghiere non convenzionate

### Hotel Bologna 4\* Hotel

L'Hotel Bologna si trova nel centro storico di Pisa, a 5 minuti a piedi dalla stazione ferroviaria.

Offre la connessione Wi-Fi gratuita e una navetta per l'aeroporto.



### Hotel Duomo 4\* Hotel

Via Santa Maria 94, 56126 Pisa, Italy

Grand Hotel Duomo si trova a 2 minuti a piedi da Piazza del Duomo e dalla Torre Pendente di Pisa.

Dispone di un american bar, di una spettacolare terrazza panoramica affacciata su Piazza dei

Miracoli con vista panoramica sulla città e connessione Wi-Fi gratuita



### [Roval Victoria Hotel](#) 3\* Hotel

Lungarno Pacinotti 12 -Pisa

L'unico albergo affacciato sul fiume Amo. Questo hotel offre una posizione unica qui a Pisa: a pochi passi dalla Torre Pendente e dai principali musei; nel cuore delle vie dello shopping e della zona più frequentata da ristoranti e caffè. I collegamenti con l'Aeroporto Internazionale e la Stazione Centrale, raggiungibili a piedi, sono comunque garantiti 24 ore su 24 con comodi mezzi pubblici



### [BlueShades Aparthotel Pisa](#) 4\* Hotel

Via Pasquale Pardi, 19, Pisa



### **Hotel Repubblica Marinara 4\* Hotel**

Via Matteucci, 81 - Pisa

L'hotel, non troppo lontano dal centro storico, è raggiungibile in circa 10-15 minuti a piedi. Vicino all'aeroporto, alla stazione ferroviaria e facilmente collegato alle principali strade con i mezzi pubblici.



### **AC Hotel by Marriott 4\* Hotel**

Via delle Torri, 20 - Cisanello - Pisa

L'AC Hotel Pisa è situato nel cuore della zona di Cisanello, quartiere direzionale di Pisa a meno di 3 km dal centro storico della città



## **San Ranieri Hotel 4\* Hotel**

Via Filippo Mazzei n.2, Cisanello - Pisa

Non situato in posizione centrale. Piazza dei Miracoli si trova a 4 km (10 minuti) dall'hotel. Puoi raggiungere il centro in auto oppure prendere l'autobus LAM ROSSA. La fermata dell'autobus si trova a poche centinaia di metri dall'hotel.



## **Pisa Tower Plaza**

Via Caduti del Lavoro, 46 - San Rossore - Pisa

Situato direttamente vicino al Parco Naturale di San Rossore e a pochi minuti dai monumenti più suggestivi di Piazza dei Miracoli.

