



8° PGS CHAMPIONS CUP OVER 35 2019-20 DI CALCIO A 7

REGOLAMENTO

Articolo 1. Il funzionamento della manifestazione

Le iscrizioni scadranno il 04-10-2019. 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.

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 lista ufficiale

Ogni squadra può avere 3 dirigenti e 30 giocatori di cui nessun tesserato FIGC. È ritenuto FIGC chi:

- Nel 2019-20 ha militato in campionati a partire dalla III Categoria di Calcio a 11 verso l'alto,
- Nel 2019-20 ha militato in campionati a partire dalla Serie D di Calcio a 5 verso l'alto,
- Nel 2019-20 ha militato nelle giovanili.

I fuori quota nella lista di ogni squadra possono essere al massimo 3 così disposti:

- Un portiere di età libera e due giocatori di movimento che compiano 30 anni entro il 31-08-2020,
- Tre giocatori di movimento che compiano 30 anni entro il 31-08-2020.

Ogni squadra in lista può avere 3 giocatori condivisi con squadre di altro Girone. Nella Fase Finale il giocatore potrà giocare solo con una squadra sino a quando l'altra non sarà stata eliminata.

Un giocatore svincolato dalla FIGC nella sessione invernale del calciomercato 2019-20 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 della terz'ultima giornata di campionato, le squadre potranno così operare:

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

Articolo 1 Paragrafo 3. La gara

In caso di colore di maglia simile tra le squadre, le pettorine andranno a coloro sorteggiati in trasferta.

Si domanda alle squadre massimo ordine a bordo campo per non creare ostacoli a chi sta giocando.

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.

Qualora i 5' del tempo di attesa fossero superati, il direttore di gara potrà punire la negligenza con la sconfitta a tavolino ma solo dopo aver ritirato la quota gara dalla squadra presente, in caso contrario il match sarà rinviato.

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.

Il cronista è autorizzato a riferire al direttore di gara un episodio grave sfuggito alla sua vista. Eventuali problemi con arbitri o cronisti potranno essere segnalati direttamente agli organizzatori.

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 una gara decisa per 0-3 a tavolino vengono tolti soltanto i gol segnati per cui rimangono valide eventuali sanzioni disciplinari, assegnazione del titolo di miglior giocatore e miglior portiere.

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

Articolo 1 Paragrafo 5. Lo spostamento di una gara

L'esito di una richiesta spostamento dipende dalla squadra a cui è stato chiesto. La domanda si fa entro 5 giorni dal match agli organizzatori. Mancando i 5 giorni, per lo spostamento sarà anche dovuta la disdetta campo.

Nei principi di lealtà e correttezza si chiede alle squadre di rendersi disponibili, qualora avessero ottenuto lo spostamento gara da una squadra, di rendere il favore nel caso la stessa ne necessitasse in futuro.

In totale autonomia, il direttore di gara rispettando il regolamento ufficiale può rinviare un match se:

- In campo si ha una situazione meteo per la quale è impraticabile il gioco del calcio,
- In campo si ha una luminosità non adeguata dovuta a un problema ai riflettori,
- Una delle due squadre o entrambe, si rifiutano di dare la quota gara.

Gli organizzatori possono comunicare variazioni campo per nature di indisponibilità o impraticabilità.

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 inizia non è possibile vincerla a tavolino nemmeno facendo ricorso.

Articolo 1 Paragrafo 7. La disciplinare e le sanzioni

La disciplinare è riportata sui Comunicati Ufficiali. La squalifica si sconta in ordine cronologico e può andare da una giornata a massimo della radiazione dai campionati AT League in gravi casi.

Il ricorso va presentato cartaceo entro 48 ore dalla gara. Per un contro ricorso le 48 ore partono dalla data di emissione della sentenza del ricorso. La quota del ricorso viene restituita se questo viene vinto.

Previo ricorso, si perde a tavolino in caso di irregolarità alla voce lista ufficiale o se gioca un giocatore non assicurato o squalificato. La recidività si punisce con la penalizzazione di 1 punto in classifica generale.

Nel caso in cui due squadre sfidatesi presentassero entrambe irregolarità, previe verifiche post ricorso si avrà la sconfitta di entrambe per 0-3 a tavolino.

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 si verificassero:

- Mancanze di rispetto delle regole alla voce partite disputate e versamento delle quote,
- Aggressioni verbali o fisiche nei confronti di avversari, cronista, direttore di gara.

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 un giorno lavorativo 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:

- Trofeo per: Cannoniere, Miglior Giocatore, Miglior Portiere, Miglior Squadra,
- Coppa per: vincitore Scudetto, vincitore eventuale Supercoppa,
- 2° assoluto: coppa, € 440 di bonus per la squadra,
- 1° assoluto: coppa, € 640 di bonus per la squadra,

L'uso del bonus andrà segnalato agli organizzatori che si occuperanno direttamente del pagamento.

Su eventuali Finali Regionali la priorità di chiamata è delle squadre partecipanti alla stagione in corso.

La miglior squadra viene stabilita in base ai criteri che seguono:

Gara senza richiesta spostamento	Nessun cartellino in partita	Gara giocata regolarmente
+ 1.00 punti	+ 2.00 punti	+ 3.00 punti