



## **3° PGS SEVEN CUP 2019 DI CALCIO A 7 – REGOLAMENTO**

### **Articolo 1. Quota di iscrizione e quota di partecipazione**

L'iscrizione al campionato è compresa in una quota di € 130.00 per squadra. La stessa comprende:

- 10 assicurazioni limitate alla squadra dove si sta giocando e valide sino al 31-08-2019,
- Due palloni numero 5 a rimbalzo normale da utilizzare durante il campionato,

Superato il decimo soggetto le quote assicurazione da versarsi sono di seguito enunciate:

- € 12.00 per ogni aggiunta di giocatore non registrato nella stagione sportiva 2018-19,
- € 6.00 per ogni aggiunta di giocatore registrato nella stagione sportiva 2018-19.

La quota di iscrizione sarà restituita solo in caso di mancato inizio del campionato. La stessa sarà decurtata da eventuale spesa richiesta dalla squadra ed effettuata per i completi da gioco.

La quota base di partecipazione è di € 50.00 da versare per ogni gara a prescindere che questa venga giocata o finisca a tavolino. Al costo base possono aggiungersi sanzioni i cui importi sono riportati in dettaglio all'Articolo 3 Paragrafo 10. Iniziato il campionato, le quote di partecipazione non potranno essere rese in quanto utilizzate per le spese di arbitri e campi.

Alla quota di partecipazione possono venire applicati sconti nei seguenti casi:

- La squadra partecipa a più tornei AT League in contemporanea,
- La squadra porta ad iscriversi squadre amiche,
- La squadra sponsorizza AT League.

La quota di saldo del campionato entro il 20-07-2019 è pari a € 250.00 scontati senza attrezzatura e una quota scontata di € 375.00 compresi di 15 maglie e 15 pantaloncini. Le quote comprendono:

- 10 assicurazioni limitate alla squadra dove si sta giocando e valide sino al 31-08-2019,
- Due palloni numero 5 a rimbalzo normale da utilizzare durante il campionato,
- Tutte le partite della propria squadra comprese eventuali Finali,

Non sono invece comprese le quote per:

- Assicurazione a partire dall'11° soggetto inserito,
- Eventuali sanzioni pecuniarie, ricorsi, rinvii.

Tutti i costi derivati dalla partecipazione alla manifestazione sono del tutto fatturabili aggiungendo l'imponibile IVA.

### **Articolo 1 Paragrafo 1. La caparra**

AT League valuta l'inserimento di una caparra dal costo di € 5.00 per ogni giocatore iscritto. La caparra non viene restituita in caso di insolvenze venutesi a creare durante il campionato.

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

AT League assicura giocatori e dirigenti partecipanti al campionato presso l'ente di promozione sportiva PGS che necessita insindacabilmente di un giorno lavorativo per attivare la copertura. Al fine di poter rendere effettiva l'assicurazione sono necessari copia del documento d'identità fronte retro e quota di assicurazione della persona in questione.

Al fine di garantire la sicurezza comune, le assicurazioni sono obbligatorie sia per giocatori sia per dirigenti. Le stesse assicurazioni sono nominali pertanto la quota utilizzata per un determinato giocatore o dirigente non può in alcun modo essere utilizzata per un altro. La copertura è valida per infortuni occorsi durante le 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. La manifestazione**

Il campionato inizierà a Luglio e tolti imprevisti finirà entro Ferragosto. Si giocherà in Centri Sportivi siti nel Cagliariitano tutti i giorni tranne Sabato e Domenica eccezion fatta per richieste particolari presentate da qualche squadra e prendibili in considerazione solo in caso di impellente necessità.

Le iscrizioni al campionato scadranno il 08-07-2019. Il calendario sarà pubblicato e inoltrato ai presidenti entro 3 giorni dalla prima giornata. Gli organizzatori non saranno imputabili di ipotetici malfunzionamenti degli apparecchi elettronici dei responsabili delle squadre.

### **Articolo 3 Paragrafo 1. Il funzionamento del campionato**

La struttura e le Fasi del campionato saranno rese note coi Comunicati Ufficiali di Presentazione. I punti in classifica nella Fase a Gironi verranno così attribuiti: 3 vittoria, 1 pari, 0 sconfitta.

