



12^ PGS CHAMPIONS CUP 2023-24 DI CALCIO A 7

REGOLAMENTO UFFICIALE

CATEGORIA OVER35

INDICE:

ARTICOLO 1: LA PREMESSA [pag. 4]

ARTICOLO 2: ORARI UFFICI [pag. 5]

ARTICOLO 3: IL FUNZIONAMENTO DELLA MANIFESTAZIONE [pag. 6]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 1: LA ROSA UFFICIALE [pag. 9]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 2: IL CALCIOMERCATO [pag. 11]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 3: LA GARA [pag. 13]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 4: IL REGOLAMENTO TECNICO [pag. 21]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 5: LO SPOSTAMENTO DI UNA GARA [pag. 22]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 6: LA SOSPENSIONE DI UNA GARA [pag. 30]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 7: LA DISCIPLINARE [pag. 33]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 8: LE SANZIONI SPORTIVE [pag. 38]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 9: LE SANZIONI PECUNIARIE [pag. 40]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 10: ULTERIORI DIVIETI ALLE SQUADRE [pag. 43]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 11: L'ESPULSIONE DI UNA SQUADRA [pag. 44]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 12: IL RITIRO DI UNA SQUADRA [pag. 46]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 13: POST ESPULSIONE - RITIRO SQUADRA [pag. 47]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 14: RINUNCIA A UNA FASE [pag. 48]

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 15: IL RIPESCAGGIO [pag. 49]

ARTICOLO 4: L'ASSICURAZIONE

[pag. 50]

ARTICOLO 5: TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

[pag. 51]

ARTICOLO 6: PREMI

[pag. 52]

ARTICOLO 6 PARAGRAFO 1: ASSEGNAZIONE TITOLI INDIVIDUALI

[pag. 54]

ARTICOLO 6 PARAGRAFO 2: EVENTI REGIONALI E NAZIONALI

[pag. 55]

ARTICOLO 7: MODIFICHE AL REGOLAMENTO UFFICIALE

[pag. 57]

ARTICOLO 1:

LA PREMESSA

AT League promuove lo sport amatoriale e il Fair Play. Per questo l'organizzazione domanda alle squadre di attenersi scrupolosamente a due semplici regole prima di ogni altra, le suddette sono di seguito riportate:

- o Lealtà nei confronti del regolamento accettato e firmato tramite apposita modulistica;
- o Rispetto nei confronti degli avversari e di tutte le componenti dell'organizzazione.

Altresì a quanto riportato, AT League condanna fermamente qualunque episodio di razzismo o violenza generica sia questa verbale o fisica, si verifichi in campo o fuori da questo. Squadre e/o giocatori antisportivi e violenti possono:

- o Subire sanzioni pecuniarie e sportive in virtù di comportamenti non consoni a uno sport amatoriale;
- o Subire l'espulsione dai campionati ove si rendessero protagonisti di comportamenti gravissimi.

I presidenti nonché responsabili legali dei gruppi sportivi hanno il dovere nei confronti di AT League di rispettare il Modulo di Iscrizione e quanto previsto in questo, e il Regolamento Ufficiale e altresì quanto previsto nel suddetto.

Un danno cagionato all'organizzazione da parte del presidente di un gruppo sportivo può condurre all'espulsione della squadra e/o la sua radiazione da tutte le competizioni anche future organizzate da AT League.

I presidenti nonché responsabili legali dei gruppi sportivi, sono direttamente responsabili per i propri assistiti sul terreno di gioco, nelle panchine dello stesso e negli spogliatoi; tra gli assistiti sono compresi anche gli eventuali supporter. Le eventuali sanzioni che possono subire le squadre e i loro giocatori per eventuali atteggiamenti a danno di AT League e della sua immagine sono riportati nell'Articolo 3 e nei suddetti Paragrafi: 1, 3, 7, 8, 9 e 10.

Nel Modulo di Iscrizione viene domandato di inserire i dati anche del vice presidente in quanto ove l'organizzazione avesse necessità di comunicare urgentemente col presidente e non trovasse la sua disponibilità per un qualsivoglia motivo, a venire contattato sarà il suo vice. A riguardo di questa normativa si specifica e ricorda che è il presidente a rimanere l'unico responsabile per la squadra ed i suoi giocatori.

ARTICOLO 2:

ORARI UFFICI

Gli uffici AT League per il ritiro palloni o altro sono aperti solo nei seguenti giorni e orari:

- o Dal Lunedì al Venerdì dalle 09:30 alle 12:00 e nel pomeriggio dalle 16:30 alle 19:00;
- o Il Sabato dalle 09:00 alle 12:00.

Il numero 348 211 78 82, attivo solo per i presidenti delle squadre iscritte, è operativo solo nei seguenti giorni e orari:

- o Dal Lunedì al Venerdì negli orari di ufficio e per problemi campo dalle 19:30 alle 22:30;
- o Il Sabato negli orari di ufficio e per problemi campo dalle 13:30 alle 16:30.

Il numero 349 106 77 25 è attivo solo per coloro necessitano di avere assistenza sulla pratica di denuncia infortunio, dal Lunedì al Venerdì eccezion fatta per i giorni festivi, nella fascia dalle 15:30 alle 16:30.

Le comunicazioni ufficiali perverranno solo ed esclusivamente tramite i canali diretti di AT League tra cui sito, mail, e social. Nessun'altra persona oltre gli organizzatori è autorizzata a parlare in nome dell'associazione.

ARTICOLO 3:

IL FUNZIONAMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

L'inizio della manifestazione è previsto per il mese di Ottobre 2023, la conclusione per il mese di Aprile 2024. Eventuali ritardi o slittamenti rispetto a inizio e fine della manifestazione, non potranno ugualmente azionare richieste di ritiro o di risarcimento da parte delle squadre nei confronti di AT League. L'organizzazione comunicherà la data ufficiale del via entro dieci giorni dalla prima data di incontri.

La manifestazione si gioca dal Lunedì al Venerdì nelle seguenti fasce orarie: 20:00; 21:00; 22:00. Fasce orarie differenti da queste possono essere valutate e considerate qualora:

- o Due o più squadre inserite nello stesso Girone ne facciano richiesta all'iscrizione;
- o Le squadre sono d'accordo a trovare un altro orario in fase di richiesta spostamento gara;

AT League non inserisce d'ufficio, gare di Sabato e Domenica. Tuttavia non è fatto divieto alle squadre dopo essersi accordate per lo spostamento di una gara, di organizzarsi per disputare il recupero in uno di questi due giorni.

Di norma ogni squadra gioca una sola gara a settimana: questo fatta eventualmente eccezione per partite di Fase Finale o a eliminazione diretta nelle quali l'organizzazione potrebbe inserire due turni nella stessa settimana, ed altresì fatta eccezione per gare da recuperare per cui la squadra potrebbe trovarsi a giocare due partite nella medesima settimana. AT League farà comunque il possibile per garantire alle squadre al massimo una partita alla settimana.

Il 07-10-2023 scadranno le iscrizioni, qualora al termine di queste uno o più Gironi presentassero un numero dispari di squadre, AT League si potrà prendere il tempo massimo di 30 giorni dal via alla competizione per trovare chi vada a completare l'organico. L'aggiunta di una squadra entro i 30 giorni dal via alla competizione è possibile solo quando si parla di Prima Fase; si esclude in maniera categorica una modifica della formula o l'aggiunta di una squadra in Fasi successive. Qualora l'organico venisse completato con successo entro i 30 giorni dal via alla manifestazione, la squadra nuova iscritta recupererà le gare non disputate; le date dei recuperi saranno insindacabilmente decise da AT League; in caso invece l'organizzazione non riuscisse a chiudere l'organico entro i 30 giorni dal via al campionato e dopo questo tempo una squadra si presentasse pronta a iscriversi, questa non sarà accettata.

AT League si riserva di chiudere anticipatamente le iscrizioni in caso prima del 07-10-2023 venisse raggiunto il numero massimo di squadre da ospitare in questa manifestazione. Ove le richieste lo permettessero e le richieste di adesione

alla manifestazione superassero il tetto massimo di 16 squadre, l'organizzazione potrebbe pensare alla formazione di una Serie A e una Serie B Over35; eventualmente le regole tra le due Serie potrebbero anche essere differenti.

Il Comunicato di Presentazione con la struttura e il funzionamento della Fase a Gironi, gli abbinamenti della Fase Finale e i calendari, sarà pubblicato e inviato ai presidenti entro 3 giorni dalla prima giornata.

AT League non inserisce gare in questi casi:

- o Festivi intesi come le date indicate in rosso sui calendari;
- o Date in cui il Cagliari Calcio gioca in casa in notturna un incontro ufficiale;
- o Date in cui la Nazionale Italiana di Calcio gioca in notturna un incontro ufficiale sia di Europeo o Mondiale;

Si valuta inoltre di non disputare gare in date particolari come viglie delle festività più importanti o San Valentino.

Nel caso di una gara della Nazionale italiana di Calcio si valuta l'importanza del match. In caso di Fase di qualificazione agli Europei o ai Mondiali o in caso di una gara di Nations League che non sia Semifinale o Finalissima, si valuta di inserire regolarmente gare in calendario.

All'atto dell'iscrizione, alle squadre vengono domandati due giorni di preferenza per disputare gli incontri. Ove uno di questi due giorni ricadesse in una data festiva o in un giorno in cui l'AT League decidesse di non calendarizzare incontri per il rischio eccessivo di molteplici richieste spostamento, la squadra sarà contattata e gli sarà domandato di scegliere un terzo giorno di preferenza che possa andare insieme a quelli precedentemente segnalati ed essere utilizzato soltanto in casi di emergenza.

La formula del campionato viene scelta dall'organizzazione prima del via allo stesso. Per visionarla è possibile accedere al sito ufficiale www.atleague.it, selezionare la manifestazione di interesse, aprire la pagina "Comunicati" e cliccare su "Comunicato Ufficiale di Presentazione" che di norma è il primo dal basso verso l'alto che troverete. In alternativa restando sulla pagina della manifestazione, troverete un sunto della formula nella pagina "Info".

Ove la formula del campionato subisse una modifica, le squadre saranno informate attraverso i Comunicati Ufficiali.

La formula del campionato è modificabile e si rende possibile solo ed esclusivamente nei casi di seguito elencati:

- o Aggiunta di una squadra alla Prima Fase a chiusura di un Girone, entro 30 giorni dal via alla manifestazione;
- o Casi extracalcistici che impediscono la corretta disputa della manifestazione e obbligano più rinvii gare;
- o Pandemie e/o guerre che fermano le competizioni e ne impediscono il naturale svolgimento;
- o Caso di espulsione e/o ritiro di una e/o più squadre;

ASD AT League

Tel. 3482117882 ■ www.atleague.it ■ atleague@hotmail.com

In merito a una modifica della formula del campionato, AT League valuterà tutte le possibilità nel bene e nel male e soprattutto sulla base dei fatti accaduti, ma la decisione finale spetterà solo ed esclusivamente all'organizzazione.

Ove due o più squadre al termine di una determinata Fase avessero lo stesso numero di punti in classifica, la migliore classificata sarà determinata da questi criteri col seguente ordine: risultato o risultati negli scontri diretti; differenza reti nello scontro diretto o negli scontri diretti; differenza reti tra le due o più squadre in classifica generale; numero totale di reti segnate in classifica generale; numero totale di reti subite in classifica generale; sorteggio oppure spareggio a seconda del caso. A riguardo della presenta normativa e delle modifiche applicate su di questa rispetto a quanto è previsto dal regolamento nazionale, viene specificato quanto segue:

1. Il criterio dei gol subiti viene apportato per premiare il merito sportivo prima del sorteggio. Qualora anche questo criterio risultasse nullo o in pareggio che dir si voglia, si procederà col già citato sorteggio;
2. Nel caso il sorteggio fosse decisivo per assegnare il titolo di Campione a una squadra, il criterio in questione verrà sostituito da uno o più spareggi. Anche in questo caso AT League intende premiare il valore del merito sportivo.

Qualora una squadra giunga al passaggio tra una Fase e l'altra della manifestazione senza aver saldato il dovuto e previsto da Modulo di Iscrizione, Regolamento Ufficiale e Comunicati Ufficiali in caso di sanzioni, avrà un massimo di 48 ore dalla sua ultima gara della Fase appena conclusa per effettuare il saldo ad AT League. Trascorse le 48 ore, la squadra potrà proseguire solo col saldo effettuato altrimenti sarà espulsa dal campionato e in casi gravi, radiata.

Si specifica per le squadre e i partecipanti in queste, che si intende Fase Finale soltanto quella Fase in cui le squadre si sfidano in gare a eliminazione diretta. Le Fasi a Gironi che si tratti di Prima o Seconda non sono Fase Finale.

Nel 1° turno della Fase Finale potranno sfidarsi squadre di stesso Girone o stessa posizione in classifica ma con Girone diverso, questo potrà accadere con numero di Gironi dispari; in caso di parità nella Fase Finale si andrà ai rigori; il numero di calci di rigore sarà quello di cinque per squadra. Ove battuto il numero base di calci di rigore sussistesse la parità, si procederà a oltranza sino a che una squadra non sarà in vantaggio sull'altra.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 1:

LA ROSA UFFICIALE

La partecipazione alla manifestazione a giocatori e dirigenti è aperta senza alcun limite né vincolo riguardo al sesso delle persone. La categoria Over35 contempla vincoli di età per i partecipanti, in questo senso si vuole specificare:

1. Non potranno essere tesserati i giocatori nati dal 01/09/2000; la norma si intende per i giocatori di movimento;
2. In aggiunta al punto 1, non è giudicato giocatore di movimento il portiere che quindi non avrà vincoli di età.

Un giocatore o un dirigente che partecipa al campionato deve obbligatoriamente versare la propria quota iscrizione come previsto da apposito Modulo. La mancata osservanza della presente regola potrebbe portare a:

- o Squalifica del giocatore o del dirigente da ogni manifestazione AT League, sino ad avvenuto saldo;
- o Sanzione pecuniaria a saldo del tesseramento e da corrispondere entro 62 giorni dal tesseramento.

La partecipazione è severamente proibita a coloro hanno un DASPO e non possono prendere parte a competizioni sportive. AT League non si ritiene in nessuna maniera responsabile di un giocatore o un dirigente che a insaputa dell'organizzazione dovesse iscriversi alla manifestazione. Si garantisce tuttavia che scoperto il fatto, la persona col DASPO verrà immediatamente allontanata.

Non è imposto alle squadre alcun limite né vincolo sul numero di giocatori e di dirigenti inseribili in rosa. Al contempo non vi è limite né vincolo sul numero di FIGC e fuori quota in rosa.

