



9° PGS SUMMER CUP LDC 2019-20 DI CALCIO A 7

REGOLAMENTO

Articolo 1. Il funzionamento della manifestazione

Le iscrizioni scadranno il 14-07-2020. Comunicato di Presentazione con calendari, struttura della Fase a Gironi e abbinamenti della Fase Finale 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 lista ufficiale

Ogni squadra può avere 3 dirigenti e 25 giocatori di cui massimo 4 tesserati FIGC. Non si ritiene FIGC chi:

- Nel 2019-20 ha militato in campionati a partire dalla II Categoria di Calcio a 11 verso il basso,
- Nel 2019-20 ha militato in campionati a partire dalla Serie C1 di Calcio a 5 verso il basso.
- Nel 2019-20 ha iniziato la stagione con le categorie Juniores o minori.

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 Fase a Gironi, 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. Misure anti COVID-19 prima della gara

Al responsabile legale di ogni squadra sarà inviato un documento che egli e qualsiasi persona facente parte la sua squadra dovranno stampare e consegnare compilato agli organizzatori. Senza tale documento, al giocatore verrà proibito di accedere al campo pertanto non potrà disputare la gara.

All'accesso presso l'impianto sportivo, il quale dovrà obbligatoriamente avvenire entro 15' dalle prime partite, a ogni giocatore sarà misurata la temperatura corporea e ove questa non fosse superiore ai 37.5°, il giocatore

potrà disputare la gara fermo restando che dovrà presentare la dichiarazione di cui sopra. Ove la persona avesse una temperatura corporea pari o superiore ai 37.5° quest'ultimo sarà invitato a tornare a casa e sarà segnalato alle autorità competenti come legge vuole.

Articolo 1 Paragrafo 4. 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.

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 5. 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 Calcio a 11 della Lega Nazionale Professionisti.

Articolo 1 Paragrafo 6. 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.

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 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 7. 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 8. 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 ufficiale 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.

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 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 9. 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 della manifestazione. In palio:

- Trofeo per: Capocannoniere, Miglior Giocatore, Miglior Portiere, Migliore Squadra,
- 1° assoluto: coppa, pizzata presso la Pizzeria Il Cellarium per 15 persone,
- 2° assoluto: coppa.

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