Le squadre insolventi non potranno disputare le Finali e saranno sostituite. I sorteggi per le Finali potranno avvenire prima o dopo la Fase a Gironi, a seconda del numero degli stessi. Nel 1° turno delle Finali, potranno sfidarsi squadre dello stesso Girone o con la stessa posizione in classifica ma di Girone diverso, questo accadrà se il numero di Gironi dovesse essere dispari.

Un soggetto può giocare il campionato per quante squadre vuole, basti che queste non siano dello stesso Girone; lo stesso dovrà scegliere con quale squadra giocare le Finali, scelta modificabile se la squadra venisse eliminata. Le squadre devono attenersi al limite di massimo tre giocatori in rosa che giocano oltre che con loro anche con altre squadre dello stesso campionato.

In caso di arrivo a pari punti, verranno considerati:

- Risultati ottenuti nello scontro diretto,
- Differenza reti scontro diretto,
- Differenza reti generale,
- Numero gol fatti.

In caso di un Girone Over 34 e un Girone Over 39 la Fase Finale non farà distinzioni rispetto a quanto riportato sul presente regolamento. Le squadre qualificate si scontreranno tra di esse.

Il campionato è omaggiato da un servizio di foto, cronaca e telecronaca. Problemi avuti col collaboratore a bordo campo dovranno essere subito comunicati agli organizzatori.

### **Articolo 3 Paragrafo 2. La rosa squadra**

La rosa va consegnata entro il giorno precedente alla prima gara ufficiale; al suo interno si possono avere 3 dirigenti e 20 giocatori di cui nessun tesserato in campionati federali, fatta eccezione per quelli amatoriali, durante la stagione 2018-19. Si debbono avere giocatori con 39 anni compiuti o da compiersi entro il 31-08-2019, insieme a loro un numero di fuori quota tra le seguenti opzioni:

- Un portiere di età libera e due giocatori di movimento facenti 29 anni entro il 31-08-2019,
- Tre giocatori di movimento facenti 29 anni entro il 31-08-2019.

Qualora si optasse per un gruppo Over 34 le regole sul numero di giocatori e dirigenti in rosa delle squadre qui presenti saranno uguali mentre sui fuori quota si potrà scegliere una di queste opzioni:

- Un portiere di età libera e un giocatore di movimento facente 29 anni entro il 31-08-2019,

- Due giocatori di movimento facenti 29 anni entro il 31-08-2019.

Un giocatore svincolato da campionati federali durante la sessione invernale del calciomercato 2018-19 può giocare il campionato a patto che dia documentazione impugnabile dello svincolo.

### **Articolo 3 Paragrafo 3. Il calciomercato, quando chiude e come operare**

Il calciomercato chiuderà al termine naturale della penultima giornata di campionato. Nel suddetto periodo le squadre avranno l'opportunità di operare nei modi di seguito elencati:

- Svincolare e inserire dirigenti e giocatori rispettando i limiti numerici imposti sulla rosa,
- Scambiarsi dirigenti e giocatori con altre squadre previo obbligatorio consenso dei presidenti.

### **Articolo 3 Paragrafo 4. I doveri del responsabile legale di una squadra iscritta**

Il responsabile legale di ogni squadra è obbligato a garantire ad AT League e le squadre avversarie:

- La regolarità delle gare della sua squadra giocandole tutte e facendolo evitando di mancare ai punti dettagliati nell'Articolo 3 Paragrafo 10 che porterebbero a eventuali sconfitte a tavolino,
- La veridicità dei dati forniti per l'assicurazione di dirigenti e giocatori inseriti nella sua squadra e la verifica che tutti siano stati regolarmente segnalati agli organizzatori,
- La regolarità della lista ufficiale della sua squadra alla voce del numero di dirigenti e giocatori inseriti e del numero dei giocatori FIGC,
- La regolarità e la puntualità nel versamento delle quote da parte della sua squadra siano esse di iscrizione siano esse di partecipazione siano esse sanzioni pecuniarie,
- La verifica sui giocatori inseriti nella rosa della sua squadra, in tal senso tre possono giocare con altre squadre dello stesso campionato ma di girone diverso,
- La consegna del permesso alla disputa del campionato con la sua squadra da parte di coloro esercitano la patria potestà di un giocatore minorenni,
- Il rispetto del calendario da parte sua e di giocatori e dirigenti da esso assicurati, portando la sua squadra in campo ogni qualvolta sarà designata a farlo come da calendario ufficiale,
- Il versamento della quota di € 800.00 entro il 10-08-2019 se la sua squadra si ritirasse o venisse espulsa causa insolvenza nel versamento delle quote o mancato rispetto del regolamento,
- Il meticoloso controllo dei Comunicati Ufficiali per conoscere le sanzioni disciplinari che possono essere prese a danno di dirigenti e giocatori da esso assicurati nella propria squadra,
- Il divieto ai giocatori della sua squadra di giocare partite coi tacchetti bullonati e comunque di giocare senza parastinchi preservando un gioco il più possibile corretto e amatoriale.

### **Articolo 3 Paragrafo 5. Le preferenze sul calendario**

AT League si riserva di dare una precedenza del 70% alle squadre sorteggiate a giocare in casa da calendario, si fa notare però che la preferenza non costituisce obbligo da parte degli organizzatori.

Giorni preferiti (max due)	Orario sgradito (max uno)	Campi sgraditi (max tre)
Lunedì	Dalle 19:45	Don Bosco
Martedì	Dalle 20:45	Ferrini Cagliari
Mercoledì	Dalle 21:45	FP14
Giovedì		Monte Claro
Venerdì		Santo Stefano

È possibile giocare in campi diversi da quelli non elencati nel caso in cui la squadra richiedente si accolli la differenza della quota campo da aggiungersi direttamente alla quota di partecipazione.

### **Articolo 3 Paragrafo 6. Il rinvio di una gara**

Lo spostamento del giorno di una gara va chiesto agli organizzatori entro 5 giorni dalla data in calendario e con validi motivi. Qualora non ci fosse tale preavviso la squadra può comunque fare richiesta ma con costi diversi se lo spostamento fosse accordato. In ogni caso spetterà alla squadra sfidante decidere se accettare il rinvio o meno. Per i costi sui rinvii vedere Articolo 3 Paragrafo 10.

In assoluta e insindacabile autonomia, il direttore di gara affidandosi alle proprie competenze e al rispetto del regolamento ufficiale può rinviare un match qualora:

- Il campo sia reso impraticabile dalla pioggia,
- Si abbia una scarsa luminosità dovuta a un problema ai riflettori,
- Si abbia un forte vento costituente impossibilità di giocare il pallone,
- In campo ci fosse solo una squadra e questa si rifiutasse di dare la sua quota di partecipazione.

Gli organizzatori si riservano di modificare i campi indetti per le gare in caso tali fossero dichiarati indisponibili o impraticabili. Se manca il tempo per trovare un altro campo si valuta il rinvio. Le ufficialità giungono tramite informative inviate agli apparecchi telefonici dei responsabili delle squadre ma in caso ci sia poco tempo gli stessi responsabili vengono rintracciati tramite chiamata.

### **Articolo 3 Paragrafo 7. La gara**

La squadra deve trovarsi al campo 15' prima del via a ogni partita in calendario, provvista di:

- Quota di partecipazione senza la quale non viene iniziata o può essere rinviata la gara,
- Documento di ogni dirigente e di ogni giocatore presente in campo,
- Pallone numero 5 a rimbalzo normale.

In caso di colore di maglia simile tra le due squadre, le pettorine dovranno essere indossate dalla squadra in trasferta.

Le gare saranno dirette da un gruppo arbitrale selezionato da AT League ma esterno alla stessa. In casi di estrema necessità o gravità, il referente a bordo campo potrà comunicare al direttore di gara un episodio che lo stesso non ha visto. Eventuali problemi con arbitri o referenti a bordo campo potranno essere segnalati direttamente agli organizzatori.

In caso una squadra riuscisse a onorare l'impegno di una gara, questa subirà lo 0-3 a tavolino senza penalizzazioni in classifica generale. Il minimo per la disputa di una gara è di 5 giocatori, se questi sono assenti dopo i 5' di attesa oltre i 15' del tempo di ritrovo, il direttore di gara decreta il tavolino se ha incassato la quota di partecipazione dalla squadra presente, in caso contrario si rinvia la gara.