Vengono ritenuti tesserati FIGC coloro che nella stagione in corso 2023-24 hanno disputato anche solo una gara:

- o In campionati della FIGC o di una federazione estera, a partire dalla III Categoria di Calcio a 11 verso l'alto;
- o In campionati della FIGC o di una federazione estera, a partire dalla Serie D di Calcio a 5;

Sono ritenuti tesserati FIGC anche coloro che nella stagione 2023-24 hanno giocato solo:

- o In qualità di fuori quota in campionati della FIGC o di una federazioni estera;
- o In una categoria giovanile della FIGC o di una federazione estera.

Riguardo i fuori quota si vuole specificare quanto segue sui 34enni e 35enni:

- o Un giocatore che compie l'età di 35 anni entro il 31/08/2024 viene giudicato non fuori quota;
- o Un giocatore che compie l'età di 35 anni a seguire del 31/08/2024 viene giudicato fuori quota;

Si aggiunge al contempo una specifica sui 25enni e sulle età inferiori ai 25 anni:

- o Un giocatore che compie l'età di 25 anni entro il 31/08/2025 viene giudicato come fuori quota;
- o Un giocatore che al 31/08/2025 non ha compiuto 25 anni, potrà partecipare solo come portiere.

Il portiere non viene mai considerato un tesserato FIGC o fuori quota a patto che disputi le gare ufficiali solo tra i pali. Al portiere sarà comunque permesso di uscire fuori dalla porta e di battere punizioni dirette e indirette. Qualora però il portiere dovesse svestire i panni del proprio ruolo e giocare da difensore, centrocampista o attaccante comunque non entrando in porta, allora potrà essere ritenuto tesserato FIGC e/o fuori quota a tutti gli effetti e pertanto entrerà nel conteggio sul tetto massimo imposto per questa manifestazione riguardo FIGC e fuori quota. Ove la squadra non rispettasse la norma sui limiti a gara dei tesserati FIGC e/o fuori quota, sarà sanzionata a livello sportivo e pecuniario.

Un giocatore svincolato durante il calciomercato 2023-24 dalla FIGC o da una federazione estera, potrà disputare la competizione AT League in qualità di non tesserato a patto di così la prova dello svincolo avvenuto:

1. Qualora il tesseramento fosse avvenuto presso la FIGC, il giocatore potrà fornire prova del suo svincolo attraverso la semplice presenza nel documento "liste svincolo" pubblicato dalla federazione stessa;
2. In caso il tesseramento fosse avvenuto in una federazione estera, il giocatore potrà fornire prova del suo svincolo attraverso un documento timbrato dalla federazione stessa dove si attesti lo svincolo;

Qualsiasi altra prova donata e non attestante quanto richiesto al punto 1 per la FIGC e al punto 2 per la federazione estera, sarà bocciata da AT League che considererà il giocatore ancora vincolato.

Ogni squadra in rosa può avere 3 giocatori condivisi con squadre di altro Girone ma dello stesso campionato. Qualora una squadra giocasse una o più partite con un numero superiore ai 3 giocatori condivisi con una squadra dello stesso campionato, potrebbe andare incontro alla sconfitta a tavolino delle gare incriminate. In caso di recidività la squadra subirà una sanzione pecuniaria e sportiva stante nella perdita di punti in classifica generale.

Nella Fase Finale un giocatore che ha giocato il campionato in più squadre, potrà proseguire solo con una di queste e dovrà comunicarla ad AT League entro la chiusura del calciomercato. Ove una squadra giocasse la Fase Finale con un giocatore condiviso con un'altra squadra anch'essa partecipante alla Fase Finale, potrà andare incontro alla sconfitta a tavolino delle gare incriminate. In caso di recidività la squadra subirà una sanzione pecuniaria.

Un giocatore che cagiona un danno non solo alla squadra con la quale è tesserato ma anche alla regolarità della manifestazione e indi per cui all'organizzazione, ove giocasse in due squadre contro le regole andrà incontro a una squalifica e in caso di recidività ad una sanzione pecuniaria senza il quale versamento non gli sarà dato il permesso di riprendere a giocare le competizioni AT League.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 2:

IL CALCIOMERCATO

Durante il periodo di calciomercato, alle squadre sarà data la possibilità di operare in questo modo:

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

Ponendo il caso di un Girone unico: se una squadra volesse acquistare un giocatore da un'altra squadra, potrà farlo a patto che ne dia comunicazione ad AT League entro e non oltre le ore 18:00 del giorno della gara; suddetto acquisto andrà a buon fine solo dietro il consenso del presidente della squadra cedente il giocatore; tale consenso dovrà pervenire anch'esso direttamente all'organizzazione e anche questo entro le ore 18:00 del giorno del match. Una volta che il presidente del gruppo sportivo cedente ha concesso l'ok al prestito o alla cessione di un proprio giocatore, questo non potrà più revocare tale operazione; sarà al contempo possibile effettuare l'operazione di "riacquisto" del giocatore ceduto attraverso nuova trattativa di trasferimento con il presidente della squadra in quel momento in possesso del cartellino del giocatore.

In caso di Girone unico, un giocatore non potrà giocare con più di una squadra contemporaneamente. Indi anche in caso di scambi di mercato, il giocatore nella stessa giornata di campionato potrà giocare con una sola squadra; nel caso in cui un determinato giocatore non dovesse seguire alla lettera la presente regola, potrà andare incontro a una squalifica e una sanzione pecuniaria le cui entità saranno decise dalla Commissione Disciplinare. La squadra che ha fatto scendere in campo il giocatore contro le regole subirà la sconfitta della partita a tavolino e in caso di recidività una sanzione pecuniaria e sportiva stante nella perdita di punti in classifica generale.

Ponendo il caso di un gruppo sportivo che si iscrive con due o più squadre, ognuna di queste avrà la propria rosa. I giocatori non possono essere scambiati tra squadre senza che AT League sia stata informata dell'operazione. Anche in questo caso la comunicazione all'organizzazione andrà fatta entro le ore 18:00 del giorno del match. Ove questa comunicazione non pervenisse, la squadra non potrà far disputare la partita al giocatore giudicato non in regola. La mancata osservanza di questa normativa da parte della squadra, porterà alla sanzione della sconfitta a tavolino del match incriminato; oltre questo, in caso di recidività, la squadra subirà:

- o Sanzione stante nella perdita di punti in classifica generale;
- o Sanzione pecuniaria.

Qualora una squadra volesse modificare lo status di un proprio dirigente rendendolo giocatore, tale movimento sarà trattato alla stregua di un acquisto. La squadra dovrà segnalare ad AT League la modifica intercorsa nella propria rosa entro le ore 18:00 del giorno in cui l'ex dirigente dovrà fare il proprio esordio. In caso questa comunicazione non pervenisse, la squadra non potrà far giocare la partita alla persona in questione nella qualità di giocatore in quanto questa posizione giudicata non in regola. La non osservanza di suddetta norma da parte della squadra porterà alla sanzione della sconfitta a tavolino del match incriminato; oltre questo, in caso di recidività, la squadra subirà:

- o Sanzione stante nella perdita di punti in classifica generale;
- o Sanzione pecuniaria.

Il calciomercato scadrà alle ore 18:00 dell'ultima partita della Fase a Gironi complessiva. Una volta chiuso il periodo di calciomercato, non sarà più possibile né verrà concessa alcuna operazione.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 3:

LA GARA

Ove una squadra mancasse reiteratamente di rispettare il Regolamento Ufficiale sui giocatori tesserati e non, a cui far disputare le gare, potrà essere espulsa per danno cagionato alla competizione e alle formazioni avversarie.

AT League omaggia le squadre dei palloni ufficiali della manifestazione: la misura è il 5 a rimbalzo normale. Non si fa obbligo alle squadre di usare il pallone dell'organizzazione ma è domandato di usare palloni a rimbalzo normale e di misura non inferiore al nr. 4. Ove una gara si disputasse con palloni non a norma, il direttore di gara a sua discrezione la potrà sospendere; eventuali sanzioni in tal senso sono riportate nel Paragrafo 6 di suddetto Articolo 3.

Le squadre possono chiedere ad AT League la consegna di un nuovo pallone solo ed esclusivamente se quello fornito in precedenza presentasse un problema di fabbrica e fosse a causa di questo inutilizzabile. Il pallone fuori uso andrà riconsegnato ad AT League che si occuperà, una volta consegnatole dalla fabbrica il nuovo, di fornire quello sostitutivo. Non è possibile il risarcimento di uno o più palloni se questi sono andati persi per qualsivoglia causa.

Le squadre debbono presentarsi sul terreno di gioco 15' prima del via allo stesso e pertanto nell'orario indicato sul Comunicato Ufficiale e sul sito ufficiale www.atleague.it.

È fatta espressa richiesta alle squadre di presentarsi sul terreno di gioco con il seguente equipaggiamento sportivo:

- o Numero di 7 pettine o seconde maglie da usare, dalla squadra ospite, in caso di colore maglia simile;
- o Parastinchi coperti da calzettoni, da far usare ai giocatori che intendono disputare la gara;
- o Numero di due palloni misura 5 a rimbalzo normale da utilizzare durante l'incontro.

Il Documento Ufficiale di gara viene portato al campo dal direttore di gara o dal commissario di gara: ai responsabili delle squadre o per essi un loro delegato è vietato aggiungere autonomamente giocatori nello stesso Documento, è necessario in questo senso passare sempre dall'organizzazione tramite direttore e/o commissario di gara; il consenso dell'organizzazione potrà arrivare soltanto da uno dei due responsabili della stessa, e sarà dato al direttore di gara e/o al commissario di gara o direttamente alla squadra. L'aggiunta invece senza alcuna autorizzazione da parte dei responsabili di AT League, di un giocatore non presente nel Documento Ufficiale di gara potrà portare la squadra sanzioni pecuniarie e sportive: le sanzioni sportive possono variare dal minimo di una sconfitta a tavolino in caso un giocatore abbia giocato la gara in modo irregolare, al massimo di una penalizzazione di punti in classifica generale

la quale sarà presa in considerazione nel caso in cui la squadra abbia già avuto di questi comportamenti durante la manifestazione e pertanto sia recidiva.

Alle squadre è fatta richiesta di portare al campo per ogni gara in calendario un Documento di riconoscimento dei giocatori e dirigenti. Il riconoscimento sarà fatto dal direttore di gara o dal commissario di gara attraverso il Documento Ufficiale fornito da AT League. La pratica di riconoscimento viene espletata di norma prima della gara.

Al momento del riconoscimento, direttore di gara e commissario di gara verificheranno che i nomi dei giocatori corrispondano nel Documento Ufficiale. In caso di dubbi potranno avvalersi del Documento di riconoscimento dei giocatori il quale potrà essere domandato per un controllo, anche a fine primo tempo o al termine della gara.

A un giocatore rifiutatosi di mostrare il proprio Documento di riconoscimento, potrà essere impedita la disputa della gara. Ove il giocatore giocasse il match, in caso di accertata irregolarità la squadra subirà la sconfitta del match a tavolino oltre a, in caso di recidività, una sanzione pecuniaria e la perdita di punti in classifica generale.

Il mancato riconoscimento da parte del direttore di gara o del commissario di gara, non autorizza le squadre a fare ricorso e controricorso ove dovessero arrivare delle sanzioni causa giocatori non in regola aggiunti contro Regolamento dal presidente o capitano della squadra al Documento Ufficiale di gara.

Alle squadre è richiesto l'uso di un numero di maglia differente per ogni giocatore, si fa altresì la richiesta che questo numero sia affidato sempre allo stesso giocatore di modo tale da ridurre i tempi di appello nel pre partita. Non viene fatto divieto alle squadre di far indossare per ogni gara numeri di maglia diversi ai giocatori, ma si avvisa che queste squadre potranno subire più controlli durante la manifestazione.

Ove l'organizzazione o in sua vece il direttore di gara e/o il commissario di gara si accorgessero durante gli appelli di una persona non in regola, a questa sarà vietata la disputa del match. Nel caso la persona non rispettasse il divieto, il direttore di gara metterà a referto quanto accaduto. Qualora in seguito ai controlli venisse accertata la posizione irregolare della persona scesa in campo, la squadra incasserà la sconfitta della gara incriminata a tavolino. Altresì:

- o Il giocatore subirà una sanzione sportiva stante in una squalifica la cui entità andrà discussa dalla Commissione Disciplinare; e una sanzione pecuniaria senza il cui saldo lo stesso giocatore non potrà riprendere a giocare;
- o In caso di recidività, la squadra sarà sanzionata in modo pecuniario e con uno o più punti di penalizzazione in classifica generale a seconda della gravità del fatto accaduto e del grado di recidività;

Se invece l'organizzazione o in sua vece il direttore di gara e/o il commissario di gara si accorgessero a partita già iniziata della presenza in campo di un giocatore non in regola, il risultato del match potrebbe non essere omologato

con la squadra rea di aver fatto disputare la gara a una persona non a norma di Regolamento che subirebbe la sconfitta a tavolino. Oltre questo l'organizzazione e/o il direttore di gara potrebbero prendere i citati provvedimenti:

- o Sospendere in via temporanea la partita al fine di consentire ai giocatori non assicurati di abbandonare il campo e proseguire così eventualmente la gara con il massimo della sicurezza per le persone e gli addetti ai lavori;
- o Far proseguire la partita ove in campo ci fossero giocatori assicurati ma allo stesso tempo non in regola come ad esempio squalificati, fuori quota o tesserati FIGC in più rispetto a quanto previsto dal Regolamento;

Ove in segno di protesta dopo la sospensione una squadra abbandonasse il campo, la stessa squadra potrà subire oltre la sconfitta a tavolino anche una sanzione sportiva di penalizzazione di punti in classifica generale e altresì una sanzione pecuniaria per comportamento antisportivo. In questo senso maggiori info sono disponibili nel Paragrafo 6 del suddetto Articolo 3 del Regolamento Ufficiale;

Se invece ancora l'organizzazione o in sua vece il direttore di gara e/o il commissario di gara non si accorgessero di un giocatore non in regola che prende parte a un incontro, il risultato finale potrebbe non essere omologato. La vittoria potrebbe essere assegnata a tavolino alla squadra in regola, con solo la suddetta che vedrebbe confermati gol e marcatori, a riguardo di questo è fondamentale specificare che anche nei due casi sopracitati e pertanto:

- o Caso in cui ci si accorge all'atto degli appelli di un giocatore non in regola e questo gioca comunque;
- o Caso in cui ci si accorge a gara iniziata di un giocatore non in regola che ha preso parte alla gara;

vale il fatto che ove la Commissione Disciplinare accertasse la presenza di un danno verso la squadra avversaria e/o AT League, il punteggio a tavolino in favore della squadra in regola potrebbe essere superiore al 3-0. In tal senso dal tabellino del match saranno eliminati solo gol e marcatori della squadra negligente al Regolamento. L'eventuale reclamo della squadra sconfitta a richiedere l'impugnatura delle norme FIGC, sarà rigettato;

a riguardo di quanto sopra, se una squadra segna meno di tre reti in una gara giocata contro una sfidante che non rispetta Regolamento e/o Modulo di Iscrizione, le sarà assegnata la vittoria a tavolino e in caso abbia realizzato meno di tre gol le sarà assegnato un numero di reti d'ufficio valido a portare la vittoria a tavolino allo scarto di reti base. Come per la precedente norma, anche in questo caso non si accettano ricorsi.

