

NORME DI PARTECIPAZIONE

CORPORATE CHALLENGE 2019/2020

Torneo di Clausura

CALCIO A 7

PREMESSA

L'attività di Sportland si fonda sul principio del calcio amatoriale che deve essere rispettato e sviluppato in tutte le sue forme, esemplificando i principi di solidarietà e lealtà, rifiutando, attraverso una concreta prevenzione, qualsiasi forma di violenza fisica o morale, favorendo uno sviluppo tecnico e organizzativo, con la possibilità di fare "Calcio svincolato dai rigidi schemi di natura burocratica", garantendo la certezza dell'applicazione dei Regolamenti e delle norme in genere.

Art. 1 FORMULA**1) REGULAR SEASON**

La formula del torneo prevede la composizione di due gironi denominati A e B. Ciascun girone è composto da 10 squadre. Ogni squadra affronta le altre nove del girone in gare di sola andata.

- **GIRONE A:** Bain & Company, Banca Sistema, CheBanca!, Generali Italia, Gruppo Toscano, Prometeon, PwC Deals, Soccerment, STAR, Team Polizia Milano
- **GIRONE B:** AIG, Crédit Agricole, Fidelity, Grant Thornton, Huawei, IRI, Nestlé, Ramaya Productions, Strategy&, Zurich

La squadra che ottiene la vittoria guadagna 3 punti.

In caso di pareggio le squadre guadagnano 1 punto a testa.

La squadra che perde guadagna 0 punti.

In caso di parità tra due o più formazioni al termine della Regular Season, per decretare la classifica finale, si adotteranno i seguenti criteri: 1) scontro diretto; 2) differenza reti totali; 3) Fair Play; 4) maggior numero di goal realizzati; 5) minor numero di goal subiti 6) sorteggio.

2) PLAYOFF

Al termine della Regular Season si andrà a comporre la seguente griglia Playoff.

Gara	Squadra 1	Squadra 2
Spareggio 1	4° classificato girone A	1° classificato girone B
Spareggio 2	3° classificato girone A	2° classificato girone B
Semifinale 1	1° classificato girone A	Vincente Spareggio 1
Semifinale 2	2° classificato girone A	Vincente Spareggio 2
Finale	Vincente Semifinale 1	Vincente Semifinale 2

Anche la Fase Playoff prevede gare di sola andata.

In caso di parità tra le due squadre al termine del tempo regolamentare di gioco, per decretare la squadra che passa il turno, si andrà direttamente ai calci di rigore (5 per squadra più eventuali tiri a oltranza), ad eccezione della Finale, nella quale si disputeranno, prima dei calci di rigore, 2 tempi supplementari da 5 minuti ciascuno.

In caso di calci di rigore potranno calciare tutti i giocatori in distinta. Il numero di rigoristi verrà adeguato alla squadra con il minor numero di giocatori in distinta.

Art. 2 PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il campionato di Clausura prenderà inizio la settimana del 24 febbraio 2020 e si concluderà con i Playoff, che si svolgeranno entro Maggio 2020. Le date sopra indicate sono da ritenersi puramente indicative e potranno essere oggetto di variazione a discrezione dell'organizzazione.

Art. 3 SVOLGIMENTO DELLE GARE

La durata delle gare viene stabilita in 2 tempi da 22 minuti ciascuno con intervallo non superiore ai 5 minuti.

Potranno partecipare alle gare solo ed esclusivamente i giocatori regolarmente inseriti in distinta. La distinta va regolarmente compilata e stampata dal portale della squadra presente nel sito

Art. 4 - CALENDARIO

4.1 - Variazioni di data ed orario

Il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di variare date e orario di gioco delle gare per insindacabili ragioni organizzative, dandone comunicazione per tempo alle squadre.

Le squadre dovranno pertanto presentarsi alla gara, salvo comunicazioni da parte del C.O.. Le variazioni di gara verranno confermate sul sito ufficiale www.corporatechallenge.it.

4.2 - Anticipi e/o posticipi

SPOSTAMENTO GARA

Qualsiasi richiesta di spostamento gara dovrà essere comunicata con un preavviso minimo di 5 giorni precedenti l'incontro, previo accordo con la squadra avversaria. La gara andrà disputata nella medesima settimana della gara da calendario.

Tale richiesta potrà essere accolta dal C.O. soltanto in caso di disponibilità della squadra avversaria. Qualora non ci fosse la disponibilità della squadra avversaria, la gara si disputerà come da calendario. La squadra che non si presenterà al campo di gioco o si presenterà non in condizioni necessarie per l'avvio della gara perderà la partita a tavolino (0-3).