Quando si ha uno 0-3 a tavolino perché una delle due squadre non si è presentata sul terreno di gioco e la sfidante ha regolarmente versato la sua quota di partecipazione, la squadra negligente viene penalizzata di 1 punto in classifica generale. I casi di recidività vengono puniti con 2 punti di penalizzazione in classifica generale sino a rischiare l'esclusione dal campionato.

Si giocano due tempi da 25' con intervallo massimo di 5'. In caso di pareggio al 50' nelle Finali, si va ai calci di rigore, cinque per parte al termine dei quali se persiste il risultato di parità si procede a oltranza. Le squadre dispongono di un Time Out per tempo della durata di 1'. Il Time Out viene concesso a gioco fermo e palla a favore.

Se una squadra è sotto di 6 o più gol, al 45' può chiedere il fischio finale con gli sfidanti concordi. Se la gara inizia in ritardo, il direttore di gara è in diritto di ridurre il tempo di intervallo.

Il recupero va a discrezione del direttore di gara. Questo può essere dato per sospensione temporanea della gara causata da acquazzone, black out elettrico, infortunio, time out. Al contempo può non essere concesso in quanto ambo le squadre non hanno messo a disposizione i loro palloni prima o durante la gara, o se a causa di esse il match è iniziato in ritardo.

Si fa richiesta alle squadre di tenere l'ordine in panchina durante le gare, tenendo i borsoni negli spogliatoi o in alternativa prossimi al fondo in maniera tale da non disturbare chi sta giocando.

### **Articolo 3 Paragrafo 8. Sospensione o interruzione gara**

Le partite possono essere sospese temporaneamente solo su decisione autonoma da parte del direttore di gara e dopo che lo stesso ha atteso un massimo di 10', per le motivazioni che seguono:

- Gravi problemi di salute o di sicurezza ravvisati sul terreno di gioco dal direttore di gara o da uno dei soggetti assicurati presenti,
- Condizioni del campo che, a causa di un repentino cambio di condizioni meteo, rendono impraticabile il terreno di gioco e mettono a rischio l'incolumità dei presenti,
- Condizioni di scarsa o assenza totale di visibilità dovuta a un problema di illuminazione che rende impossibile il proseguo regolare della partita,
- I due palloni portati da ambo le squadre sono andati perduti o sono divenuti inutilizzabili, per qualunque causa, durante la partita,

In caso non fosse possibile continuare la gara, nei sopracitati casi compatibilmente con gli impegni da calendario delle squadre, è uso far recuperare i minuti restanti dal momento della sospensione.

Un match può essere sospeso in via definitiva dal direttore di gara per le motivazioni che seguono:

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

Per i motivi sopra citati si può anche incorrere in sconfitte a tavolino, anche di entrambe le squadre.

Una gara può essere interrotta per decisione autonoma del direttore di gara che dopo aver atteso 5' dichiara l'impossibilità al proseguo del match causa assenza di palloni che solo una delle due squadre aveva messo a disposizione. Nel momento in cui il direttore di gara mette fine al confronto, il risultato maturato sino a quel momento viene omologato.

Se solo una delle due squadre ha i palloni e questi vengono persi durante il match, questa non può fare ricorso una volta interrotta la gara in quanto si sarebbe dovuta rifiutare da subito di iniziarla con la squadra avversaria senza palloni. In quel momento la squadra avversaria avrebbe perso per 0-3 a tavolino e subito la penalizzazione di 1 punto in classifica generale in caso di recidività.

### **Articolo 3 Paragrafo 9. Il regolamento tecnico**

Le sostituzioni sono libere ma vanno effettuate da centrocampo per evitare sanzioni disciplinari da parte del direttore di gara. Sulle palle inattive si può redarguire la perdita di tempo.

Il 'lascia' viene fischiato solo nel momento in cui il giocatore che lo chiama va ad arrecare un chiaro danno a un giocatore avversario e pertanto alla squadra.