Una squadra potrebbe essere sanzionata con la sconfitta a tavolino di una gara anche qualora a creare un danno per la regolarità di un determinato match fosse stato un dirigente ancor più ove questo sprovvisto di assicurazione e pertanto non in regola. Riguardo alla norma in questione dovrà essere il Giudice Sportivo assistito dalla Commissione Disciplinare a stabilire la presenza di un danno effettivo commesso dalla squadra e dal suo dirigente, questo sulla base di quanto riportato sul referto dal direttore di gara. Nel caso in cui il già citato Giudice Sportivo si accertasse che non vi è danno tangibile commesso dalla squadra per punire la stessa con una sconfitta a tavolino, allora sarà

omologato il risultato del campo. Al tempo stesso ove il dirigente non fosse in regola, questo insieme alla squadra potrà subire una sanzione di tipo disciplinare stante in una squalifica, e una sanzione di tipo pecuniario.

Il risultato di una partita in cui una squadra è stata negligente verso Modulo di Iscrizione e/o Regolamento Ufficiale potrebbe essere omologato dal Giudice Sportivo solo in caso la Commissione Disciplinare accertasse l'assenza di un danno da parte della squadra negligente fatto e nei confronti della regolarità della manifestazione e nei confronti al tempo stesso della formazione avversaria.

Anche qualora una squadra tentasse di rimediare a partita in corso a un proprio errore, qualsiasi sia il parere anche della squadra avversaria, starà alla Commissione Disciplinare e al Giudice Sportivo prendere una decisione in merito all'omologazione o meno del risultato. Si ricorda altresì che alla squadra avversaria ed in regola è proibito consentire un illecito sportivo pena sanzioni sportive e pecuniarie.

In totale autonomia, il direttore di gara o un componente dell'organizzazione possono impedire che un giocatore disputi la gara portando con sé occhiali, orologi, anelli, bracciali, catenine, orecchini e piercing. Questo al fine di preservare l'incolumità di ogni componente e persona all'interno del campo. La mancata osservanza da parte del giocatore non dà comunque adito alla presentazione di reclami.

Prima dell'inizio del match al direttore di gara o al commissario di gara in sua vece, spetta il compito di raccogliere le quote. È fatta espressa richiesta alle squadre di presentarsi presso il Centro Sportivo con la quota già pronta e con il minor numero possibile di monete. I direttori di gara non accettano centesimi.

Il presidente di ogni squadra o per esso un suo delegato, con la firma sul Documento Ufficiale di gara dichiara:

1. La presenza in campo dei giocatori trascritti nel Documento. Tutti assicurati secondo le normative vigenti;
2. Di sapere che se la gara sarà data persa alla sua squadra ove venisse meno la regolarità del punto 1;
3. Di aver consegnato la quota trascritta nel Documento al fianco del nome della squadra.

Prima o durante un incontro alle squadre è fatto severo divieto di:

1. Accordarsi per rinviare la gara senza interpellare direttore di gara e/o organizzazione;
2. Accordarsi per disputare il match con un numero di giocatori inferiore o superiore al consentito;
3. Consentire alla squadra che si sta sfidando di giocare con un giocatore non a norma di Regolamento;

Ove una squadra dovesse infrangere il punto 2, questa subirà:

- o In caso di recidività, una sanzione sportiva stante nella perdita di punti in classifica generale;

- o In caso di recidività, una sanzione pecuniaria il cui importo sarà deciso dalla Commissione Disciplinare;
- o La sconfitta della gara a tavolino perchè colpevole di aver senza permesso, autorizzato l'atleta a giocare.

Il numero minimo legale per affrontare regolarmente una gara e non perderla a tavolino è di 5 giocatori; non esiste al contempo un numero massimo di dirigenti e giocatori assicurati che possono essere convocati per ogni incontro.

La categoria Over35 permette a ogni squadra l'uso di un massimo di 2 tesserati FIGC e 2 fuori quota per ogni gara; il fuori quota nel rispetto dei limiti numerici imposti può essere tesserato FIGC. Le specifiche su chi viene considerato un fuori quota e chi un tesserato FIGC sono dettagliate nel Paragrafo 1 dell'Articolo 3. Ove una squadra non rispettasse i limiti imposti su tesserati FIGC e fuori quota, perderà le gare incriminate a tavolino; altresì subirà in caso di recidività:

- o Penalizzazione in classifica generale a partire da -1 e ad aumentare ove capitassero altri casi recidivi;
- o Sanzione pecuniaria la cui entità sarà definita dalla Commissione Disciplinare e dal Giudice Sportivo.

A riguardo della norma sui fuori quota, per evitare che una o più squadre possano incombere in sconfitte a tavolino oltre a sanzioni sia di livello sportivo che pecuniario, AT League ha premura di specificare in tabella quanto segue:

Numero fuori quota	Numero FIGC in quota	Esito gara
0	0	Omologata
0	1	Omologata
0	2	Omologata
1 tesserato FIGC	0	Omologata
1 tesserato FIGC	1	Omologata
1 tesserato FIGC	2	Non omologata e persa a tavolino
1 non tesserato FIGC	0	Omologata
1 non tesserato FIGC	1	Omologata
1 non tesserato FIGC	2	Omologata
2 tesserati FIGC	0	Omologata
2 tesserati FIGC	1 o più	Non omologata a persa a tavolino
2 non tesserati FIGC	0	Omologata
2 non tesserati FIGC	1 o più	Omologata

Ogni partita ha una durata di 25' per tempo più eventuale recupero. Per ogni incontro le squadre dispongono di:

- o Minimo 5', massimo 10' di attesa sfruttabili solo se non si ha il numero minimo di 5 giocatori per iniziare la gara;
- o 1' di time out a squadra e per tempo, questo verrà concesso soltanto a gioco fermo e pallone a favore;
- o 3' di intervallo tra i due tempi, ma il direttore di gara può ridurli se il match è iniziato in ritardo.

Il tempo di recupero è a totale discrezione del direttore di gara. 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 l'incontro ha avuto inizio in ritardo.

Il mancato rispetto dei limiti di attesa, minimo e massimo, può comportare per una o ambo le squadre una sanzione pecuniaria e una sportiva; le sanzioni sono riportate nel presente Regolamento Ufficiale all' Articolo 3 Paragrafi 8 e 9.

Superata l'attesa massima di 10', il direttore di gara avrà diritto di fischiare la fine dell'incontro. In tal caso la squadra o le squadre numericamente impossibilitate a giocare la gara, saranno sanzionate come da Regolamento Ufficiale.

Ove una squadra in regola con il tempo di attesa facesse richiesta al direttore di gara di giocare la gara a tempo massimo di attesa superato, questa potrà essere accontentata ma dovrà essere a conoscenza di quanto segue:

- o La vittoria a tavolino maturata col triplice fischio arbitrale sarà resa nulla dalla richiesta della squadra di disputare ugualmente l'incontro. Sarà omologato il risultato del campo al nuovo triplice fischio del direttore di gara;
- o Il direttore di gara nel rispetto delle squadre in campo nelle fasce orarie successive, avrà diritto di ridurre la durata regolamentare dell'incontro di 50' per permettere l'inizio e la fine puntuale dei match successivi;
- o Una volta chiuso naturalmente l'incontro, ove la squadra richiedente la corretta disputa della gara avesse perso, questa non potrà presentare reclamo contro l'arrivo tardivo della formazione avversaria.

Ove una squadra superasse il limite massimo di attesa di 10', con il benestare del direttore di gara e della formazione avversaria sarà possibile attenderla solo ed esclusivamente nei casi qui citati:

- o La squadra in ritardo avesse sbagliato campo e si fosse presentata in un'altra struttura;
- o Traffico causa incidente che non permette alla squadra di arrivare al campo rispettando i limiti di attesa.

Ove il direttore di gara terminato il tempo di attesa dichiarasse chiuso il match, la squadra presente sul campo con minimo 5 uomini come previsto dal Modulo di Iscrizione dovrà versare la propria quota partecipazione; se la squadra non versasse suddetta quota e abbandonasse il campo, la vittoria a tavolino non le sarà omologata ed AT League le fornirà un tempo massimo di 14 giorni dalla data della gara per sopperire alla propria mancanza; ove al 15° giorno la squadra non avesse versato la propria quota partecipazione, sarà dichiarata rinunciataria alla partita al pari di

quella presentatasi senza i numeri legali per la sua disputa effettiva, altresì sarà sanzionata anch'essa con la sconfitta a tavolino. La squadra colpevole di abbandono campo senza aver versato la propria quota partecipazione sarà sanzionata come previsto dai Paragrafi 8 e 9 nell'Articolo 3 del suddetto Regolamento Ufficiale.

L'assenza del numero minimo di giocatori una volta superato il tempo massimo di attesa di 10' causa la sconfitta a tavolino della squadra in difetto nonché la penalizzazione di 1 punto in classifica generale ove si tratti della prima sconfitta a tavolino, di 2 punti in classifica generale ove si tratti della seconda sconfitta a tavolino e ad aumentare in caso di recidività sino a rischiare l'espulsione dalla manifestazione.

Non vi è penalizzazione di punti in classifica generale in caso una squadra sia costretta ad abbandonare il terreno di gioco in quanto causa infortuni non ha più il numero sufficiente di atleti per giocare regolarmente il match; altresì in via eccezionale non vi è penalizzazione di punti in classifica generale in caso una squadra non dovesse sentirsi di proseguire un match causa un evento straordinario per cui può rendersi necessario l'intervento di un'ambulanza.

Una squadra oltre che con la sconfitta a tavolino, può essere penalizzata anche con la perdita di punti in classifica generale qualora ricadesse nei casi di seguito elencati:

- o La squadra ha reiterato nel non rispettare il Regolamento Ufficiale sui giocatori non a norma utilizzati durante la partita; per giocatori non a norma si intendono assicurati, fuori quota, squalificati, tesserati FIGC;
- o La squadra si è resa più volte protagonista di comportamento antisportivo perdendo più di una partita a tavolino a causa dell'abbandono del terreno di gioco non autorizzato dal triplice fischio del direttore di gara;
- o La squadra si è resa più volte protagonista di comportamento antisportivo perdendo più di una partita a tavolino a causa del numero di giocatori espulsi che non le ha permesso di proseguire regolarmente l'incontro.

Solo in due casi non vengono assegnati i marcatori alla squadra che prende la vittoria a tavolino:

1. Qualora la squadra avversaria non scenda in campo e pertanto si debba assegnare il 3-0 a tavolino;
2. Qualora sia la squadra vincente a tavolino sia AT League sappiano che la squadra avversaria non è in regola.

Ai giocatori è permesso l'uso di qualsiasi scarpa adatta al gioco ma non la scarpa con i tacchetti bullonati. Ove il direttore di gara e/o l'organizzazione si accorgessero di un giocatore in possesso delle scarpe coi tacchetti bullonati, inviteranno lo stesso al cambio delle scarpette o abbandonare il campo. In nessun modo si possono vincere gare a tavolino per questa ragione a meno che la persona si ostini a restare in campo.

Alcuni Centri Sportivi potrebbero richiedere che non vengano usate le scarpe da calcio per preservare l'integrità del manto. In questo senso sarà l'organizzazione a informare le squadre iscritte di eventuali dettami imposti da una o

l'altra struttura. La non osservanza della richiesta non dà possibilità ad alcun tipo di ricorso. Starà direttamente al Centro Sportivo decidere se quel determinato giocatore potrà prendere parte alla gara.

Un giocatore o un dirigente espulso e/o squalificato non può stare a bordo campo o in panchina durante una gara; ove la persona non lasciasse il campo, il direttore di gara potrà sospendere il match; se la persona in questione insistesse nel non voler lasciare il terreno di gioco, il direttore di gara potrà non riprendere la gara e dichiararla finita. In caso di gara sospesa definitivamente e quindi dichiarata finita dal direttore di gara, la squadra con al suo interno il tesserato che ha cagionato il danno subirà la sconfitta della partita a tavolino a meno che il risultato sino a quel momento maturato sul campo non sia già in sfavore per essa di tre o più reti. Oltre ai provvedimenti disciplinari che saranno assunti a danno della squadra nel caso dovesse accadere che un suo tesserato non lasci il campo dopo il richiamo da parte del direttore di gara, lo stesso tesserato oltre alla squalifica subirà una sanzione pecuniaria.

Alle squadre è data la possibilità di accordarsi per giocare gare in 5 contro 5 o 6 contro 6: questo è solito accadere quando una squadra comincia un match in inferiorità numerica; ove una gara cominciasse con le squadre in 5 o in 6 queste potranno comunque regolarmente terminare l'incontro in 7. Non vi è obbligo di iniziare una partita con un numero di giocatori e concluderla con gli stessi.

È proibito disputare gare con 4 o 8 giocatori in campo per squadra: ove ciò avvenisse, potrebbe esserci la sconfitta a tavolino della squadra in sovrannumero oltre che in caso di recidività una sanzione sportiva stante nella perdita di punti in classifica generale, e una sanzione pecuniaria. Si specifica che la sconfitta a tavolino sarà data solo nel caso il match venisse falsato nella sua regolarità: in tal senso sarà decisivo quanto riportato sul referto dal direttore di gara.

ARTICOLO 3 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 a meno di una deviazione.

Una squadra con uno o più giocatori espulsi deve proseguire l'incontro in inferiorità numerica.

Il portiere può chiamare la palla, un giocatore di movimento no pena fallo in caso arrechi danno a un avversario.

Il portiere può rimettere dal fondo solo con le mani. Se lo fa con i piedi, si ribatterà una rimessa dal fondo.

Le rimesse laterali devono essere battute con i piedi.

La scivolata a contatto con l'avversario:

- o È proibita per i giocatori di movimento e, se effettuata, genererà un calcio di punizione;
- o Non è proibita per il portiere solo se fatta nella propria area di rigore e a patto che non sia fallosa.