BONUS

Ogni squadra ha diritto a 1 bonus per lo spostamento della gara. Il bonus **NON** consiste nella facoltà di rinviare la partita. Il bonus consiste nella possibilità di richiedere lo spostamento della gara anche a meno di 5 giorni dalla partita fissata da calendario.

Il bonus dovrà tassativamente essere richiesto tramite mail a info@corporatechallenge.it, entro e non oltre le ore 18:00 del giorno precedente alla partita. Dopo tale termine (18:01), tale bonus non verrà preso in considerazione.

Non sarà possibile usufruire del bonus nell'ultima giornata di Regular Season, nei turni di recupero e nei Playoff. Le gare spostate attraverso il bonus si dovranno giocare entro 10 dieci giorni a partire dalla data fissata in origine da calendario. La squadra che ha subito il bonus avrà la priorità nella scelta del giorno di effettuazione della partita. La decisione finale spetta al C.O..

Nessuna squadra potrà subire più di due bonus. Pertanto una squadra potrà richiedere il bonus soltanto se la squadra avversaria ha subito uno o meno bonus.

Il riepilogo dei bonus utilizzati e/o subiti verrà pubblicato di ogni settimana nel Comunicato Ufficiale.

4.3 – Rinvio Gare

In caso di forza maggiore, il Comitato Organizzatore ha il diritto/dovere di rinviare le gare in programma a data da destinarsi, dandone comunicazione alle Società interessate che comunque potranno chiedere informazioni o conferme presso i recapiti telefonici indicati nel sito.

4.4 - Impraticabilità del campo

Il giudizio sull'impraticabilità del campo spetta al D.d.G. il quale, alla presenza dei due capitani, ne decide la sospensione o il rinvio. Le squadre hanno il dovere di presentarsi in campo. Le Società che non dovessero ottemperare a quanto sopra, incorreranno nelle sanzioni previste (vedi rinuncia).

In caso di impraticabilità evidente il C.O. avviserà i responsabili delle Società, che saranno sollevati dal doversi presentare in campo di gioco. Il recupero di tali gare verrà comunicato alle squadre dal C.O.. Il giorno e l'ora verranno stabiliti a seconda delle disponibilità dei centri sportivi. Non è possibile variare o sindacare tali scelte, che le preferenze del campo e del giorno decadono in automatico.

4.5 – Interruzione gare

In caso di interruzione del gioco a causa di problematiche relative al centro sportivo (inagibilità terreno di gioco dopo inizio gara, spegnimento luci, ecc....) l'incontro verrà recuperato in data da fissarsi, seguendo la seguente prassi:

- Gara interrotta entro il primo tempo: incontro da riprendere dal minuto della sospensione ripartendo dal punteggio acquisito.
- Gara interrotta nell'intervallo o dopo l'inizio del secondo tempo (durante i tempi supplementari o durante i calci di rigore): incontro da disputare dal secondo tempo, ripartendo dal risultato conseguito prima dell'interruzione.

In entrambi i casi le ammonizioni e le espulsioni verranno considerate valide nel corso della gara di recupero alla quale non potranno partecipare i giocatori che risultavano squalificati per la gara sospesa. In occasione della gara di recupero potranno essere convocati tutti i giocatori regolarmente tesserati eccetto coloro che abbiano subito la squalifica nella gara precedente alla partita da recuperare.

Art. 5 – LISTE GIOCATORI E TESSERAMENTO

Le Società, per partecipare all'attività ufficiale, hanno l'obbligo di richiedere il tesseramento dei propri giocatori. Devono inoltre aver compilato e firmato il modulo B.A.S. (Base Associativa Sportiva) dell'ente di promozione sportiva ASI.

Il tesseramento ha validità per una stagione sportiva (1 settembre – 31 agosto dell'anno successivo). Ogni Società potrà tesserare un numero illimitato di giocatori entro il termine della Regular Season. Non saranno prese in considerazione richieste di tesseramento durante i Playoff.

La distinta di gara di ogni partita dovrà contenere al massimo 14 giocatori, 3 dirigenti e un medico sociale.

Alle Final Four potranno essere inseriti in distinta solamente giocatori tesserati entro il termine della Regular Season del torneo di Clausura.

Al Corporate Challenge potranno partecipare:

- Dipendenti dell'azienda e/o legati alla stessa da un rapporto di collaborazione professionale
- Ogni azienda potrà usufruire di 3 wild card (giocatori esterni all'azienda iscritta e non militanti nei campionati FIGC in qualsiasi categoria).

Verrà presa in considerazione la posizione lavorativa di ogni singolo giocatore al momento del tesseramento. Dunque, qualora un giocatore cambi azienda durante lo svolgimento del torneo, può continuare a giocare con la Società con cui ha cominciato la competizione, ad eccezione del fatto in cui la sua nuova azienda sia una Società iscritta al Corporate Challenge: in questo caso egli dovrà trasferirsi nella squadra della nuova azienda.

