



10^ PGS CHAMPIONS CUP AMATORI 2021-22 DI CALCIO A 7 REGOLAMENTO

Articolo 1. Il funzionamento della manifestazione

Le iscrizioni scadranno il 23-10-2021. Comunicato di Presentazione con struttura della Fase a Gironi, abbinamenti della Fase Finale e calendari, saranno pubblicati e inoltrati ai presidenti entro 3 giorni dalla prima giornata.

In caso di parità di punti in classifica verranno considerati in ordine: risultati nello scontro diretto, differenza reti nel medesimo scontro, differenza reti generale, numero gol fatti.

Nel 1° turno della Fase Finale potranno sfidarsi squadre di stesso Girone o stessa posizione in classifica ma con Girone diverso, questo accadrà con numero di Gironi dispari. In caso di parità nella Fase Finale, si andrà ai rigori.

Articolo 1 Paragrafo 1. La squadra

Ogni squadra può contenere nella propria rosa al massimo 30 giocatori e massimo 3 dirigenti. Tra i giocatori ci possono essere massimo tre tesserati FIGC, solo uno di questi però può prendere parte alle partite; in tal senso non viene fatta distinzione tra campo e panchina, il numero massimo rimane di un giocatore presente e disponibile per affrontare la gara. Il ruolo del portiere è considerato libero, pertanto non viene considerato nel tetto massimo di tre tesserati FIGC da contenere in rosa. Con il termine tesserati FIGC si intendono quei giocatori che:

- Nel 2021-22 hanno militato in campionati a partire dalla Terza Categoria di Calcio a 11 verso l'alto,
- Nel 2021-22 hanno militato in campionati a partire dalla Serie D di Calcio a 5 verso l'alto.

Alle squadre è proibito utilizzare nella stessa gara, due o più giocatori tesserati di movimento FIGC nelle categorie sopra riportate.

Ogni squadra in rosa può avere 3 giocatori condivisi con squadre di altro Girone. Nella Fase Finale il giocatore potrà giocare solo con una squadra.

Un giocatore svincolato dalla FIGC durante il calciomercato 2021-22 può giocare il campionato come non tesserato, a patto che dia prova dello svincolo avvenuto.

Articolo 1 Paragrafo 2. Il calciomercato, quando chiude e come operare

Sino al termine naturale dell'ultima giornata della Fase a Gironi, le squadre potranno operare in questo modo:

- Svincolare e inserire dirigenti e giocatori rispettando i limiti numerici imposti sulla rosa ufficiale,
- Scambiare dirigenti e giocatori tra di esse previo obbligatorio consenso dei presidenti.

Articolo 1 Paragrafo 3. La gara

Ogni gara dura 25' per tempo, le squadre devono essere pronte con 15' di anticipo e per ogni partita hanno:

- 5' massimo di attesa da sfruttare solo se non si ha il minimo di 5 giocatori per iniziare a giocare,
- 3' di intervallo tra i due tempi, ma il direttore di gara può ridurli se il match è iniziato in ritardo,
- 1' di time out per tempo, questo viene concesso a gioco fermo e pallone a favore.

In caso il tempo di attesa venisse superato, l'arbitro potrà assegnare il ko a tavolino. La squadra presente dovrà versare la sua quota come da Modulo di Iscrizione, ove ciò non accadesse anch'ella potrà subire penalizzazioni.

Una sconfitta a tavolino per assenza del minimo di giocatori è punita in classifica generale con 1 punto in meno; la recidività è punita con 2 punti in meno in classifica generale sino a rischiare l'espulsione dal campionato.

Il recupero è a discrezione arbitrale. Può non essere dato se ambo le squadre non hanno messo a disposizione i palloni prima o durante la gara, o se a causa loro il match è iniziato in ritardo.

Articolo 1 Paragrafo 4. Il regolamento tecnico

Le sostituzioni sono illimitate. Sulle palle inattive si può redarguire la perdita di tempo. Le reti segnate direttamente da punizione indiretta non sono valide.

Il 'lascia' viene fischiato nel momento in cui chi lo chiama arreca danno a un giocatore avversario. Si fischia fallo sulla scivolata se questa può arrecare pericolo per l'incolumità di un avversario.

Sulle rimesse dal fondo il portiere può rimettere la palla in gioco solo con le mani. Le rimesse laterali devono essere battute con i piedi.

Per ulteriori norme si rimanda al regolamento FIGC del Calcio a 11.

Articolo 1 Paragrafo 5. Lo spostamento di una gara

Lo spostamento gara va chiesto non oltre 5 giorni dalla stessa altrimenti alla squadra richiedente è addebitata la disdetta campo. È comunque sempre la squadra avversaria a decidere se accettare o meno lo spostamento.

In totale autonomia, il direttore di gara può rinviare un match soltanto in caso di impraticabilità del campo.

L'organizzazione può variare in ogni momento il programma gare in caso di imprevisti non da essa dipendenti.