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

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 5:

LO SPOSTAMENTO DI UNA GARA

Come già evidenziato dall'Articolo 3 Paragrafo 3 del Regolamento Ufficiale, alle squadre è severamente negata la possibilità di accordarsi tra di esse al campo per lo spostamento di un match prima che questo abbia inizio. Ove ciò accadesse e le squadre fossero d'accordo ma organizzazione e direttore di gara non riscontrassero grossi problemi nel dare regolarmente inizio alla partita, a meno di un atto di clemenza da parte di AT League le squadre subiranno:

- o In caso di spostamento della gara: due sanzioni pecuniarie di cui la prima per non aver chiesto il posticipo entro i cinque giorni, e la seconda per rimborsare l'AT League delle spese di direttore e commissario di gara;
- o In caso di sconfitta a tavolino di ambedue: in classifica generale la penalità di punto, questo maggiorato qualora ci fosse recidività; e una sanzione pecuniaria per oggettiva e voluta mancata presenza alla partita.

AT League può variare in qualsiasi momento il campo a una gara in caso di imprevisti non dipendenti da essa, in tal caso l'organizzazione si impegna ad avvisare le squadre almeno 2 ore prima del match. La stessa organizzazione al tempo stesso non può variare insindacabilmente e a proprio piacimento l'orario e il giorno di una gara, a meno che:

- o Ci sia un errore sul Comunicato Ufficiale e questo venga immediatamente comunicato ai presidenti;
- o Le squadre non trovino un accordo sulla data dopo aver concordato uno spostamento gara;
- o Le due squadre siano d'accordo alla modifica di uno spostamento gara.

AT League può optare per un rinvio a data da destinarsi, volendo anche senza sentire il parere delle squadre, solo in caso ci fosse una causa di forza maggiore per cui non è certa la possibilità di giocare la gara nemmeno aspettando qualche minuto. Le casistiche di rinvio per causa di forza maggiore più comuni vengono di seguito enunciate:

- o Direttore di gara bloccato sulla strada e che non ha certezze sui tempi di arrivo al campo;
- o Malfunzionamento all'impianto d'illuminazione del campo che rende scarsa la visibilità;
- o Allagamento totale del manto di gioco che non rende possibile il rimbalzo della palla;

In questi casi a meno che non ci sia altra soluzione come uno spostamento urgente di campo e disponibilità delle squadre a slittare il match di un'ora, si posticipa a data da destinarsi. Così andasse, AT League darà comunicazione alle squadre della nuova data fornendo un preavviso di 14 giorni sulla stessa.

È premura di AT League domandare alle squadre la massima attenzione nella lettura del calendario di maniera tale da evitare qualunque tipo di disagio o richieste di spostamento senza i cinque giorni regolamentari di preavviso.

AT League non accetterà d'ufficio richieste di spostamenti gara ove la richiesta stessa non fosse accompagnata da un valido motivo o una causa di forza maggiore per cui alla squadra non è possibile presenziare alla gara.

È inoltre bene informare le squadre che al di là del parere favorevole allo spostamento di un incontro da parte di una squadra, è obbligatorio trovare oltre al campo di gioco, un direttore di gara che diriga il match.

Si specifica che nel momento in cui una squadra rifiuta la richiesta di spostamento gara portata da un'avversaria, AT League non può fare più nulla se non eventualmente inoltrare una seconda richiesta.

Sulla base di quanto già riportato, AT League accetta richieste di spostamento gara per ogni squadra sino al limite di 3 al massimo. Si specifica che non si fa differenza in fase di conteggio, tra una richiesta di spostamento gara rifiutata e una richiesta di spostamento gara accolta. Superato il numero di 3 richieste, le squadre potranno domandare altri spostamenti ma questi saranno presi in considerazione solo ove fossero motivati da serie cause di forza maggiore.

La richiesta spostamento di una gara va presentata entro cinque giorni dalla partita. La richiesta principale va fatta ad AT League la quale si occuperà di capire la disponibilità della squadra avversaria che avrà un limite di 48 ore per dare la propria risposta. Senza la suddetta risposta, la richiesta si considererà come rifiutata. Nel caso in cui la squadra avversaria dovesse rispondere negativamente alla domanda di spostamento, la gara resterà fissata come da calendario. Se al contrario la squadra accettasse lo spostamento, sarà possibile procedere con la ricerca di un campo e un direttore di gara per concretizzare lo spostamento della partita.

Se una squadra presenta richiesta di spostamento non rispettando i cinque giorni di preavviso dalla data del match, le 48 ore a disposizione dell'avversaria per dare una risposta possono essere diminuite a seconda di quanto manca al match in termini di giorni. Ponendo che la richiesta arrivi il giorno stesso della gara, la squadra avversaria, qualora accettasse, avrà 7 giorni dalla data del match per far sapere la propria preferenza sul giorno del recupero. Trascorso il suddetto tempo, qualora la squadra non si fosse ancora pronunciata sulla preferenza, sarà direttamente AT League a comunicare con un preavviso di 14 giorni, la nuova data del match.

Una richiesta di spostamento gara se fatta entro i cinque giorni dalla data del match comporta, ove accettata da AT League e la formazione avversaria, una quota di € 15,00. La suddetta quota potrà essere aumentata del doppio nel caso in cui la squadra richiedente nel presentare la domanda di spostamento non avesse allegato a questa una motivazione giudicata seria e/o valida dall'organizzazione ed eventualmente, dalla stessa squadra avversaria.

Una richiesta di spostamento gara se fatta non entro i cinque giorni dalla data del match comporta ove accettata da AT League e squadra avversaria, la quota disdetta campo la cui entità è riportata sul Modulo di Iscrizione. Sulla

base di questo, ove una squadra domandasse due spostamenti per lo stesso incontro e di questi il secondo senza i cinque giorni di preavviso dalla data del match, la squadra sarà addebitata della quota disdetta campo.

Ove i presidenti si conoscano, avranno la possibilità di mettersi d'accordo per spostare l'incontro. Questa possibilità è limitata al tempo di 7 giorni. Trascorso questo tempo starà direttamente ad AT League trovare una nuova data per il match rinviato. L'organizzazione in questo senso si impegnerà a cercare e fornire una nuova data con un preavviso di 14 giorni per le squadre, di modo tale che entrambe possano organizzarsi quanto meglio.

Ove i presidenti non si conoscano, quello richiedente spostamento potrà fornire due date che AT League sottoporrà al presidente avversario. Qualora queste venissero rifiutate, il presidente della squadra pronta a scendere in campo dovrà decidere se confermare la gara alla data in calendario o optare per lo spostamento. In caso di spostamento, la nuova data sarà fornita da AT League con un preavviso alle squadre su di questa, di 14 giorni.

Per le richieste di spostamento gara è AT League a fare da arbitro tra i presidenti per evitare incomprensioni; questo a meno che i due presidenti si conoscano e non sia necessario il passaggio dei numeri di telefono; invece ove i due presidenti non si conoscano e quello domandante lo spostamento della gara facesse richiesta di avere il numero del presidente avversario, suddetta richiesta sarà bocciata dall'organizzazione.

Si chiarisce e specifica che nel momento in cui il presidente di una squadra decide di accogliere e quindi accettare la richiesta di uno spostamento gara presentatagli, lo stesso presidente avrà la possibilità di esprimere ad AT League i propri giorni ed orari di preferenza per recuperare l'incontro. Qualora lo spostamento gara si concretizzasse e venisse ufficializzato, l'organizzazione farà quanto possibile per accontentare la squadra che ha accettato lo spostamento.

Nel momento in cui una squadra accetta la richiesta di spostamento inviatagli, AT League invia una comunicazione ai presidenti o delegati delle squadre; inviata la suddetta, la squadra richiedente spostamento non può più tornare sui propri passi in quanto l'organizzazione ha già provveduto a disdire il campo vecchio e affittare il nuovo. Qualora a voler tornare sui propri passi fosse la squadra che ha ricevuto e accettato lo spostamento gara, anche questa una volta inviata la comunicazione ufficiale da AT League non potrebbe farlo, ma al contempo potrebbe formulare alla squadra avversaria una richiesta di spostamento ex novo: nel caso la richiesta di spostamento gara ex novo venisse accettata, sarà l'ultima squadra ad aver richiesto lo spostamento del match a venire addebitata della quota per lo spostamento gara, e non la prima, questo in quanto la seconda richiesta sarà andata di fatto ad annullare la prima.

Un stessa squadra non può più chiedere lo spostamento di una partita dopo che questa le è già stata spostata una prima volta. Questa normativa ha valenza a meno di gravi cause di forza maggiore come possono essere un lutto,

l'impraticabilità del campo o ulteriori impossibilità gravi di scendere in campo, in questi casi si concede la possibilità di domandare un altro spostamento. Ove non ci fosse una grave causa di forza maggiore, AT League non prenderà in considerazione la richiesta di spostamento gara ma al contempo per non danneggiare la squadra avversaria, lascerà a lei decidere se optare per un atto di clemenza o vincere l'incontro a tavolino.

Qualora la forza di causa maggiore fosse accettata da AT League, la stessa sarà in diritto di chiedere il doppio del costo base dello spostamento gara, questo a causa della doppia richiesta. Si specifica altresì che a seconda della motivazione adottata dalla squadra, potrebbero non essere richieste ulteriori quote oltre a quella della "differenza campo". L'organizzazione valuterà la motivazione ed in caso la stessa comunicherà al presidente della squadra richiedente lo spostamento gara la decisione riguardo il costo dello spostamento. Non è uso di AT League chiedere il costo base dello spostamento gara quando vengono palesati lutti.

Il caso di una richiesta spostamento gara causa lutto va esaminato direttamente dalla formazione avversaria, per un motivo del genere l'organizzazione è sempre favorevole all'approvazione. Qualora pure la squadra avversaria desse il proprio consenso allo spostamento, la stessa squadra avrà un tempo limite di 7 giorni per presentare ad AT League la preferenza sulla data del recupero. Qualora trascorso il suddetto tempo limite la squadra non avesse fornito la propria data preferita, starà direttamente all'organizzazione comunicare ufficialmente la nuova data, fornendo ad ambo le squadre 14 giorni di preavviso sulla stessa di modo tale da poterle fare organizzare.

Per chiedere uno spostamento gara causa COVID, le squadre non debbono arrivare a 7 giocatori per la disputa del match: AT League farà richiesta di visionare almeno nr. 1 documento ufficiale rilasciato da una ASL o una farmacia, che attesti la positività di un giocatore; al fine della verifica non è preso in considerazione un tampone casalingo. La documentazione rimarrà privata e non mostrata ad alcuna persona della squadra avversaria. Una volta in possesso della prova della positività, l'organizzazione contatterà il presidente della formazione avversaria al quale spetterà la decisione se accettare lo spostamento o vincere la gara a tavolino.

La normativa di cui sopra ha valenza solo per gli effettivi casi COVID essendo decadute le regole riguardanti i casi di quarantena. Qualora a una squadra con casi COVID venisse rigettata la richiesta di uno spostamento gara e la squadra stessa non si presentasse sul terreno di gioco, questa sarà ugualmente addebitata in classifica generale oltre che eventualmente con una sanzione pecuniaria. Nel caso invece la formazione avversaria decidesse di accettare la richiesta di spostamento gara a essa presentata, l'organizzazione valuterà se addebitare o meno a seconda della gravità della situazione, i costi di spostamento alla squadra richiedente.

Così come per i lutti o per le richieste di rinvio domandate lo stesso giorno della gara, la formazione che approverà la domanda di spostamento avrà concesso da AT League un lasso di tempo massimo di 7 giorni al termine del quale

dovrà fornire la propria preferenza sulla data a ella favorita per recuperare l'incontro. Qualora trascorso il tempo, la squadra non avesse fornito la propria preferenza sulla data, allora sarà compito diretto dell'organizzazione cercarne e comunicarne ufficialmente una alle squadre dandone a entrambe preavviso di 14 giorni in modo da consentire a entrambe di potersi organizzare in tempo e non domandare ulteriori rinvii.

La quota per lo spostamento di una gara dovrà essere versata dal presidente della squadra richiedente solo in caso lo spostamento si concretizzasse e dunque quando questo sarà stato ufficializzato da AT League alle due squadre. In caso la squadra richiedente spostamento non fosse in regola coi pagamenti, avrà l'obbligo di versare la quota dello spostamento gara immediatamente dopo che il suddetto sarà stato ufficializzato. Nel caso in cui invece la squadra domandante lo spostamento gara fosse in regola con i pagamenti, le potrà in via assolutamente eccezionale essere concesso di versare la quota dello spostamento direttamente al campo.

Una richiesta spostamento gara con motivazione allerta meteo diramata dalla Protezione Civile, di qualunque entità sia questa, viene subito bocciata da AT League così come qualsiasi richiesta di spostamento per tempo instabile ma che venga presentata prima delle 3 ore precedenti al match. A seguire, tutte le casistiche:

- o In caso di condizioni proibitive e campi impraticabili a causa del maltempo, l'organizzazione tra le 2 e le 3 ore prima dei match darà ai presidenti comunicazione dei posticipi a data da destinarsi; suddetta comunicazione perverrà soltanto in caso sia necessario rinviare, altrimenti le gare saranno intese come confermate;
- o In caso di peggioramenti meteorologici dopo le 2 ore precedenti ai match, a meno che i Centri Sportivi non diano comunicazione all'organizzazione dell'impraticabilità dei campi, il controllo finale sarà fatto all'orario di ritrovo al campo dal direttore di gara. La decisione finale in questo senso spetterà solo al direttore di gara;
- o Ove un direttore di gara, constatate le condizioni del manto di gioco e la situazione meteorologica ritenesse opportuno far giocare la partita, potrà eventualmente comunque sospenderla una volta già cominciata. Questo accadrà nel caso in cui le condizioni meteo degenerassero sino a rendere impossibile il proseguo dell'incontro;

Le squadre non possono assolutamente opporsi a una decisione da parte del direttore di gara di non far disputare una partita o di sospendere la medesima per cause di forza maggiore come può essere l'impraticabilità del manto di gioco. In questo senso qualsivoglia eventuale reclamo avanzato dalle squadre verrà immediatamente bocciato.

Pur seguendo quanto riportato in precedenza, AT League prenderà in considerazione richieste di spostamento gara prevalentemente per la Fase a Gironi; esaudire le richieste diviene più impegnativo e difficile nella Fase Finale.