Il Responsabile di Squadra si assume la responsabilità di aver rispettato i termini di regolamento in fase di compilazione della rosa. Se venisse rintracciata un'irregolarità, la Società perderà tutti le gare precedentemente disputate con il risultato di 0-3 (a tavolino). Ulteriori provvedimenti sono a discrezione del C.O..

5.1 – Assicurazione

Le Società e i propri tesserati, all'atto della richiesta di tesseramento, contraggono una copertura assicurativa, le cui condizioni sono presenti nel sito web (www.asinazionale.it). Le Società e i vari soggetti tesserati possono, qualora lo ritengano necessario, contrarre privatamente altre polizze

assicurative, avvalendosi di istituti assicurativi convenzionati o di propria preferenza. ASI (Associazioni Sportive Sociali Italiane) è responsabile di fronte alle società affiliate e ai tesserati esclusivamente per quanto previsto dall'assicurazione contenuta nell'affiliazione e nella tessera. Ogni società è tenuta a prendere visione della polizza assicurativa prevista per ogni tesserato.

5.2 – Visita medica

Ogni giocatore deve sottoporsi a visita medica per ottenere il certificato di idoneità all'attività non agonistica con ECG, per ottenere l'autorizzazione a svolgere attività sportiva. Il certificato di idoneità dovrà essere consegnato dalla Società di appartenenza al momento del tesseramento. È fatto obbligo al Responsabile della Società richiedere ai propri giocatori quanto sopra indicato. Sono sollevati da qualsiasi responsabilità civile e/o penale gli organizzatori.

Art. 6 - PRESENTAZIONE IN CAMPO DELLA SQUADRA

I giocatori dovranno presentarsi in campo con un documento di identità valido con foto. Chi ne sarà sprovvisto NON potrà prendere parte alla gara, tranne se riconosciuti direttamente dal referente Arbitrale, questo al fine di poter garantire il corretto svolgimento della competizione. Inoltre la squadra che non si presenterà sul terreno di gioco senza preavviso dovrà pagare un'ammenda di 200,00 €. La squadra che, anche preavvisando, non si presenterà sul terreno di gioco dovrà pagare un'ammenda di 60,00 €.

La mancata presentazione in campo entro il tempo concesso di ritardo comporterà, a discrezione del D.d.G., la perdita della gara. Il D.d.G. dell'incontro segnalerà nel suo referto il successivo arrivo della squadra, così da evitare che la stessa venga considerata rinunciataria.

Le squadre che non si presentino in campo nei tempi previsti per causa di forza maggiore, comprovata e documentata, non subiranno la punizione sportiva della gara, che sarà rimessa in calendario e recuperata. L'eventuale inconveniente dovrà essere comunicato e dimostrato al C.O. entro le 24 ore successive alla gara.

Le squadre ritardatarie che entrano in campo entro i 15 minuti di attesa previsti dal regolamento, avendo precedentemente espletato le formalità di rito (presentazione liste e controllo documenti da parte del D.d.G.), saranno ammesse alla disputa della gara.

I 15 minuti di attesa sono da richiedere esclusivamente se non si raggiunge il numero minimo per giocare (5 giocatori). Se il numero minimo è raggiunto la partita deve cominciare ugualmente. Il tempo di attesa delle Società sarà sempre a discrezione del D.d.G. o del C.O. che in casi eccezionali, potranno allungare tale attesa. Per problematiche legate al centro sportivo o legate a situazioni logistiche o meteorologiche, le squadre dovranno attendere 45 minuti, poi potranno decidere di abbandonare la gara senza subire penali.

La gara viene considerata regolare se in campo vengono schierati un minimo di n°5 giocatori. La gara viene sospesa quando una delle due squadre o entrambe rimangono in campo con meno di 5 giocatori.

Art. 7 – IL DIRETTORE DI GARA

Le gare sono dirette da Arbitri (D.d.G.) designati del Gruppo Arbitri Milano ASD.

Le decisioni prese non sono impugnabili. I D.d.G. hanno il dovere di redigere il rapporto di gara completo in tutte le sue parti e, su richiesta del Giudice Sportivo o della Disciplina, in caso di fatti o circostanze di dubbia interpretazione da parte della giustizia sportiva, avvenute prima, durante o dopo la gara, avranno il compito di redigere un supplemento di Rapporto di Gara. Inoltre rispondono del loro operato tecnico o comportamentale esclusivamente alla Commissione Arbitri che agisce in piena autonomia.

Al termine della gara i Responsabili di Squadra (o capitani) possono richiedere al D.d.G. di vedere e consultare il referto arbitrale.