Si fischia fallo sulla scivolata se questa può arrecare pericolo a un avversario. Il fallo di mano è da ammonizione se non viene rispettata la distanza, si ferma una chiara occasione da gol, si calcia via il pallone a gioco fermo o a gara terminata; da espulsione quando impedisce che la palla si insacchi.

In caso di fallo da espulsione, il direttore di gara ferma il gioco solo se si crea un contropiede in cui l'atleta da espellere entra in possesso della palla. Se l'azione prosegue per gli avversari, si lascerà correre per poi intervenire una volta che il pallone non sarà più giocabile.

Un giocatore espulso o squalificato non può restare o entrare in campo, ciò può essere ragione di partita temporaneamente sospesa.

Il portiere rimette dal fondo con le mani, lo stesso non può prendere la palla con le mani in caso di retropassaggio volontario. Le reti segnate direttamente da punizione indiretta non sono valide.

Finito il tempo regolare, può essere fischiata la fine in ogni istante. Il tempo si aumenta solo in caso di rigore il quale va ripetuto se il portiere supera la linea di porta o gli altri atleti entrano in area. Saputo l'esito del penalty, il direttore di gara fischia immediatamente la fine della partita.

Per una gara decisa per 0-3 a tavolino vengono tolti soltanto i gol segnati.

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

### **Articolo 3 Paragrafo 10. La disciplinare e le sanzioni**

La prima diffida viene presa alla 4° ammonizione, a seguire si scala di un cartellino pertanto la seconda diffida arriva alla 7° ammonizione, la terza alla 9° e via dicendo. Le espulsioni vengono punite con delle squalifiche da scontare in ordine cronologico e che possono andare dal minimo di una giornata al massimo della radiazione dai campionati AT League in casistiche di assoluta gravità.

Le decisioni della Commissione Disciplinare vengono fornite attraverso i Comunicati Ufficiali quali vengono pubblicati settimanalmente nel sito ufficiale.

Previo ricorso da parte della squadra avversaria, si ha una sconfitta per 0-3 a tavolino con la penalizzazione di un punto in classifica generale in caso di recidività, nei casi di seguito elencati:

- Viene schierato un giocatore squalificato,
- Viene schierato un giocatore non assicurato per quella squadra,
- Nella lista ufficiale vi è un numero di giocatori superiore al consentito,

- Nella lista ufficiale vi è un giocatore FIGC in più rispetto a quanto consentito,
- Nella lista ufficiale vi sono uno o più giocatori che giocano nel medesimo Girone,
- Nella lista ufficiale vi sono più di tre giocatori che disputano lo stesso campionato,

La squadra negligente dovrà subito far rientrare eventuali irregolarità. La stessa squadra non sarà risparmiata da sconfitte a tavolino in caso ci fossero ricorsi pendenti a suo sfavore.

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

Le vincolanti tempistiche per un ricorso sono di 48 ore dalla fine del match. Per un contro ricorso vi sono a disposizione due giorni esatti a partire da quando viene pubblicato il Comunicato Ufficiale contenente la sentenza della Commissione Disciplinare. Il ricorso va presentato agli organizzatori con la firma del responsabile legale della squadra. La quota ricorso sarà risarcita se tale viene vinto.

La Commissione Disciplinare può decidere per la sospensione temporanea da ogni competizione AT League di dirigenti e giocatori a prescindere da qualsivoglia provvedimento disciplinare assunto da un direttore di gara durante una partita, o per l'espulsione dal campionato di questi. In casi di grande gravità le squadre possono incontrare le medesime pene. Le motivazioni sono qui riportate:

- Uno o più dirigenti o giocatori aggrediscono fisicamente un giocatore o dirigente avversario, un collaboratore di AT League a bordo campo, un direttore di gara,
- La squadra manca nel rispettare il regolamento in forma generica ma prevalentemente sotto i punti della disputa delle partite in modo regolare e nel corretto versamento delle quote.