La richiesta di spostare una Finalissima da parte di una squadra, è prendibile in considerazione solo nel caso in cui la stessa palesi gravi motivi per cui le è impossibile disputare l'incontro. Tuttavia la decisione finale spetterebbe ancora alla formazione avversaria. Qualora la formazione avversaria accetti lo spostamento, l'organizzazione valutando le motivazioni potrebbe decidere per accettare lo spostamento. Cambieranno però i costi per la squadra richiedente:

1. In caso la richiesta di spostamento venisse prodotta dalla squadra entro i cinque giorni dalla data del match, sarà da versarsi all'organizzazione la quota di € 45,00 come sola richiesta di spostamento gara;
2. In caso la richiesta venisse prodotta senza i cinque giorni di preavviso dalla data del match, all'organizzazione andrà versata oltre la quota del punto 1, quella relativa alla disdetta campo.

Per evitare richieste di spostamento gara con allegati futili motivi, AT League non inserirà la Finale in un giorno che sia festivo, pre festivo o ugualmente sentito. Pur assicurando di fare quanto possibile, non potrà essere garantito invece che la data della Finale non ricada in concomitanza ed in contemporanea con un evento sportivo di importanza nazionale e/o regionale. Gli eventi sportivi di cui si sta parlando riguardano il Calcio a 11 e vengono qui elencati:

- o Gara dell'Italia con attenzione particolare a gare anche di qualificazione, degli Europei o dei Mondiali;
- o Gara interna, ma possono essere considerate anche quelle da giocarsi in trasferta, del Cagliari;
- o Gare dei club italiani nelle Coppe con attenzione particolare agli incontri della Fase Finale;
- o Altre gare della Serie A con attenzione particolare alla presenza di eventuali big match.

È uso di AT League una volta posticipato un incontro su richiesta di una squadra, far giocare il recupero nella stessa struttura: in caso però questa fosse indisponibile, la squadra richiedente spostamento sarà ulteriormente addebitata della differenza di affitto tra i due campi. In questo senso ove non vi fossero strutture disponibili a ospitare la gara tra quelle in collaborazione con l'organizzazione e compatibilmente con gli incastri del calendario, non si fa divieto alle squadre di organizzarsi per essere ospitate in un altro Centro Sportivo; anche in questo caso l'eventuale differenza di affitto tra il primo ed il secondo campo andrà saldata dalla squadra richiedente spostamento gara.

Ove una richiesta di spostamento gara venisse accettata nonostante creasse problemi agli incastri del calendario, la squadra richiedente potrà vedersi aumentata la quota spostamento gara. In caso fosse necessario sistemare gli incastri del calendario, la squadra domandante lo spostamento sarà addebitata delle modifiche fatte, ivi comprese possibili disdette campo. Si informano altresì le squadre che le designazioni di direttori e commissari di gara vengono fornite ad AT League il Giovedì precedente alla settimana di gare; in questo senso, servisse alla gara di recupero un nuovo direttore e/o commissario di gara, la formazione richiedente spostamento sarà addebitata di ulteriori € 30,00.

La quota "differenza campo", in caso applicabile, potrebbe essere chiesta anche nel caso uno spostamento venga effettuato per una grave causa di forza maggiore che impedisce alla squadra di presenziare al match.

Alle squadre iscritte ai campionati AT League è fatto severo divieto domandare il costo dei campi in collaborazione; gli accordi con i Centri Sportivi sono privati e non divulgabili.

Tenendo presente quando indicato nell'Articolo 3 riguardo gli orari di gioco di questa manifestazione, nel caso in cui due squadre trovassero un accordo per lo spostamento di una gara e intendessero giocare la medesima in un orario diurno e che non comprenda l'utilizzo dei riflettori: le stesse squadre non avranno diritto ad alcuno sconto e i costi per lo stesso rimarranno gli stessi indicati su Modulo di Iscrizione e/o Regolamento Ufficiale.

Ove il componente di una squadra conoscesse personalmente i gestori del Centro Sportivo, potrà eventualmente essere autorizzato da AT League a domandare a essi lo spostamento gara. Qualora la struttura e la squadra sfidante dessero entrambe il benestare allo spostamento del match, l'organizzazione domanderà alla squadra chiedente lo spostamento le quote che seguono:

- o € 15,00 più eventuale differenza campo, ove il motivo della richiesta spostamento fosse valido;
- o € 30,00 più eventuale differenza campo, ove il motivo della richiesta spostamento non fosse valido.

Una squadra che ha tardato a presentarsi in campo e le è stata data sconfitta a tavolino, prima che il risultato venga omologato sul Comunicato Ufficiale può fare richiesta di giocare di nuovo la gara. Oltre al giudizio della formazione avversaria che rimane fondamentale per l'esito finale della richiesta, AT League si riserva di valutare una richiesta di questo tipo solo ed esclusivamente se il caso fosse uno di questi:

- o La squadra è stata vittima di fatti straordinari dell'ultima ora come un lutto, una strada chiusa causa maltempo, un incidente che non permette alla squadra di arrivare nei tempi regolamentari sul terreno di gioco;
- o La squadra richiedente di giocare nuovamente la partita ha ingenuamente sbagliato campo, e in questo senso ci sono testimoni esterni pronti a confermare, e non è riuscita a raggiungere il nuovo nei tempi regolamentari;

In questi casi si specifica che ove le due squadre non riuscissero a vedersi al campo per discutere della possibilità di giocare il match, la formazione ricevente la richiesta avrà un tempo massimo di 48 ore per fornire a quella avversaria la propria risposta. Qualora la risposta della squadra inizialmente vincente a tavolino fosse positiva e questa optasse per azzerare il risultato iniziale, la squadra richiedente lo spostamento del match:

- o Dovrà farsi carico della disdetta del campo a questo punto non utilizzato per la gara che in accordo tra squadre è stata posticipata, la quota da versarsi sarà la medesima indicata nel Modulo di Iscrizione;

- o Dovrà farsi carico di rimborsare AT League per le spese di direttore e commissario di gara sostenute per il match non disputato; l'entità delle quote sarà comunicata dall'organizzazione al presidente della squadra;

La squadra chiedente di giocare di nuovo la gara non potrà fare marcia indietro e anzi lecitamente gli potrà essere chiesto dall'avversaria di versare la sua quota partecipazione o fargli un reso di quella già versata. Alle due squadre saranno concessi 7 giorni per accordarsi sulla data del recupero, ove trascorso questo tempo non ci fosse accordo, sarà AT League a comunicare la nuova data dando ad ambo le formazioni un preavviso su questa di 14 giorni.

Qualora AT League dovesse accorgersi che una squadra pur di farsi accettare uno spostamento ha finto un lutto o un caso COVID, questa rischierà l'espulsione immediata dalla manifestazione a causa del grave gesto antisportivo. In caso l'organizzazione decidesse per un atto di clemenza confermando così la squadra dentro il campionato, non sono da escludersi provvedimenti pecuniari o di perdita punti in classifica generale.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 6:

LA SOSPENSIONE DI UNA GARA

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

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

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

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

Ove una squadra lasciasse il campo di gioco senza che il direttore di gara abbia decretato la fine o la sospensione della stessa che sia questa temporanea o definitiva, la squadra rinunciataria subirà la sconfitta del match a tavolino.

In alcuni casi, riportati sul Regolamento Ufficiale nel presente Articolo e Paragrafo e nel Paragrafo 3, la squadra può subire anche una sanzione sportiva stante nella perdita di punti in classifica, e una sanzione pecuniaria.

Come da Articolo 3 Paragrafo 3 del Regolamento Ufficiale, ove una squadra abbandonasse il campo ancor prima del triplice fischio e facesse ciò solo perché impossibilità a proseguire la gara causa infortunio dei propri giocatori: la squadra stessa a meno che il risultato in campo al momento dell'interruzione non le sia già a sfavore di tre o più reti, avrà la gara omologata; in caso contrario subirà la sconfitta a tavolino ma senza alcuna sanzione a proprio carico.

Ove una squadra non si sentisse più di proseguire un match causa il fatto che un loro atleta necessita dell'intervento di un'ambulanza, il direttore di gara si troverà costretto a sospendere l'incontro. In questo caso:

1. Qualora non fossero trascorsi $\frac{3}{4}$ di gara, la gara potrà proseguire in una nuova data con stesso risultato e stessi effettivi in campo al momento della sospensione. Le due squadre avranno 7 giorni per scegliere una nuova data tra di loro, ove al termine di questo tempo non fossero riuscite a trovarne una, sarà direttamente AT League a comunicare ufficialmente una data di recupero dando alle squadre su essa un preavviso di 14 giorni;
2. Trascorsi $\frac{3}{4}$ di gara, se la squadra ancora disponibile a giocare il match non fosse già in vantaggio di tre o più reti, vincerà a tavolino con l'annullamento disciplinare dei gol alla squadra di fatto dichiaratasi rinunciataria alla gara. Questo accadrà qualora una delle due squadre non fosse consenziente a riprendere il gioco, e l'avversaria non volesse far omologare il punteggio al momento della sospensione in quanto questo per essa non favorevole;

ASD AT League

Tel. 3482117882 ■ www.atleague.it ■ atleague@hotmail.com

Sulla base di quanto riportato al punto 2 è bene specificare quanto segue sia per la squadra vincente a tavolino e sia per la squadra perdente a tavolino:

- o Per la squadra sconfitta a tavolino così come previsto dall'Articolo 3 Paragrafo 3 di questo Regolamento Ufficiale, non è prevista una penalizzazione di punti in classifica generale per la rinuncia alla gara causa il motivo riportato in questa normativa; al tempo stesso la squadra non subirà alcuna sanzione di livello pecuniario in comprensione del motivo che l'ha portata a non proseguire l'incontro;
- o La squadra vincente a tavolino potrebbe vedersi assegnato un risultato superiore a quello del 3-0 base qualora al momento della sospensione avesse realizzato un numero superiore a tre reti; nel caso in cui la squadra vincente a tavolino invece al momento della sospensione dell'incontro non avesse segnato almeno tre gol, questi verranno aggiunti d'ufficio al fine di creare la classica vittoria a tavolino base.

In riferimento a quanto riportato nell'Articolo 1 Paragrafo 1 di questo Regolamento Ufficiale, un direttore di gara può sospendere definitivamente una partita per i motivi che vengono di seguito enunciati:

- o Episodi di razzismo o violenza generale da parte di un giocatore, un dirigente o più di questi che non forniscono al direttore di gara le condizioni minime di sicurezza e serenità per portare al termine il match;
- o Episodi di rissa più o meno gravi tra i presenti all'interno del recinto di gioco o al suo esterno, e che non forniscono al direttore di gara le condizioni minime di sicurezza e serenità per portare a concludere il match;

Suddetti fatti possono invitare la Commissione Disciplinare a decisioni drastiche come la sconfitta a tavolino di una o ambo le squadre e l'assegnazione di squalifiche e sanzioni pecuniarie e sportive per le stesse squadre e i loro atleti.

In caso si verificasse l'ingresso in campo di una persona non addetta e/o non identificata e costui fosse tesserato per una squadra presente in campo, qualora la persona stessa si rendesse protagonista di comportamenti antisportivi o peggio violenti, la squadra potrà subirne le conseguenze a livello sportivo e pecuniario. Al tempo stesso il direttore di gara valuterà se vi sono o meno le condizioni di sicurezza necessarie per proseguire l'incontro.

Una gara può essere interrotta in quanto vengono a mancare prima o durante l'incontro i palloni che le formazioni in campo debbono mettere a disposizione l'una dell'altra. Le casistiche più frequenti vengono di seguito enunciate:

1. Se ambo le squadre si presentano in campo senza i palloni e il direttore di gara è costretto al rinvio della gara, le due squadre subiranno una sanzione pecuniaria e una sportiva stante nella perdita di punti in classifica;
2. Se solo una squadra ha i palloni, può vincere a tavolino ma solo domandando al direttore di gara di non iniziare il match. La squadra sconfitta a tavolino se negligente, subirà una penalizzazione sportiva e pecuniaria;

3. Se i palloni vengono perduti durante l'incontro e non ve ne sono altri da mettere a disposizione per il proseguo, il direttore di gara sospenderà il match e ove si siano giocati già $\frac{3}{4}$ di gara, il risultato sarà omologato;
4. Se i palloni vengono perduti durante l'incontro e non ve ne sono altri da mettere a disposizione per il proseguo, il direttore di gara sospenderà il match e ove non si siano giocati già $\frac{3}{4}$ di gara questa sarà rinviata;

Riguardo al punto 4, le squadre avranno 7 giorni per trovare la data del recupero che andrà disputato con gli stessi effettivi. Trascorso questo tempo, non ci fosse risposta, sarà AT League a fornire la data con un preavviso di 14 giorni.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 7:

LA DISCIPLINARE

I presidenti di ogni squadra hanno l'obbligo di consultare il Comunicato Ufficiale per restare aggiornati su calendario e disciplinare; la pubblicazione dei Comunicati sul sito ufficiale www.atleague.it è di norma il Lunedì. AT League non si ritiene in alcun modo responsabile del comportamento negligente di un presidente o una squadra ove questi non dovessero seguire e pertanto trascurare la lettura dei Comunicati.

AT League al fine di garantire la regolarità della manifestazione si riserva di fare controlli a campione sulle squadre durante la manifestazione. In caso si scoprissero squadre che non rispettano il Regolamento, l'organizzazione ne farà segnalazione al Giudice Sportivo il quale potrà decidere di procedere con una sanzione pecuniaria e sportiva nei confronti della squadra negligente.

L'irregolarità per lo schieramento di un giocatore non a norma viene pagata con la sconfitta a tavolino della partita o delle partite incriminate; qualora fosse recidiva, la squadra subirà una sanzione pecuniaria e una penalizzazione in classifica generale. L'irregolarità potrà essere segnalata dalla squadra che ha affrontato quella negligente tramite la stesura di un ricorso o di una segnalazione.

Il Documento Ufficiale di gara potrà essere trasmesso in copia solo ed esclusivamente a una o entrambe le squadre che hanno disputato la partita in cui quel determinato Documento è stato utilizzato e ha avuto quindi valore legale. La richiesta di entrare in possesso della copia del Documento Ufficiale di gara dovrà essere inoltrata ad AT League mezzo mail o pec, direttamente dal presidente della squadra.

Il ricorso di una gara omologata o di una squalifica va presentato firmato dal presidente pena la nullità del reclamo; lo stesso ricorso va accompagnato dalla propria quota la quale sarà risarcita solo in caso venga vinto. Altresì e pena la nullità del reclamo, è obbligatorio che la squadra presenti il ricorso non oltre cinque giorni dalla pubblicazione del Comunicato Ufficiale attestante ciò che si vuole reclamare. Inoltre la squadra che presenta reclamo dovrà allegare a questo un minimo di prove documentali e che attestino l'irregolarità presunta; ove le prove non fossero adatte e/o sufficienti dalla Commissione Disciplinare, il reclamo sarà rigettato.