Il tempo di attesa del D.d.G. da parte delle squadre è fissato in 45 minuti dall'orario ufficiale della

gara. Trascorso tale periodo, le due Società potranno affidare la direzione della gara ad un D.d.G. presente sul campo o in subordine a persona scelta di comune accordo oppure lasciare il campo avvisando il C.O. I due Responsabili di squadra dovranno sottoscrivere una dichiarazione di reciproco consenso per far arbitrare la persona scelta. In caso di mancato accordo sulla designazione

di un D.d.G. "non ufficiale", la gara sarà rinviata.

In caso di errore tecnico dell'arbitro, riconosciuto dallo stesso o testimoniato da un referente Sportland presente al campo, la Commissione Disciplinare può decidere se far rigiocare la partita d'ufficio o meno. Tale decisione verrà presa a discrezione della Commissione Disciplinare in base al grado di influenza dell'errore sul risultato finale della partita. Il Dirigente responsabile può inviare una segnalazione scritta via mail al C.O. su un presunto errore tecnico da parte dell'arbitro. Il C.O. provvederà a contattare il D.d.G. per verificare la segnalazione.

PRONTO ARBITRI

Nel caso di mancato arrivo del D.d.G., la Società ospitante è tenuta a contattare tempestivamente (almeno 10' prima dell'inizio della gara) il Pronto Arbitri, che si attiverà per rintracciare e inviare nel limite delle disponibilità (entro un massimo di 45 minuti) un D.d.G. di riserva. (Pronto Arbitri 327/8416781)

Art. 8 – RICONOSCIMENTO GIOCATORI, ALLENATORI E DIRIGENTI

Ogni Società ha l'obbligo di consegnare al D.d.G. la distinta di gara, stampata dal sito www.corporatechallenge.it.

Il D.d.G., prima dell'incontro, è tenuto al riconoscimento dei giocatori, dei Dirigenti e/o Tecnici e collaboratori che sono elencati nelle apposite liste: tale riconoscimento avviene negli spogliatoi, nei pressi del campo di gioco o all'interno del campo di gioco. Il riconoscimento avviene tramite il controllo dei documenti, contemporaneamente alla lettura della lista completa dei dati richiesti. È obbligatorio consegnare una copia della propria distinta agli avversari. In assenza di badge identificativo e/o documenti rilasciati dall'autorità (carta d'identità/patente/passaporto o altro documento rilasciato dalle Autorità competenti, munito di foto riconoscibile), il D.d.G., solo per conoscenza diretta e certa del Giocatore e/o Dirigente, potrà accettare l'ingresso in campo di tale tesserato.

Art. 9 – DISCIPLINA PRIMA, DURANTE E DOPO LA GARA

Le Società partecipanti sono responsabili del comportamento dei propri tesserati e, per responsabilità oggettiva, del comportamento dei propri sostenitori.

Eventuali danni provocati dai propri tesserati e/o sostenitori alle strutture dei centri sportivi (campo, docce, spogliatoi, recinzioni, gradinate, automobile del Direttore di Gara etc.), qualora non vengano individuati i colpevoli, dovranno essere risarciti direttamente dalle Società nella persona del Responsabile di Squadra.

Ogni Società ha l'obbligo di provvedere all'assistenza del Direttore di Gara e dei suoi Assistenti.

Art. 10 – OSSERVATORI (COMMISSARI) DI CAMPO

Il C.O. ed il Settore Arbitrale potranno inviare propri incaricati, in veste di Osservatori, con il compito di controllare la regolarità della gara. Gli Osservatori dovranno redigere apposito rapporto, in particolare sull'andamento dell'incontro, dei tesserati in campo e dei sostenitori, se necessario, potranno assistere e tutelare il D.d.G. e potranno invitare i Dirigenti delle Società a prendere provvedimenti volti al mantenimento dell'ordine pubblico. Inoltre potranno segnalare fatti o azioni comportamentali da parte di tesserati, sfuggiti (o non valutati) all'attenzione dell'D.d.G. I referenti Sportland o Sportland Channel a bordo campo possono anche intervenire durante le partite per aiutare il D.d.G. a decidere su casi eclatanti.

Art. 11 – ORGANI DI DISCIPLINA SPORTIVA – GRADI DI GIUDIZIO

- 1) GIUDICE SPORTIVO DI 1° GRADO
- 2) COMMISSIONE DISCIPLINARE DI 2° GRADO

1) GIUDICE SPORTIVO (1° grado di giudizio) Giudica sulla regolarità dello svolgimento delle gare

con esclusione di decisioni tecnico/regolamentari di competenza del Direttore di Gara. Agisce in conformità con quanto previsto dai regolamenti e dalle normative. Il procedimento in ordine alle infrazioni commesse e alle sanzioni punitive si svolge sulla base dei documenti ufficiali (rapporto dell'D.d.G., degli Assistenti del D.d.G., dell'eventuale Osservatore di campo, e se necessari, dei supplementi di rapporto su richiesta specifica). Tali documenti, quali che siano le rispettive attribuzioni tecniche e disciplinari durante la gara, formano prova certa circa lo svolgimento delle gare ed il comportamento dei tesserati e dei sostenitori.