Articolo 1 Paragrafo 6. Sospensione o interruzione gara

In modo assolutamente autonomo, un direttore di gara può sospendere una partita per i motivi che seguono:

- Impossibilità a proseguire il match dovuta a impraticabilità del campo o insufficiente illuminazione,
- Verificarsi di situazioni che possono mettere a repentaglio l'incolumità o la sicurezza dei presenti,
- Assenza dei quattro palloni causa perdita o certificata inutilizzabilità degli stessi,
- Gravi problemi di salute per uno dei presenti sul campo o nelle panchine,

Nei casi sopra citati si usa far giocare i minuti restanti a meno che:

- Le due squadre non si trovino d'accordo per omologare il risultato al momento della sospensione,
- Una delle squadre lasci spontaneamente il campo incorrendo in eventuale sconfitta a tavolino.

Una partita può essere sospesa in via definitiva dal direttore di gara per i motivi di seguito enunciati:

- Atti di razzismo o violenza da parte di un giocatore, un dirigente, o più di questi,
- Rissa tra i presenti dentro il campo,

Nei sopra citati casi si può incorrere in sconfitte a tavolino, anche di entrambe le squadre.

Un direttore di gara può interrompere la partita se mancando i palloni messi a disposizione da una sola delle due squadre, non si può più giocare. In tal caso il risultato maturato sino a quel momento, viene omologato.

Se solo una squadra ha i palloni, questa può non giocare e vincere a tavolino. Quella negligente se recidiva sarà penalizzata di 1 punto in classifica. Se la gara ha inizio, non è possibile vincerla a tavolino nemmeno facendo ricorso.

Articolo 1 Paragrafo 7. La disciplinare e le sanzioni

Le ammonizioni e le diffide si azzerano a Fase a Gironi conclusa. La squalifica si sconta in ordine cronologico, la durata di essa e le altre decisioni disciplinari sono riportate e aggiornate addentro i Comunicati Ufficiali.

Il ricorso di una gara omologata o di una squalifica va presentato entro due giorni dalla pubblicazione del primo Comunicato Ufficiale attestante ciò per cui si fa reclamo. La quota ricorso viene restituita se tale viene accolto.

Previo ricorso, per irregolarità nella lista o lo schieramento di un giocatore sia egli squalificato o privo di assicurazione, si perde a tavolino.

Se recidiva, la squadra subisce 1 punto di penalizzazione in classifica generale.

Il comitato organizzatore si riserva la possibilità di intervenire direttamente nel caso in cui dovessero emergere episodi in cui il regolamento non viene rispettato.

A prescindere che un direttore di gara in una partita mostri i cartellini, la Commissione Disciplinare può sospendere dalle competizioni AT League dirigenti, giocatori o squadre nel caso in cui andassero a verificarsi:

- Intemperanze e aggressioni verbali o fisiche nei confronti di arbitri, avversari, cronisti, organizzazione,
- Mancanze nel rispettare il regolamento in tutte le sue forme e articoli.

Articolo 1 Paragrafo 8. Post ritiro o espulsione squadra, ripescaggio nella Fase Finale

In caso di ritiro o espulsione di una squadra a campionato in corso, la squadra ritirata subirà la sconfitta delle precedenti ed eventuali successive partite per 0-3 a tavolino.

In caso di ritiro o espulsione di una squadra a Fase Finale in corso, a prenderne eventualmente il posto come ripescata sarà la squadra eliminata da quella ritirata o espulsa, nel turno precedente.

Articolo 2. L'assicurazione e gli infortuni, come comportarsi

PGS attiva le assicurazioni dopo due giorni lavorativi dalla ricezione dei dati e la quota della persona. Giocatori e dirigenti vanno obbligatoriamente assicurati per ogni squadra con cui partecipano.

Le assicurazioni sono nominali per cui la quota può essere usata solo per una persona. La copertura è valida per infortuni occorsi in partite ufficiali.

Al fine di poter aprire un sinistro, un giocatore infortunato deve obbligatoriamente:

- Far mettere a referto l'accaduto dal direttore di gara della partita in questione,
- Produrre entro 24 ore dal fatto accaduto il certificato medico di pronto soccorso,
- Contattare AT League non oltre 7 giorni dal fatto accaduto.

Articolo 3. Premi, quando e come ritirarli

Coppe e trofei potranno essere ritirati solo durante la cerimonia conclusiva del campionato. In palio:

- 1° assoluto: coppa più bonus di € 300 da utilizzarsi entro il 31/08/2023,
- 2° assoluto: coppa più bonus di € 250 da utilizzarsi entro il 31/08/2023,
- Vincitore Scudetto: coppa,
- Trofeo per: Cannoniere, Miglior Giocatore, Miglior Portiere,

L'uso del bonus andrà segnalato agli organizzatori i quali si occuperanno del pagamento. Non è previsto rilascio di contante alle squadre.

Quanto non contemplato sul presente Regolamento è consultabile su www.atleague.it nella sezione FAQ.