Se AT League non si accorgesse dopo aver fatto controlli a campione di una squadra che gioca in modo irregolare, potrà accettare una segnalazione di una squadra. La segnalazione pena rigetto andrà fatta via mail o pec entro 30

giorni dalla pubblicazione del Comunicato Ufficiale attestante ciò che la squadra abbia da discutere, con la firma del presidente della squadra segnalante e con inclusa la quota stessa della segnalazione il cui importo è sul Modulo di Iscrizione; la quota sarà resa in caso la segnalazione vada a buon fine. È richiesto inoltre alla squadra segnalante, di allegare un minimo di prove documentali che possano confermare l'illecito compiuto dalla squadra avversaria.

Qualora il Giudice Sportivo necessitasse di venire a conoscenza di maggiori dettagli riguardo un incontro per il quale è stato fatto un ricorso o una segnalazione, il risultato della gara maturato sul campo verrà considerato "sub judge"; in questo caso ancora il Giudice Sportivo insieme alla Commissione Disciplinare, si prenderanno il tempo massimo di 30 giorni dalla data di ricezione del ricorso o della segnalazione, per comunicare la sentenza definitiva.

AT League, nel caso si accorgesse autonomamente anche senza il giungere di un ricorso o di una segnalazione, che una squadra sta venendo meno al rispetto delle normative imposte da Modulo di Iscrizione e Regolamento Ufficiale attraverso l'intervento del Giudice Sportivo potrà sanzionare sia sotto l'aspetto sportivo sia sotto l'aspetto pecuniario la stessa squadra resasi protagonista di comportamenti atti a ledere la regolarità della manifestazione.

Il Giudice Sportivo può sospendere in modo cautelare una persona partecipante ai campionati AT League al fine di acquisire maggiori informazioni riguardo a quanto accaduto. Qualora la sospensione cautelare venisse applicata, il giocatore fermato non potrà più partecipare a nessuna manifestazione AT League sino alla decisione disciplinare la quale verrà emessa entro 30 giorni dalla data successiva al fatto accaduto e incriminato.

La disciplinare e quindi con essa anche le sanzioni tra cui alcune mostrate nei Paragrafi 8 e 9 del suddetto Articolo 3 del Regolamento Ufficiale, è sempre decisa dal Giudice Sportivo dopo aver interpellato la Commissione Disciplinare. Le ammonizioni e le diffide si azzerano al termine della Fase a Gironi; il funzionamento sulla somma di ammonizioni e quindi le diffide è spiegato dettagliatamente sulle FAQ del sito ufficiale www.atleague.it.

Una squalifica si sconta nel match cronologicamente successivo e che riguarda la stessa competizione. Pertanto una squalifica presa nella penultima giornata della Prima Fase sarà scontata nell'ultima giornata della Fase stessa. Una persona squalificata in campionato o nella Fase Finale non può saltare una eventuale partita di Coppa Italia a meno che la squalifica inflitta alla persona non sia a tempo. Il discorso cambia se si parla di Supercoppa: questa può prendere le squalifiche di campionato e Coppa Italia, in questo senso tutto dipende dall'ordine cronologico con cui sono fissati gli incontri delle varie competizioni.

A prescindere dall'esibizione dei cartellini durante un incontro, Commissione Disciplinare e Giudice Sportivo avranno la possibilità di sanzionare con una squalifica anche a tempo, dirigenti e/o giocatori in caso si verificassero:

- o Aggressioni verbali o fisiche nei confronti di qualunque persona dentro al recinto di gioco; la pena verrà inasprita qualora le aggressioni siano a danno di direttori di gara e/o commissari di gara;
- o Mancanze nel rispettare il Modulo di Iscrizione e il Regolamento Ufficiale in tutte le loro forme e articoli; in caso di comportamenti reiterati le pene verranno inasprite;

Oltre alla squalifica, la persona colpevole di aggressione subirà una sanzione pecuniaria la cui entità viene indicata nell'Articolo 3 Paragrafo 9.

Alcun partecipante ai campionati AT League è autorizzato a rivolgersi in modo offensivo e irrispettoso verso lo staff. Tali comportamenti, se giudicati gravi, possono generare una squalifica e una sanzione pecuniaria per la persona.

Un giocatore e/o un dirigente espulso o squalificato, salvo la squalifica comminatagli sia "a tempo", potrà prendere parte a gare soltanto con un'altra squadra nello stesso turno di campionato e/o nel turno successivo nel caso in cui:

- o La squadra che intenda farlo partecipare è di Girone diverso ma dello stesso campionato, e la stessa squadra ha tesserato la persona espulsa prima dell'espulsione e non dopo in seguito a un movimento di calciomercato;
- o La squadra che intenda farlo partecipare sia iscritta ad un altro campionato di AT League; nel caso in questione non vi è alcun problema a convocare il giocatore o il dirigente espulso per la partecipazione alla gara;

Si ribadisce, i punti di cui sopra salvo la persona non sia squalificata "a tempo". Il mancato rispetto di questa norma potrà portare squadra e giocatore o dirigente a subire sanzioni sportive disciplinari e pecuniarie.

La Commissione Disciplinare e il Giudice Sportivo potranno decidere per squalifiche a tempo o inibizioni di giocatori e/o dirigenti che durante la manifestazione hanno tenuto un comportamento giudicato non consono alla pratica di uno sport amatoriale. In concomitanza con il provvedimento disciplinare, la persona squalificata potrà altresì subire una sanzione pecuniaria senza il quale saldo non potrà riprendere a disputare le manifestazioni AT League. Riguardo alla norma in questione si chiarisce che una persona squalificata a tempo non potrà disputare nessun campionato di questa organizzazione sino al termine della squalifica.

Qualora il capitano di una squadra, il presidente di una squadra, o una persona già nota per un determinato tipo di comportamento e pertanto recidiva: si rendessero protagonisti di comportamenti antisportivi, violenti e/o comunque non conformi alla pratica di uno sport amatoriale e per il quale motivo venissero sanzionati dal direttore di gara con il provvedimento dell'espulsione, la squalifica vista la posizione delle persone citate, sarà inasprita verso l'alto.

Ove un partecipante alla manifestazione si rendesse protagonista mezzo social di atteggiamenti irrispettosi e/o lesivi nei confronti di qualunque componente organizzativa, subirà una squalifica secondo quanto di seguito enunciato:

- o Almeno una settimana di squalifica a tempo e pertanto da tutte le manifestazioni AT League, qualora la persona non ricoprisse legalmente il ruolo di presidente della squadra e/o fosse il capitano in campo di questa;
- o Almeno due settimane di squalifica a tempo e pertanto da tutte le manifestazioni AT League, qualora la persona ricoprisse legalmente il ruolo di presidente della squadra e/o fosse il capitano in campo di questa;

Ove fosse una squadra a rendersi protagonista di comportamenti irrispettosi e/o lesivi attraverso la propria pagina sui social, questa potrà subire una sanzione pecuniaria o in casi gravi l'espulsione dalla manifestazione.

Qualora il Giudice Sportivo ne facesse richiesta, AT League potrà fornire la prova TV ove fosse in possesso del filmato di una gara. Le squadre non hanno diritto alla visione delle immagini prima o durante una decisione disciplinare.

Commissione Disciplinare e Giudice Sportivo studieranno la situazione di una persona sia essa giocatore o dirigente anche se tesserata presso la FIGC o altri EPS ma che si è resa protagonista di fatti gravi e comprovati e che a causa di questi ha subito una squalifica di minimo 90 giorni. La persona potrebbe essere temporaneamente fermata, o ne potrebbe essere impedito il tesseramento in caso i campionati non fossero ancora iniziati, anche in AT League.

Ove la persona squalificata presso la FIGC o altri EPS venisse allontanata anche in AT League e facesse domanda di avere indietro l'eventuale quota tesseramento già versata, questa potrà essere restituita soltanto nel caso in cui: o il campionato non sia ancora iniziato; oppure in caso il campionato fosse iniziato ma la segreteria non avesse ancora lavorato al suo tesseramento.

Ove una persona sia giocatore o dirigente scendesse in campo col DASPO e l'organizzazione lo scoprisse, suddetta persona sarà allontanata e non potrà più giocare i campionati AT League sino alla conclusione del provvedimento a suo carico. La squadra proprietaria del cartellino potrebbe subire le conseguenze del fatto sia a livello pecuniario sia a livello sportivo; in questo senso:

- o Perdita delle precedenti gare a tavolino disputate dal giocatore col DASPO e comunque solo qualora si venisse a conoscenza della data in cui il giocatore ha preso il DASPO, e venisse accertata la responsabilità oggettiva da parte del presidente della squadra. Ove si accertasse la responsabilità del presidente, la squadra potrebbe subire una sanzione di tipo pecuniario e una sanzione di tipo sportivo stante nella perdita di punti in classifica generale;
- o Perdita di successive partite a tavolino qualora la squadra non rispettasse il provvedimento di allontanamento del giocatore e questo giocasse altre partite; in questo caso la squadra subirebbe altresì una sanzione pecuniaria ed

una sportiva stante nella perdita di punti in classifica in caso di recidività. Nel caso in cui la persona scendesse sul campo solo per accomodarsi in panchina, la squadra non perderà gare a tavolino ma subirà sanzioni pecuniarie; Qualora la persona penata con il DASPO venisse allontanata dalle competizioni AT League e volesse fare richiesta di avere indietro l'eventuale quota tesseramento già versata, la suddetta potrà essere restituita soltanto nel caso in cui: o il campionato non abbia sia ancora avuto inizio; oppure nel caso il campionato fosse iniziato ma la segreteria non avesse ancora lavorato al suo tesseramento.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 8:

LE SANZIONI SPORTIVE

Aldilà di quanto già previsto dal Regolamento Ufficiale, se una squadra fosse negligente verso Modulo di Iscrizione o lo stesso Regolamento, oltre alla sconfitta a tavolino e una penalità in classifica generale potrà subire quanto segue:

	Sanzione
1^ gara senza nr. minimo giocatori	1 punto di penalizzazione in classifica generale
2^ gara senza nr. minimo giocatori	2 punti di penalizzazione in classifica generale
3^ gara senza nr. minimo giocatori	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
2^ gara rinviata causa assenza di palloni	1 punto di penalizzazione in classifica generale
3^ gara rinviata causa assenza di palloni	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
2^ gara con abbandono campo	1 punto di penalizzazione in classifica generale
3^ gara con abbandono campo	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
2^ gara con giocatore non tesserato in campo	1 punto di penalizzazione in classifica generale
3^ gara con giocatore non tesserato in campo	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
2^ gara con giocatore squalificato in campo	1 punto di penalizzazione in classifica generale
3^ gara con giocatore squalificato in campo	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
2^ gara con nr. giocatori condivisi superiore a 3	1 punto di penalizzazione in classifica generale
3^ gara con nr. giocatori condivisi superiore a 3	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
2^ gara con nr. FIGC superiore al consentito	1 punto di penalizzazione in classifica generale
3^ gara con nr. FIGC superiore al consentito	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
2^ gara con nr. fuori quota superiore al consentito	1 punto di penalizzazione in classifica generale
3^ gara con nr. fuori quota superiore al consentito	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
1^ gara con DASPO in campo	1 punto di penalizzazione in classifica generale
2^ gara con DASPO in campo	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
Ritardo di nr. 30 giorni sul tesseramento	1 punto di penalizzazione in classifica generale
Ritardo di nr. 60 giorni sul tesseramento	2 punti di penalizzazione in classifica generale
Ritardo di nr. 30 giorni sulla quota partecipazione	3 punti di penalizzazione in classifica generale
Ritardo di nr. 60 giorni sulla quota partecipazione	6 punti di penalizzazione in classifica generale

Inosservanza del Modulo di Iscrizione	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
Inosservanza del Regolamento Ufficiale	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare

L'espulsione di una squadra per l'insolvenza nei pagamenti citata nell'Articolo 3 del presente Regolamento Ufficiale, sarà segnalata tramite i Comunicati Ufficiali e potrà avvenire tramite una penalizzazione la cui entità sarà decisa dal Giudice Sportivo e la Commissione Disciplinare. Ove una squadra venisse espulsa per la motivazione citata, perderà la possibilità di vincere qualsivoglia premio il quale verrà assegnato d'ufficio per merito sportivo al 2[^] classificato.

Una squadra in precedenza insolvente ed espulsa da un campionato AT League, ove non saldasse il proprio debito, non verrà più ammessa nei campionati di quest'organizzazione. In base alla gravità del ritardo nel saldo, la squadra:

- o Potrà subire una sanzione sportiva stante in una penalizzazione di punti che sarà applicata alla classifica generale del nuovo campionato; deciderà per l'eventuale sanzione e la sua entità, la Commissione Disciplinare;
- o Potrà subire una sanzione pecuniaria stante nell'aumento della quota di iscrizione da consegnarsi per l'adesione alla manifestazione; deciderà per l'eventuale sanzione e la sua entità, la Commissione Disciplinare.