2) COMMISSIONE DISCIPLINARE (2° grado di giudizio) Composta da Responsabile Ente di promozione sportiva ASI, un Rappresentante del Gruppo Arbitri ASD, Responsabile Commissari di Campo. Giudica sui ricorsi presentati avverso le decisioni del Giudice Sportivo di 1° grado, sulle sanzioni relative a fatti o esposti segnalati o presentati dalle Società, nei casi di illecito sportivo, violazione dei regolamenti vigenti. Il procedimento è instaurato su reclamo esposto della Società (o tesserati in proprio) e deve essere spedito/recapitato entro TRE GIORNI successivi alla data di pubblicazione del provvedimento disciplinare contestato.

A) SOSPENSIONE CAUTELARE Gli Organi di Disciplina Sportiva possono disporre, in via cautelare, la sospensione da ogni attività sportiva dei tesserati nei cui confronti sia in corso un procedimento disciplinare.

B) RIABILITAZIONE I tesserati nei cui confronti siano stati deliberati provvedimenti disciplinari da parte degli organi di Giustizia sportiva potranno essere riabilitati dal Presidente di SPORTLAND SSD, che avrà facoltà di avvalersi di competenti e qualificati pareri a seguito di loro istanza, quando ricorrano particolari condizioni di ordine morale, sociale o sportivo (dopo aver scontato un terzo della pena).

C) SOSPENSIONE DELLE PENE Il Presidente della Sportland S.S.D. a seguito richiesta di revisione di sentenza passata in giudicato da parte di un tesserato, quando ricorrono particolari condizioni: a) mancato appello agli organi di giustizia sportiva da parte dell'avente diritto per cause documentate che ne hanno impedito il ricorso nei tempi previsti; b) condizioni di particolare valenza morale o sociale dell'interessato che attenua le colpe ascritte; sentito competenti e qualificati consulenti di sua nomina chiamati ad esprimere parere nel merito, può decidere di rigettare la richiesta, ove non esistano elementi probanti, oppure di sospendere la punizione. Possono fruire della sospensione delle pene inflitte quei tesserati che, a seguito di iniziative sociali e/o di volontariato promosse dalla Sportland S.S.D., vengano inseriti nelle stesse con incarichi di responsabilità, con obbligo di comportamento corretto e consono all'incarico a loro affidato (dopo aver scontato almeno un terzo della pena). Eventuale reiterazione dei fatti addebitati in precedenza comportano l'annullamento della decisione salvo maggiori punizioni a carico del tesserato.

D) FACOLTA' DEGLI ORGANI DI DISCIPLINA SPORTIVA Verificandosi, nel corso della gara, fatti non contemplati dal Regolamento e comunque non riguardanti il regolamento tecnico, di esclusiva competenza del Direttore di gara, spetta agli Organi di Disciplina Sportiva di stabilire se e in quale misura abbiano avuto influenza sulla regolarità della gara stessa. Spetta a loro omologare il risultato acquisito sul campo oppure adottare decisioni diverse quali: l'annullamento della gara, la punizione sportiva di una o entrambe le squadre, la ripetizione della gara stessa.

E) ACCERTAMENTI Il C.O. e l'Ufficio Tesseramenti hanno la facoltà di accertare d'ufficio la posizione dei tesserati. Eventuali posizioni di doppio tesseramento, trasferimento non consentito, mancato tesseramento, falsificazioni, manomissione tessere, saranno denunciate alla Commissione Disciplinare per il Deferimento delle Società sottoposte a controllo. (Vedi provvedimenti disciplinari).

F) **NORME PER LA PRESENTAZIONE DEI RECLAMI** Sono legittimati a proporre reclamo in base alla normativa stabilita dal presente regolamento le società ed i tesserati aventi interessi diretti. Qualora vi siano reclami in ordine allo svolgimento delle gare, hanno interesse diretto soltanto le società ed i tesserati partecipanti alla gara. Nei soli casi di illecito sportivo sono legittimati a

presentare reclamo anche eventuali terzi che ne abbiano interesse di classifica. I reclami, nei vari gradi di giudizio, devono essere presentati secondo le specifiche modalità indicate.

INAMMISSIBILITÀ DEI RICORSI

- 1) Reclami sull'operato e sulle competenze tecniche del D.d.G.;
- 2) Reclami per squalifiche a giocatori fino a 2 giornate;
- 3) Reclami per inibizione a Dirigenti fino a 15 gg;
- 4) Reclami ammende fino a € 30,00;
- 5) Reclami sulle distinte degli avversari che verranno controllate dalla Commissione Disciplinare.