Le sanzioni pecuniarie vengono applicate solo in rari casi. La recidività può essere punita con l'espulsione dal campionato della squadra comunicata dalla Commissione Disciplinare. I motivi per cui le squadre possono subire delle multe vengono di seguito riportati:

Fatto accaduto	Multa squadra
Dirigente in campo irregolarmente, sia squalificato o privo di assicurazione	€ 5.00
Giocatore in campo irregolarmente, sia squalificato o privo di assicurazione	€ 5,00
Giocatore minore in campo senza regolare permesso	€ 5.00
Squadra priva di attrezzatura per la regolare disputa della partita	€ 5.00
Squadra produce ricorso o contro ricorso	€ 10.00
Squadra domanda rinvio entro 5 giorni dalla gara e questo viene accettato	€ 10.00
Squadra non si presenta alla propria partita	€ 50.00
Richiesta rinvio fuori dai 5 giorni	€ 70.00

#### **Articolo 4. Post ritiro o espulsione squadra, ripescaggio nelle Finali**

In caso di ritiro o espulsione di una squadra, le classifiche cambiano come indica la tabella:

Campionato in corso	Le precedenti e successive gare vengono perse per 0-3 a tavolino
Finali in corso	Le precedenti gare non subiscono variazioni

Col ripescaggio si cerca di non falsare il campionato. Il procedimento è il seguente:

- Se una squadra si ritira o viene espulsa prima delle Finali, la squadra ripescata sarà quella presente a ritroso in classifica se necessario anche scalando di Girone senza però andare a ripescare dallo stesso o uno superiore a quello dove era inserita la squadra sfidante.
- Se una squadra si ritira o viene espulsa a Finali in corso, la squadra ripescata sarà l'ultima da essa eliminata. Se questa si rifiutasse si andrà a ripescare la prima squadra per punti fatti, media inglese e gol segnati escludendo squadre già affrontate dalla sfidante nei turni precedenti.

#### **Articolo 5. Premi, quando e come ritirarli**

Gli sconti non sono cumulabili. Le coppe saranno ritirabili solo durante la cerimonia conclusiva del campionato. In caso di parità sarà garantito più di un premio. Viene messo in palio quanto segue:

- 1° e 2° assoluto: coppa,
- Trofeo per: Cannoniere, Miglior Giocatore, Miglior Portiere, Miglior Squadra,

Le squadre e il presidente aventi diritto al bonus potranno utilizzare lo stesso per qualsiasi premio.

Il medesimo andrà segnalato agli organizzatori che si occuperanno direttamente del pagamento.

Alle squadre durante la Primavera, è fatto omaggio delle Finali Regionali e Nazionali promosse da vari enti di promozione sportiva. Fatta premessa che le squadre partecipanti e vincenti titoli nella stagione 2018-19 hanno la precedenza su quelle che hanno vinto titoli nella stagione 2017-18, l'ordine di chiamata sarà reso ufficiale una volta conosciute le date delle Finali.

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

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

#### **Articolo 6. Accettazione e firma**

Io sottoscritto \_\_\_\_\_, responsabile legale per la squadra \_\_\_\_\_  
dichiaro di aver letto e accettato in ogni parte ai sensi degli art. 1341 e seguente codice civile

quanto riportato sul regolamento, conscio che qualsiasi negligenza da un punto di vista regolamentare potrebbe ripercuotersi su di me presso le sedi competenti.

Data \_\_\_\_\_ Firma leggibile e con nome e cognome per esteso \_\_\_\_\_

- Approvo e mi obbligo a rispettare in ogni parte l'Articolo 4 Paragrafo 4.

Data \_\_\_\_\_ Firma leggibile e con nome e cognome per esteso \_\_\_\_\_

- Autorizzo, sotto la mia responsabilità di delegato, AT League al trattamento mezzo web dei dati personali di ogni soggetto inserito presso la mia squadra ai sensi dell'art. 13 D. Lgs. 196/2003.

Data \_\_\_\_\_ Firma leggibile e con nome e cognome per esteso \_\_\_\_\_

- Scagiono AT League e i suoi organizzatori da contese civili e penali se durante le partite della mia squadra, per cause mie o di qualche mio compagno, entrassero sul campo dirigenti o giocatori non assicurati e questi fossero vittime di eventi infortunistici o mortali.

Data \_\_\_\_\_ Firma leggibile e con nome e cognome per esteso \_\_\_\_\_

Ricevuto in data

\_\_\_\_\_

Firma responsabile legale AT League

\_\_\_\_\_