Per ulteriori specifiche riguardanti le normative del suddetto Articolo 3 Paragrafo 8 del Regolamento Ufficiale, si invita alla lettura delle FAQ sul sito ufficiale www.atleague.it.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 9:

LE SANZIONI PECUNIARIE

Con le sanzioni pecuniarie si intendono colpire i comportamenti irrispettosi o negligenti tenuti dai giocatori e/o dalle squadre verso il Modulo di Iscrizione e il Regolamento Ufficiale. Le sanzioni andranno saldate entro una settimana dal fatto accaduto. Di seguito vengono elencate alcune sanzioni che possono essere comminate per le squadre o per i loro giocatori:

	Sanzione
1^ rinuncia gara di una squadra	€ 10,00 più la quota prevista dal Modulo di Iscrizione
2^ rinuncia gara di una squadra	€ 20,00 più la quota prevista dal Modulo di Iscrizione
Ulteriori rinunce gara di una squadra	€ 30,00 più la quota prevista dal Modulo di Iscrizione
1^ gara senza quota iscrizione squadra versata	€ 10,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
2^ gara senza quota iscrizione squadra versata	€ 20,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
Altre gare senza quota iscrizione squadra versata	€ 30,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
1^ volta in cui la squadra non porta palloni	€ 20,00 che saranno utilizzati per l'acquisto di nr. 1 pallone
2^ volta in cui la squadra non porta palloni	€ 40,00 che saranno utilizzati per l'acquisto di nr. 2 palloni
Ulteriori volte in cui la squadra non porta palloni	€ 60,00 che saranno utilizzati per l'acquisto di nr. 3 palloni
1^ ritardo oltre i 5' rispetto all'orario di inizio gara	€ 5,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno
2^ ritardo oltre i 5' rispetto all'orario di inizio gara	€ 10,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno
3^ ritardo oltre i 5' rispetto all'orario di inizio gara	€ 15,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno
1^ ritardo oltre i 10' rispetto all'orario di inizio gara	€ 20,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno
2^ ritardo oltre i 10' rispetto all'orario di inizio gara	€ 25,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno
3^ ritardo oltre i 10' rispetto all'orario di inizio gara	€ 30,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno
No nr. maglia alla 5^ giornata	€ 5,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
No nr. maglia alla 10^ giornata	€ 10,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
Doppione nr. maglia alla 5^ giornata	€ 5,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
Doppione nr. maglia alla 10^ giornata	€ 10,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
Presenza in panchina di persona non in regola	€ 5,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
Disputa della gara di persona non in regola	€ 10,00 addebitati alla quota partecipazione squadra

1^ gara con DASPO in campo	€ 15,00 addebitati al presidente della squadra
2^ gara con DASPO in campo	€ 30,00 addebitati al presidente della squadra
1^ gara con abbandono campo	€ 10,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
2^ gara con abbandono campo	€ 20,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
Ritardo di nr. 30 giorni sul tesseramento	€ 30,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
Ritardo di nr. 60 giorni sul tesseramento	€ 45,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
Ritardo di nr. 30 giorni sull'iscrizione squadra	€ 75,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
Ritardo di nr. 60 giorni sull'iscrizione squadra	€ 150,00 addebitati alla quota partecipazione squadra
Aggressione verbale a un avversario	€ 5,00 addebitati alla persona
Aggressione violenta a un avversario	€ 10,00 addebitati alla persona
Aggressione verbale a un direttore di gara	€ 10,00 addebitati alla persona
Aggressione violenta a un direttore di gara	€ 20,00 addebitati alla persona
Aggressione verbale a un commissario di gara	€ 20,00 addebitati alla persona
Aggressione violenta a un commissario di gara	€ 40,00 addebitati alla persona
Inosservanza del Modulo di Iscrizione	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare
Inosservanza del Regolamento Ufficiale	Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare

È da intendersi squadra rinunciataria a una gara quella che prima o durante la gara non è in grado di giocare con il numero minimo di atleti; questo fatto salvo altre specifiche presenti sul Regolamento Ufficiale.

La sanzione pecuniaria riguardante la sconfitta a tavolino per rinuncia alla gara, potrebbe venire rivista e decurtata del 50% solo ed esclusivamente nel caso in cui la squadra sconfitta a tavolino, obbligatoriamente entro cinque giorni dalla partita avesse domandato una richiesta di spostamento gara allegando alla suddetta la propria impossibilità o seria difficoltà di presentarsi al match col numero minimo per affrontare lo stesso.

Aldilà di quanto già indicato a riguardo nell'Articolo 3 Paragrafo 7: una persona squalificata causa un'aggressione, potrà fare ritorno in campo oltre che al termine della sanzione disciplinare, una volta saldata la sanzione pecuniaria.

Solo la Commissione Disciplinare può decidere se punire una squadra con una sanzione pecuniaria. Non saranno in alcun modo accettate richieste antisportive da parte delle squadre di punire qualche squadra e/o persona.

Ove una persona tesserata con una squadra partecipante alla manifestazione dovesse recare danno alle strutture messe a disposizione dal Centro Sportivo, la persona in questione subirà una squalifica ed una sanzione pecuniaria pari al valore del danno apportato; qualora la sanzione non venisse saldata, il giocatore non potrà più disputare un campionato AT League sino ad avvenuto saldo la cui entità potrebbe essere incrementata dalla gravità del fatto. In caso una persona tesserata con una squadra partecipante alla manifestazione arrecasse un danno alla struttura ma questa non venisse riconosciuta, spetterà al presidente della squadra farsi carico economicamente del risarcimento; ove si arrivasse al termine di una Fase e il danno non fosse stato saldato dalla squadra, questa sarà giudicata come insolvente e pertanto potrà essere espulsa dalla manifestazione in corso ed in casi gravi, radiata.

Non si assegnano premi a chi non salda una sanzione pecuniaria: in questo senso il titolo andrà per merito sportivo al 2^o classificato. Per altre informazioni si rimanda alla lettura delle FAQ sul sito ufficiale www.atleague.it.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 10:

ULTERIORI DIVIETI ALLE SQUADRE

Oltre a quanto riportato nel Regolamento Ufficiale, si vieta alle squadre, ai loro tesserati e i loro tifosi quanto segue:

1. Tentare di corrompere e/o in qualsiasi modo alterare il risultato sportivo di qualsivoglia partita ufficiale;
2. Usare materiale infiammabile e/o esplosivo senza il consenso firmato dal gestore del Centro Sportivo;
3. Possedere in panchina o a bordo campo, bottiglie di vetro o altro materiale contundente;
4. Possedere alcoolici in panchina o al bordo del campo;
5. Fumare o svapare in panchina o al bordo del campo;

Solo l'uso di materiali contundenti contro persone può far accedere a un ricorso e generare una sconfitta a tavolino.

Nel caso una squadra non rispettasse quanto pubblicato sul Modulo di Iscrizione e sul Regolamento Ufficiale, oltre a quanto già previsto dalle norme della manifestazione, potrà subire una sanzione pecuniaria e/o una sportiva a seconda della gravità del fatto ed eventualmente della recidività della stessa squadra.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 11:

L'ESPULSIONE DI UNA SQUADRA

L'espulsione di una squadra a campionato in corso, non modifica né annulla quanto accettato dal suo responsabile al momento dell'iscrizione. Anche in caso di espulsione dunque la squadra dovrà far fronte al saldo del campionato. Si ricorda che le quote dovute al comitato organizzatore sono quelle previste da: Modulo di Iscrizione, Regolamento Ufficiale, e ove si fossero subite sanzioni, Comunicati Ufficiali.

Oltre che per negligenza nel rispettare Modulo di Iscrizione e Regolamento Ufficiale, una squadra può essere espulsa per gravi ingiurie e minacce o un qualunque altro tipo di danno d'immagine, morale o fisico, commesso a danno di:

- o Responsabili e collaboratori dell'organizzazione ivi compresi direttori di gara e commissari di gara;
- o Persone come compagni e avversari, o cose come le attrezzature dei Centri Sportivi ospitanti;

Premesso che spetta alla Commissione Disciplinare decidere se ci sono gli estremi per l'espulsione di una squadra; in caso l'immagine di AT League venisse lesa, l'organizzazione potrà intentare una causa contro i responsabili dei fatti.

Il cambio del presidente di una squadra è fattibile ma andrà prodotto entro la conclusione della prima Fase utile; la richiesta del cambio del presidente potrà essere avanzata dalla squadra o dalla stessa AT League nel caso il primo presidente fosse insolvente. La modifica del presidente andrà obbligatoriamente finalizzata con un accordo scritto e firmato da organizzazione, presidente uscente e presidente entrante il quale ove non fosse tesserato con la squadra, si dovrà adoperare a tale obbligo normativo compilando il Modulo Tesseramento. Qualora sorgesse qualunque tipo di intoppo e la squadra non riuscisse nel cambio del presidente entro la prima Fase utile o non riuscisse a trovare un nuovo presidente, sarà applicato a danno della squadra stessa il provvedimento di espulsione dalla manifestazione con retrocessione in ultima posizione in classifica generale, questo a causa della mancanza delle garanzie essenziali di serietà da parte della squadra verso l'organizzazione per la prosecuzione del campionato. A riguardo di suddetta normativa si intende specificare quanto segue:

- o Ove la squadra trovasse una persona in grado di fare il presidente al posto di quello uscente insolvente, la nuova figura dovrà firmare un documento che ne attesti il ruolo presidenziale. Qualora la figura in questione non volesse firmare il documento e domandasse all'organizzazione di poter traghettare la squadra sino alla conclusione della manifestazione senza responsabilità legali, tale richiesta sarà bocciata;
- o Qualora la squadra subisse il provvedimento disciplinare di retrocessione in ultima posizione in classifica generale, e quindi il provvedimento di espulsione dalla manifestazione, alla squadra stessa verranno tolti d'ufficio eventuali

premi vinti siano questi individuali o siano di squadra. Sulla base del merito sportivo, i premi rimasti vaganti saranno assegnati a coloro nelle rispettive classifiche si saranno posizionati al 2^a posto assoluto.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 12:

IL RITIRO DI UNA SQUADRA

A livello regolamentare il ritiro di una squadra è disciplinato esattamente come l'espulsione, per cui ove una squadra decidesse di ritirarsi, il suo presidente dovrà farsi carico del saldo della manifestazione per il proprio gruppo sportivo. Si ricorda che le quote dovute al comitato organizzatore sono quelle previste da: Modulo di Iscrizione, Regolamento Ufficiale, e ove si fossero subite sanzioni, Comunicati Ufficiali.

Una squadra può ritirarsi dal campionato per scelta propria o può essere espulsa da AT League in caso non rispetti le norme del Modulo di Iscrizione e/o del Regolamento Ufficiale. Ove ritiro o espulsione avvenissero nella Fase a Gironi:

- o La squadra sarà sanzionata dal Giudice Sportivo con le precedenti gare perse a tavolino soltanto in caso durante queste sia venuta meno al rispetto delle norme previste dal Modulo di Iscrizione e/o dal Regolamento Ufficiale;
- o La squadra sarà sanzionata con la sconfitta a tavolino delle ulteriori eventuali partite rimaste da giocarsi, e con la retrocessione d'ufficio in ultima posizione.

Una squadra può ritirarsi dalla manifestazione prima che questa abbia avuto inizio e soltanto col consenso da parte di AT League che potrà eccezionalmente esserci ove il ritiro venisse chiesto prima della chiusura delle iscrizioni. Ove il ritiro venga comunicato a iscrizioni chiuse e quindi non offra la possibilità ad AT League di organizzarsi e trovare una nuova squadra, il presidente della squadra ritirata dovrà organizzarsi per la partecipazione al campionato oppure in via alternativa potrà saldare il ritiro della manifestazione con la quota riportata e indicata sul Modulo di Iscrizione, nel caso il presidente facesse ciò, l'organizzazione non gli farà alcuna altra richiesta; qualora però la squadra si ritirasse e il presidente della stessa squadra non versasse la quota ritiro, lo stesso presidente potrà subire un'azione legale da parte di AT League in quanto per l'organizzazione si tratterà di un oggettivo danno procurato.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 13:

POST ESPULSIONE - RITIRO SQUADRA

Qualora il presidente di una squadra ritirata o espulsa da una competizione AT League non saldasse quanto dovuto al comitato organizzatore, lo stesso presidente potrà subire un'azione legale per danno procurato. Si ricorda che le quote dovute al comitato organizzatore sono quelle previste da: Modulo di Iscrizione, Regolamento Ufficiale, e ove si fossero subite sanzioni, Comunicati Ufficiali.

Ove una squadra decidesse di ritirarsi o venisse espulsa dalla competizione per le motivazioni riportate nel Modulo di Iscrizione e nel suddetto Regolamento Ufficiale, la Commissione Disciplinare potrebbe applicare le suddette sanzioni:

- o Inibizione e/o squalifica nelle competizioni AT League, di una squadra e i suoi tesserati o alcuni di tali, ove la stessa squadra non fosse recidiva nel ritirarsi o essere espulsa dalle manifestazioni organizzate da questo comitato;
- o Radiazione dalle competizioni AT League, di una squadra e annessi tesserati o alcuni di questi, qualora la squadra stessa fosse recidiva nel ritirarsi o essere espulsa dalle manifestazioni organizzate da questo comitato;

Sarà la Commissione Disciplinare a decidere su inibizioni e radiazioni. Potranno esserci decisioni differenti da persona a persona in base al comportamento anche recidivo, di ognuna di queste.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 14:

RINUNCIA A UNA FASE

La rinuncia al proseguo della manifestazione può essere considerata e valutata da AT League in via eccezionale nel caso in cui tale richiesta non creasse un danno alla serietà e alla regolarità della competizione: a proposito di questo si specifica che non sarà creato danno alcuno ove la rinuncia alla partecipazione arrivi alla fine di una determinata Fase e per quella successiva sia possibile e si trovi una squadra da ripescare; nel caso però in cui non ci fosse alcuna squadra o disponibilità da parte delle squadre di essere ripescate, allora la rinuncia al proseguo della manifestazione sarà bocciata da AT League. Ove la rinuncia alla manifestazione si concretizzasse a campionato in corso e a causa di questa si palesasse un danno per l'organizzazione e la regolarità della manifestazione: il presidente della squadra rinunciataria, aldilà del proprio dovere nei confronti di AT League di saldare la manifestazione con gli importi previsti da Modulo di Iscrizione, Regolamento Ufficiale e Comunicati Ufficiali in caso di sanzioni comminate alla sua squadra, rischierà un'azione legale per aver danneggiato l'equilibrio della competizione e di riflesso l'immagine di AT League.

ARTICOLO 3 PARAGRAFO 15:

IL RIPESCAGGIO

Il tentativo di ripescaggio di una squadra può essere attivato solo nel caso in cui una squadra chiedesse di non disputare una determinata Fase, oppure in caso di un provvedimento disciplinare di espulsione di una squadra dalla competizione.

Si specifica e ricorda che la rinuncia alla disputa di una determinata Fase da parte di una squadra, così come scritto nel Paragrafo 14 dell'Articolo 3 di questo Regolamento Ufficiale, è possibile solo nel caso in cui AT League riuscisse a trovare una squadra disponibile al ripescaggio. In caso contrario la squadra che esprime il desiderio di rinunciare al proseguo della manifestazione non potrà essere accontentata nella sua richiesta.

Il ripescaggio con fine accesso ad un eventuale Seconda Fase funziona come segue: la prima squadra chiamata al fine di partecipare alla Seconda Fase sarà quella terminata in classifica subito a ridosso della rinunciataria o espulsa. Nel caso la squadra chiamata dovesse rifiutare il ripescaggio prima ancora di scalare la classifica dello stesso Girone dove presenza la squadra rinunciataria o espulsa, il secondo tentativo verrà fatto con la miglior piazzata di un altro raggruppamento: in questo senso se la Prima Fase fosse composta da più di due Gironi, al fine di stabilire la migliore piazzata oltre alla posizione in classifica generale saranno seguiti i criteri già evidenziati nel caso di arrivo a pari punti in classifica generale e pubblicati nell'Articolo 3 di questo Regolamento Ufficiale. Il ripescaggio con fine accesso alla Fase Finale segue la stessa procedura del ripescaggio con fine accesso ad un eventuale Seconda Fase.