RIGETTO DEI RICORSI

- Tassa reclamo non versata;
- Mancato invio preannuncio reclamo mezzo telefono o e-mail (info@corporatechallenge.it);
- Mancato invio copia alla Società controparte a mezzo raccomandata;
- Mancata presentazione nei tempi stabiliti.

a) Reclamo presso il Giudice Sportivo (1° Grado di giudizio) I reclami presentati in 1^a Istanza devono essere preannunciati tramite e-mail entro le 24 ore successive alla gara a cui ci si riferisce. Entro tre giorni dalla stessa, la reclamante dovrà far pervenire, tramite raccomandata o plico consegnato c/o ufficio Sportland S.S.D. a r.l., i motivi dettagliati del reclamo, che dovranno essere inviati in copia tramite raccomandata alla Società direttamente interessata al giudizio (gli indirizzi delle società potranno essere richiesti presso la segreteria Sportland). La ricevuta attestante tale invio deve essere allegata assieme alla relativa tassa reclamo e al plico consegnato all'organo disciplinare. La controparte può, in un tempo massimo di tre giorni dalla data di ricevimento della copia del reclamo, inviare proprie contro deduzioni alla commissione giudicante.

Nella fase dei play off, i reclami dovranno essere consegnati a mano presso la sede della Sportland S.S.D. entro le ore 18.00 del giorno successivo alla gara.

b) Reclamo presso la Commissione Disciplinare (2° GRADO di giudizio) Non sarà consentito presentare reclami sulle decisioni prese dalla Commissione Disciplinare. L'ultimo grado di giudizio sarà quello del Giudice Sportivo.

G) **TASSE RECLAMO (*)** Tutti i reclami presentati nella forma prevista dal regolamento dovranno essere accompagnati dalla relativa tassa come sotto indicato:

- **RECLAMO AL GIUDICE DI 1° GRADO € 50,00 (*)** Il mancato versamento della tassa reclamo costituirà motivo di rigetto del reclamo stesso.

Art. 11 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

12.1- Sicurezza

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé stesso o per gli altri calciatori, compresi i gioielli di qualsiasi tipo, (orologi, catenine, bracciali e anelli).

12.2- Equipaggiamento di base

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia numerata, calzoncini, calzettoni e scarpe. È vietato l'uso di scarpe munite di tacchetti in metallo e sarebbe opportuno utilizzare solo modelli da calcetto o con suola a tacchetti fissi in gomma. La mancata numerazione da parte della squadra non è fruibile al fine di presentare un ricorso.

12.3- Maglie e Pantaloncini

Le maglie e i pantaloncini dei calciatori devono essere tutti uguali. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero identificativo compreso da 1 a 99.

Nel caso in cui le due squadre si presentino con maglie dello stesso colore, toccherà alla squadra di casa cambiare maglia o indossare le pettorine.

12.4- Infrazioni e sanzioni

Per qualsiasi infrazione all'articolo 6 il calciatore in difetto dovrà essere allontanato dal rettangolo di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato dal direttore di gara che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento.

Art. 13 - RINUNCIA O RITIRO DAL CAMPIONATO

La Società che rinuncia alla disputa di una gara subisce la punizione sportiva della perdita della gara stessa con il punteggio di 0-3 oltre l'ammenda prevista (vedi sanzioni pecuniarie). La Società che rinuncia 3 volte (anche non consecutive) rischia l'esclusione definitiva dal proseguo della manifestazione, con introito da parte dell'Organizzazione del totale pagamento dell'intera quota d'iscrizione più conteggio cartellini

Art. 14 - ESCLUSIONE PER MOTIVI DISCIPLINARI

In caso di gravi incidenti dovuti a comportamenti violenti o anti-sportivi da parte di tesserati o sostenitori di una Società, il C.O. potrà decretare a suo insindacabile giudizio l'estromissione della Società dalla competizione, oltre a eventuali sanzioni comminate dalla Commissione disciplinare, senza dover alcun rimborso della quota d'iscrizione.

Art. 15 - SANZIONI A GIOCATORI

1) Ammonizioni: I giocatori ammoniti per 2 volte nella stessa gara vengono espulsi per somma di ammonizioni.

2) Recidiva: durante la Regular Season i giocatori che anche non consecutivamente raggiungono la terza ammonizione incorreranno nella squalifica per una gara da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva alla pubblicazione del Comunicato Ufficiale.

Il conteggio delle ammonizioni non tiene conto di quelle riguardanti il paragrafo precedente (doppia ammonizione).

Le ammonizioni accumulate prima di un'espulsione (sia in caso di rosso diretto sia in caso di doppio giallo) rimangono inalterate anche dopo la squalifica per tale espulsione.

