

REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO

AIOP CUP – 1° Edizione

==Formulazione Calendario==

L'organizzazione ad inizio campionato raccoglierà i giorni e gli orari di preferenza di ciascuna squadra.

Con le preferenze raccolte si procederà a stilare il calendario di tutta la competizione.

Le squadre potranno richiedere spostamento di una gara purché abbia preventivo consenso della squadra avversaria ed avranno inviato opportuna modulistica all'organizzazione entro il giovedì della settimana precedente.

L'organizzazione, entro la domenica, comunicherà il calendario definitivo della settimana successiva, modificando eventualmente fosse possibile le gare richieste.

NB L'organizzazione ha facoltà di spostare giorno ed orario delle gare con ufficiale notifica che arriverà, comunque, entro la domenica precedente

==Distinta==

Prima di ogni gara è OBBLIGATORIO compilare la distinta online.

La distinta online si compila tramite il sito internet.

Ogni capitano ha il proprio accesso personale per compilare la distinta segnalando i giocatori che parteciperanno alla gara

==Divise==

Tutte le squadre sono tenute ad essere dotate di divise di un unico colore, numerate.

==Moduli e Saldo Iscrizione ==

E' obbligatorio aver compilato, in ogni sua formula, tutti i moduli di iscrizione prima della prima gara di coppa/campionato.

==Tesseramenti ==

E' obbligatorio per qualsiasi giocatore aver compilato il tesseramento almeno il giorno prima di scendere in campo.

Nel caso risulti un giocatore sulla struttura non ancora tesserato, questo potrà tesserarsi sul campo.

La pratica di tesseramento si aggiunge della sottoscrizione di una "manleva" firmata da Capitano e Giocatore.

N.B. Per tesserare un nuovo giocatore, la squadra dovrà avere crediti sufficienti (tessere acquistate ma non assegnate).

La compilazione del modulo non basta per ritenere il giocatore tesserato ufficialmente.

Un giocatore che scende in campo senza tesseramento (per mancata compilazione del modulo o per insufficiente credito) comporterà la sconfitta a tavolino per la propria squadra.

==Pagamento Quota Campo==

Il pagamento della quota campo (a squadra) è di 57,50€.

Ogni squadra è libera di dividerla, secondo i propri criteri, tra i vari partecipanti.

La quota campo va obbligatoriamente consegnata all'organizzazione prima dell'inizio della partita.

==Ritardo==

Tutte le squadre sono tenute a presentarsi con almeno 5 minuti di anticipo sul campo rispetto all'orario di calendario.

Le squadre che arriveranno in campo oltre i 30' rispetto all'orario di calendario subiranno un gol di svantaggio ogni 5' minuti di attesa ulteriore.

La penalizzazione non potrà esser annullata ne dagli organizzatori, ne dal direttore di gara, nemmeno dagli avversari.

Inoltre, gli organizzatori sul campo e il direttore di gara non sono tenuti a riferire il numero di segnature inflitte che verranno rese note esclusivamente la domenica con il comunicato ufficiale.

A prescindere dall'orario di inizio, le gare termineranno non oltre le xx.10 dell'ora successiva. (Es. Se la gara inizia alle ore 22.30, terminerà comunque alle ore 23.10, nonostante il tempo di gioco sarà solo di 40 minuti).

NB Allo scattare dal 45' di ritardo la partita sarà persa a tavolino

=Annullamento Gara=

Si dà specifico avvertimento alle squadre che nessuna gara da calendario può essere annullata.

Inoltre l'eventuale forfait alla partecipazione di una gara data con inferiore preavviso di 72 ore dall'orario della partita comporterà la perdita di € 57,50 (valore del costo gara)

||| FORMULAZIONE Tornei & Gironi |||

La AioP Cup vede la partecipazione di 10 squadre, inserite in un unico girone all'italiana. Prevede quindi 7 giornate di sola andata

Al termine della fase girone il campionato proseguirà con le fasi finali.

Alle fasi finali accederanno le prime 8 classificate.

In caso di pari punti, per stilare la classifica si seguirà il seguente ordine:

-Scontro Diretto

-Differenza Reti

-Gol Fatti

-Classifica Disciplinare (amm= -1 | Esp= 2)

Nel caso ci fossero 3 o 4 squadre a pari punti si effettuerà la classifica avulsa con gli stessi parametri

Le fasi finali partiranno dai quarti di finale, che seguiranno il seguente schema:

1° Classificata vs 8° Classificata (Quarto1)

2° Classificata vs 7° Classificata (Quarto2)

3° Classificata vs 6° Classificata (Quarto3)

4° Classificata vs 5° Classificata (Quarto4)

Le fasi finali proseguiranno con le semifinali, che seguiranno invece il seguente schema:

Quarto1 vs Quarto4

Quarto2 vs Quarto3

I quarti di finale e le semifinali vedranno partite di andata e ritorno.

La finale sarà ad eliminazione diretta.

In caso di pareggio al termine della gara si procederà con i calci di rigore.

||| LISTA PARTECIPANTI |||

Ciascuna squadra deve comunicare prima dell'inizio della competizione almeno 6 componenti. Questi potranno esser integrati entro e non oltre l'ultima partita della fase a gironi.

E' possibile tesserare giocatori di qualsiasi sesso, e partire dai 16 anni di età purchè siano dipendenti/collaboratori occasionali di cliniche e strutture ospedaliere convenzionate alla AIOP Campania (ad esclusione del portiere che non è vincolato a questo dettame).

Le squadre dovranno dichiarare i 12 giocatori che vorranno far partecipare alle fasi finali. Avranno facoltà, durante la fase finale, a cambiare un solo giocatore purchè il giocatore "in subentro" abbia collezionato almeno una presenza durante le fasi gironi

||| PREMI |||

I premi previsti sono i seguenti:

Prima classificata: Trofeo grande

Seconda classificata: Trofeo medio

Terza classificata: Trofeo piccolo

Miglior portiere: Targa o statuina

Miglior difensore: Targa o statuina

Miglior centrocampista: Targa o statuina

Miglior attaccante: Targa o statuina

Top5: Figurina "stile FIFA"

Miglior gol: Targa o statuina

Miglior parata: Targa o statuina

Squadra fairplay: Targa

Giocatori partecipanti alle finali: Medaglie