A Fase Finale in corso, in caso di rinuncia alla prosecuzione o espulsione di una squadra, sarà ripescata la formazione eliminata nel turno immediatamente precedente dalla squadra rinunciataria o eliminata. Nel caso in cui la ripescata desse comunicazione negativa ad AT League riguardo il proseguo nella competizione e non esistesse altra squadra da ripescare nella stessa linea del tabellone e quindi battuta in precedenza dalla squadra rinunciataria o eliminata, per evitare una spiacevole situazione che potrebbe venire comportata da un sorteggio, l'organizzazione annuncerà alla squadra che attende la propria avversaria, il passaggio del turno a tavolino.

ARTICOLO 4:

L'ASSICURAZIONE

La polizza infortuni è visibile e scaricabile sul sito ufficiale dell'associazione www.atleague.it alla voce "Modulistica".

Gli atleti sono coperti solo per le gare ufficiali AT League.

L'assicurazione di un qualunque giocatore o dirigente è obbligatoria per la partecipazione alla manifestazione e ha la durata di una stagione sportiva indi per cui dal giorno in cui viene stipulata sino al 31/08; il costo dell'assicurazione è indicato nel Modulo di Iscrizione. Si specifica che l'assicurazione è nominale pertanto non utilizzabile da più di una persona; altresì ogni persona che disputa il campionato dovrà assicurarsi con ogni squadra che lo vorrà tesserare. La stipula della tessera negli ultimi mesi della stagione sportiva, fatto salvo quanto indicato nel Modulo di Iscrizione, non dà diritto o accesso a sconti sulle tariffe. Il mancato o il ritardato saldo delle quote di assicurazione potrà condurre la squadra verso sanzioni che potranno andare dal minimo di un provvedimento di gara persa a tavolino e penalità in classifica generale, a un massimo in casi gravi dell'espulsione della squadra dalla manifestazione.

Le assicurazioni vengono stipulate con l'EPS "PGS": ogni assicurazione genera un tesserino che può essere chiesto ad AT League e stampato autonomamente dal possessore; l'organizzazione se richiestogli fornisce il tesserino via e-mail. Le assicurazioni vengono rilasciate entro le ore 18:00 dal Lunedì al Venerdì ed entro le ore 12:00 il Sabato; qualunque persona interessata a partecipare ai campionati, dovrà sottostare ai seguenti limiti orari per poter giocare un match in piena regola; altresì una persona che intende partecipare ai campionati AT League, per attivare la sua tessera e dunque la propria posizione assicurativa dovrà obbligatoriamente compilare il Modulo Tesseramento.

Al fine di poter aprire correttamente una denuncia infortunio, un giocatore dovrà obbligatoriamente:

- Domandare al direttore di gara di scrivere del suo infortunio nel referto ufficiale del match;
- Produrre entro 24 ore dal fatto accaduto un certificato medico di pronto soccorso;
- Contattare AT League non oltre 7 giorni dal fatto accaduto.

ARTICOLO 5:

TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Attraverso il Modulo da compilare obbligatoriamente per l'assicurazione e annessa partecipazione al campionato, i partecipanti danno il consenso al trattamento dei dati personali (Art. 13 del Decreto Legislativo 196/2003) per scopi associativi, assicurativi, tecnici, disciplinari, promozionali, amministrativi di diffusione a mezzo organi di stampa, social network e sito internet nonché video, commenti e articoli relativi alle gare giocate. Inoltre si specifica quanto segue:

- o I dati trasmessi per aderire a una manifestazione AT League restano negli archivi del sito ufficiale dell'associazione www.atleague.it; le statistiche restano all'interno del data base senza nessuna possibilità di successiva rimozione;
- o Con l'adesione libera al tesseramento associativo per l'EPS PGS riconosciuto dal CONI, ogni atleta e/o dirigente permette ad AT League di divulgare i propri dati personali senza poter reclamare rivalse, risarcimenti o compensi;
- o Accettando le norme di partecipazione, ogni atleta e/o dirigente autorizza AT League a pubblicare e divulgare proprio materiale foto e videografico, senza poter rivendicare diritti, risarcimenti o compensi;
- o Accettando le norme di partecipazione, ogni presidente consente ad AT League di fornire i propri dati sensibili a soggetti strettamente riconducibili alla normale attività calcistica (vedi spostamento gara);
- o Ogni atleta e/o dirigente si dichiara conscio di non poter intraprendere alcuna azione legale verso AT League sul trattamento dei dati personali e divulgazione di immagini fotografiche e/o video.

ARTICOLO 6:

PREMI

Aldilà dei premi in trofei, coppe e varie per le squadre ed i giocatori vincitori di campionati e graduatorie individuali, AT League omaggia con degli sconti sulle quote di iscrizione squadra. L'omaggio ci sarà per quei gruppi sportivi che portano a iscriversi squadre di amici o iscrivono essi stessi più squadre in diversi campionati per la partecipazione alle manifestazioni AT League. Una spiegazione più dettagliata è consultabile sulle FAQ del sito ufficiale www.atleague.it.

Fatto salvo per quanto riportato sulle FAQ regolamentari presenti sul sito ufficiale www.atleague.it, la consegna delle coppe e dei trofei potrà avvenire solo nella serata della cerimonia finale. Giorno, orario e luogo di ritrovo della citata cerimonia saranno comunicati da AT League; non si esclude che la consegna di coppe e trofei, per cui la cerimonia di chiusura, possa essere inserita in calendario nello stesso giorno della Finalissima.

Questi i premi messi in palio:

- o Trofeo per il miglior portiere;
- o Trofeo per il miglior giocatore;
- o Trofeo per il capocannoniere;
- o 2[^] classificato assoluto Champions: coppa;
- o 1[^] classificato Coppa Italia: coppa più accesso alla Supercoppa;
- o 1[^] classificato campionato: coppa più accesso alla Supercoppa;
- o 1[^] classificato Supercoppa: coppa più accesso alle Finali organizzate dall'ente di promozione sportiva PGS;
- o 1[^] classificato assoluto Champions: coppa più un bonus la cui entità sarà decisa alla fine della Fase a Gironi *;

AT League specifica che deciderà solo prima del via al campionato, se organizzare Coppa Italia e/o Supercoppa.

*: l'organizzazione riunitasi in data 15/03/2024 ha stimato il valore del premio per il 1[^] classificato assoluto in € 300,00 più vincita della coppa.

I premi bonus andranno riscattati obbligatoriamente entro il 31/08/2025 dalle squadre aventi diritto; le stesse squadre dovranno fare presente ad AT League come e dove vorranno fare uso del bonus di modo tale che l'organizzazione possa effettuare il saldo a chi di dovere; AT League specifica che non rilascerà denaro in contante alle squadre. Un eventuale aggiunta di ulteriori bonus sarà valutata dall'organizzazione al termine della Fase a Gironi.

Le graduatorie inerenti i titoli di miglior giocatore, miglior portiere e capocannoniere, saranno congelate subito dopo la Finalissima che sarà l'ultimo incontro a disposizione dei giocatori per incrementare i propri punteggi nelle rispettive classifiche. Ove ci fosse un arrivo a pari punti in classifica di due o più giocatori, AT League consegnerà un numero di premi corrispondente al numero di giocatori arrivati in prima posizione nella rispettiva classifica individuale.

Qualora nel giorno della Finalissima dovesse esserci un aggancio al giocatore che sino a quel momento era il primo e unico classificato in una determinata graduatoria, AT League in caso non fosse al momento della cerimonia finale in possesso del doppio premio, rinverrà i due o più vincitori del trofeo a data da destinarsi dando loro comunicazione ove possibile immediata della nuova data e del nuovo luogo di consegna del premio.

ARTICOLO 6 PARAGRAFO 1:

ASSEGNAZIONE TITOLI INDIVIDUALI

Qualora una partita venisse assegnata a tavolino dopo essersi disputata regolarmente sul campo, la squadra rea di atto negligente verso Modulo di Iscrizione e/o Regolamento Ufficiale, oltre quanto già previsto dalle regole sarà:

- o Punita con l'eventuale annullamento del titolo di miglior giocatore assegnatogli per quella partita;
- o Punita con l'eventuale annullamento del titolo di miglior portiere assegnatogli per quella partita;

I titoli di miglior giocatore e miglior portiere ove assegnati entrambi alla squadra negligente sconfitta a tavolino, non andranno alla squadra avversaria una volta applicata la norma ma resteranno non assegnati.

I titoli individuali non saranno assegnati ove:

- o La squadra si fosse ritirata dalla manifestazione;
- o La squadra fosse stata espulsa dalla manifestazione;
- o La squadra e/o i loro giocatori non avessero saldato eventuali sanzioni pecuniarie;
- o La squadra non avesse saldato quanto previsto e stimato da: Modulo di Iscrizione e Regolamento Ufficiale;

I titoli in questione, si specifica, non resteranno non assegnati ma per merito sportivo andranno al 2[^] classificato.

ARTICOLO 6 PARAGRAFO 2:

EVENTI REGIONALI E NAZIONALI

Viene specificato quanto segue riguardo qualsivoglia evento sia questo Provinciale, Regionale e/o Nazionale: non è in alcuna maniera tollerato un tipo di comportamento da parte delle squadre volto a danneggiare l'immagine di AT League e/o il suo lavoro, e pertanto in questo senso anche la stabilità sportiva della manifestazione. Comportamenti di questa natura e genere saranno severamente puniti, in questa maniera:

1. In caso la squadra non fosse recidiva a comportamenti volti a danneggiare in qualunque maniera l'immagine di AT League e/o il suo lavoro e pertanto in tal senso anche la stabilità sportiva della manifestazione: divieto assoluto di partecipazione a qualsiasi evento sia questo una Finale Provinciale, Finale Regionale e/o Finale Nazionale, e in caso uno di questi fosse già in corso, espulsione dallo stesso evento, della squadra citata;
2. Nel caso la squadra fosse recidiva a comportamenti volti a danneggiare in qualsivoglia maniera l'immagine di AT League e/o il suo lavoro e pertanto in tal senso anche la stabilità sportiva della manifestazione: divieto assoluto di partecipazione a qualunque evento sia questo una Finale Provinciale, Finale Regionale e/o Finale Nazionale, e in caso una di queste manifestazioni evento fosse già in corso, espulsione della squadra dallo stesso evento;

Qualora a una squadra venisse applicato il divieto di partecipazione ad un evento che questo sia Finale Provinciale, Regionale e/o Nazionale, o venisse espulsa da uno di questi a causa del proprio comportamento: qualsiasi ricorso o contestazione portato dalla stessa squadra, non verrebbero presi in considerazione e subito rigettato. A riguardo di suddetta normativa, è da specificarsi che la decisione finale a danno della squadra spetterà al Giudice Sportivo.

Le Finali Provinciali, Regionali e/o Nazionali di norma sono sempre organizzate dall'ente di promozione sportiva PGS; questo fatto salvo altre iniziative a cui AT League potrà aderire o che potrà organizzare essa stessa. Sarà compito di AT League dare informazione alle proprie squadre dei costi che queste dovranno affrontare per la partecipazione a un evento sia codesto Provinciale, Regionale e/o Nazionale e da chiunque questo o questi siano organizzati. Al fine di determinare la squadra partecipante a un evento Provinciale, Regionale o Nazionale, AT League farà disputare una Supercoppa tra le squadre vincenti lo Scudetto e l'eventuale Coppa Italia dei propri campionati sotto marchio "Champions Cup Elite" di calcio a 7. La struttura, il funzionamento ed i costi della suddetta Supercoppa in caso fosse necessario organizzarla, saranno diramati con il Comunicato Ufficiale di Presentazione o un altro Comunicato.

Una squadra che rifiuta l'accesso alle Finali di qualsiasi tipo esse siano: Provinciali, Regionali e/o Nazionali, potrebbe venire sanzionata a livello pecuniario a seconda del ritardo nella comunicazione effettuata. Altresì a livello sportivo:

1. Ci sarà il ripescaggio di una squadra per merito e quindi in questo senso si andrà a prendere la squadra sconfitta nella Finalissima della Supercoppa o la squadra sconfitta nella Finalissima della Champions Cup Over35;
2. Ove la squadra da ripescare di cui al punto 1 non desse disponibilità, AT League potrà optare per far giocare uno spareggio tra: le 3^a e le 4^a classificate assolute della Supercoppa o della Champions Cup Over35;

Le stesse sanzioni e decisioni sia a livello pecuniario che sportivo, verranno applicate anche a una squadra privata di partecipare o espulsa causa i propri comportamenti, da Finali: Provinciali, Regionali e/o Nazionali.

Nel caso in cui nessuna delle squadre di cui alla normativa precedente desse la propria disponibilità per disputare le Finali siano esse Provinciali, Regionali e/o Nazionali: AT League procederà ancora con la formula del merito sportivo pertanto andrà prima a ripescare la vincente dello Scudetto ed a seguire in caso di rifiuto di quest'ultima, la squadra vincente della Coppa Italia. In caso di ulteriori rifiuti si andrà a prendere la classifica generale del campionato e sulla base della posizione si chiameranno seconda classifica, terza classificata e così via. Nel caso clamoroso in cui non si trovasse neppure una squadra disponibile a disputare le Finali citate, l'organizzazione potrebbe optare per pescare una squadra da un altro campionato organizzato sempre da AT League: in tal senso l'organizzazione anche in base al tempo rimanente prima delle Finali deciderà se procedere con la formula del sorteggio o con uno o più spareggi.

ARTICOLO 7:

MODIFICHE AL REGOLAMENTO UFFICIALE

In caso AT League si accorgesse di articoli non presenti sul Regolamento Ufficiale o non chiari a sufficienza, suddetto Regolamento o le FAQ regolamentari presenti sul sito ufficiale www.atleague.it potranno essere rivisti anche nel caso il campionato sia già in corso. L'aggiunta o la rivisitazione di eventuali articoli è ad intera responsabilità di AT League la quale garantisce di intervenire soltanto nel caso fosse estremamente necessario per una maggiore trasparenza e chiarezza delle normative e del funzionamento della manifestazione. Alle squadre iscritte alla manifestazione è fatto divieto assoluto di domandare a Regolamento Ufficiale pubblicato, qualsiasi modifica allo stesso.

Quanto non è contemplato sul presente Regolamento Ufficiale, è consultabile sul sito ufficiale www.atleague.it nelle FAQ regolamentari all'interno dell'apposita pagina denominata "FAQ" la quale si trova nella home page.

PUBBLICATO IN DATA 23-10-2023

ASD AT League

Tel. 3482117882 ■ www.atleague.it ■ atleague@hotmail.com