Al termine della Regular Season le ammonizioni accumulate verranno azzerate.

Si dà per inteso che un giocatore che riceva la terza ammonizione durante l'ultimo incontro valido per la Regular Season dovrà in ogni caso scontare un turno di squalifica nel corso della prima gara dei Playoff.

Durante la fase Playoff la squalifica scatta alla seconda ammonizione.

Si dà per inteso che un giocatore che riceva la seconda ammonizione durante la semifinale dovrà saltare la Finale.

Si dà per inteso che un giocatore che riceva la seconda ammonizione durante la Finale dovrà scontare un turno di squalifica nella prima gara delle Final Four.

2) Espulsioni dal campo: i giocatori espulsi dal campo per qualsiasi motivo subiscono una squalifica di una o più giornate da scontarsi in gare ufficiali di campionato a partire da quella immediatamente successiva alla pubblicazione della sanzione nel C.U. e comunque, in virtù dell'automatismo delle sanzioni, non possono partecipare alla prima gara ufficiale.

Esecuzione delle sanzioni:

- Le gare, in riferimento alle quali le sanzioni a carico dei tesserati si considerano scontate, sono quelle che hanno conseguito un risultato valido agli effetti della classifica o della qualificazione in competizioni ufficiali e non siano state successivamente annullate con delibera definitiva degli

Organi disciplinari. Nel caso di annullamento della gara, il calciatore deve scontare la squalifica nella gara immediatamente successiva.

- Se la società rinuncia alla disputa di una gara alla quale il proprio calciatore squalificato non avrebbe potuto prender parte per effetto di squalifica, la sanzione disciplinare non è ritenuta

scontata ed il calciatore deve scontarla in occasione della gara immediatamente successiva. Nel caso in cui la squadra avversaria non si presenti alla gara, per il giocatore squalificato della squadra presente si considera la squalifica come scontata.

3) I giocatori espulsi nel corso del primo tempo, per condotta non violenta o lesiva nei confronti del D.d.G., potranno non subire squalifiche per il turno successivo a discrezione del Giudice Sportivo. Tale decisione deve essere riscontrata sul Comunicato Ufficiale.

Le casistiche che vengono prese in considerazione sono le seguenti:

- Espulsione per bestemmia
- Espulsione diretta per fallo di mano che impedisca una segnatura di una rete.

In seguito ad espulsione per bestemmia, la squadra che ha subito l'espulsione rimarrà in inferiorità numerica per 5 minuti. Al termine dei 5 minuti, la squadra potrà inserire in campo un giocatore diverso da quello che ha ricevuto la sanzione disciplinare.

Un portiere che, all'interno della propria area di rigore, nel tentativo di intervenire sul pallone, commetterà un fallo da ultimo uomo o un fallo che impedisca una chiara occasione da rete per la squadra avversaria, non verrà sanzionato con un'espulsione, bensì con una ammonizione (non rientrano in tale regola i portieri rei di interventi violenti o di interventi atti ad impedire volontariamente una chiara occasione da gol).

4) Squalifiche di uno o più giocatori per gravi episodi di violenza o per rissa

- Nel caso il G.S., la Commissione Disciplinare o il CO accertino la responsabilità da parte di un tesserato che si sia reso colpevole di rissa o di episodi di inaudita violenza, ne decreteranno immediatamente l'estromissione da qualsiasi competizione organizzata da Sportland.
- Nel caso i responsabili di tali atti siano due o più tesserati della medesima società, l'estromissione da tutte le competizioni potrà essere comminata all'intera squadra.

5) Squalifiche a tempo

Durante tutto il periodo della squalifica, i giocatori, allenatori e dirigenti non possono né partecipare ad alcuna attività Sportland né assumere incarichi diversi dalla posizione di giocatore.

ART. 16 - SANZIONI A SOCIETÀ', DIRIGENTI E GIOCATORI

a) Giocatori non tesserati dalla Società e schierati in campo:

- Perdita della gara per 0-3 o peggior risultato sul campo.
- Ammenda di 50 € alla Società, la quale, se non provvederà al pagamento entro la successiva gara, verrà squalificata senza aver diritto a nessun rimborso.

b) Giocatori con doppio tesseramento o tesseramento anche con Società della F.I.G.C. non ammesse dal presente regolamento:

- Perdita delle gare per 0-3 o peggior risultato conseguito sul campo.
- Annullamento del tesseramento giocatore.

c) Giocatori squalificati e impiegati in gare ufficiali:

- Perdita delle gare per 0-3 o peggior risultato conseguito sul campo.
- Squalifica al giocatore per 1 gara di squalifica non scontata e 1 giornata per recidiva.
- Ammenda alla Società di € 50.

d) Le squadre non in regola con i pagamenti vedranno i propri risultati messi prima in GIUDICATO e, se ancora non regolarizzate le pendenze (nel tempo limite di una settimana), successivamente penalizzate a livello di punteggio in classifica. I punti tolti in classifica NON

verranno successivamente riassegnati. Qualora si profilasse il perdurare della pendenza, la squadra NON verrà fatta partecipare al proseguo del campionato sino a regolarizzazione della posizione. Le gare NON disputate in questo lasso di tempo verranno date PERSE a tavolino per 0-3 e i punti non saranno più riassegnati.

ART. 17 - INSTAURAZIONE DEI PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

a) Organi di prima istanza (Giudice Unico)

I procedimenti disciplinari sono instaurati:

- D'UFFICIO Sulla base dei documenti ufficiali riconosciuti che sono: rapporto dell'D.d.G., osservatore arbitrale (Commissario di Campo) oltre che su segnalazione dell'Ufficio Tesseramenti per irregolarità di tesseramento.
- SU RECLAMO DELLA SOCIETA' Con le modalità successive previste per quanto concerne:
 - la regolarità di svolgimento delle gare;
 - la posizione irregolare dei giocatori che hanno partecipato alle gare;
 - la regolarità dei tesseramenti.

b) Organi di seconda istanza (Commissione Disciplinare)

- SU RECLAMO DI PARTE Avverso la decisione adottate dall'organo di prima istanza, con le modalità precisate.

Art. 18 - PALLONI DI GARA

Ogni Società dovrà presentare all'arbitro, prima della gara, almeno 1 pallone regolamentare n. 5, la scelta del pallone di gara viene decisa dai due capitani. In assenza di accordo, la decisione definitiva spetta al D.d.G. dell'incontro.

Art. 19 - PARASTINCHI

L'utilizzo dei parastinchi non è obbligatorio, ma vivamente consigliato.

ART. 20 - COMUNICATO UFFICIALE: OBBLIGO DI CONSULTAZIONE

Il Comunicato Ufficiale è l'unico documento riconosciuto per trasmettere alla Società tutte le notizie riguardanti l'attività in svolgimento e viene pubblicato ogni lunedì. Si dà per letto una volta pubblicato nell'apposita sezione del sito www.corporatechallenge.it e inviato al Responsabile di Squadra. In caso di giornata festiva, viene pubblicato nella giornata successiva. Eventuali comunicazioni da parte del C.O. dopo l'uscita del C.U. dovranno essere ufficializzate e pubblicate sul C.U. successivo.

ART. 21 - DICHIARAZIONE DI CONOSCENZA E ACCETTAZIONE DELLE NORME DI PARTECIPAZIONE

L'iscrizione e partecipazione al Corporate Challenge sottintende la conoscenza e accettazione del presente Regolamento e delle Norme di Partecipazione inserite ed in nessun caso può essere impugnato.

ART. 22 - REGOLAMENTO TECNICO: SPECIFICHE

1. Assenza di fuorigioco.
2. Assenza di Time Out.
3. In distinta possono essere inseriti un massimo di 14 giocatori, 3 dirigenti e un medico sociale.

ART. 23 - FINAL FOUR

a) Parteciperanno alle Final Four le seguenti formazioni:

- 1° classificato Torneo di Apertura
- 2° classificato Torneo di Apertura

- 1° classificato Torneo di Clausura
- 2° classificato Torneo di Clausura

Qualora le squadre prime e seconde classificate di Apertura e Clausura coincidessero, si qualificherebbero le società terza e/o quarta classificata della Clausura (ossia le due semifinaliste perdenti della Clausura). Per determinare la terza classificata della Clausura, verranno utilizzati i seguenti criteri: 1) miglior differenza reti nella semifinale; 2) maggior numero di gol realizzati nella semifinale; 3) miglior posizionamento nella classifica della Regular Season (questo criterio è possibile solo se le due squadre erano inserite nello stesso girone); 4) Fair Play (somma punti totali accumulati sia nella Regular Season sia nei Playoff); 5) sorteggio.

b) Il format delle Final Four sarà il seguente:

- Semifinale 1
- Semifinale 2
- Finale 3°/4° posto
- Finale 1°/2° posto

Qualora le finaliste dell'Apertura coincidessero con le finaliste della Clausura, non potrebbero incontrarsi nelle semifinali delle Final Four. Qualora, invece, anche solo una delle finaliste fosse diversa, allora si procederà con sorteggio integrale per determinare gli accoppiamenti delle semifinali delle Final Four.

ART. 24 NORME NON CONTEMPLATE

Per tutte le norme non contemplate in queste pagine, si fa riferimento al regolamento F.I.G.C. di calcio a 11 stagione 2019/20.

Comitato Organizzatore