



sportland

NORME DI PARTECIPAZIONE

CORPORATE CHALLENGE 2021/2022

FINAL SIX

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 DEL TORNEO

La formula del torneo prevede la presenza di 6 squadre: le due vincitrici dell'edizione 2019-2020 (Che Banca! e Team Polizia Milano) e le 4 finaliste dell'edizione 2021-2022: Gruppo Toscano, PwC Deals (Torneo Apertura), CRA FNM ed EssilorLuxottica (Torneo Clausura).

Le due vincitrici dell'edizione 2021-2022 (Gruppo Toscano e CRA FNM) partono direttamente dalle semifinali, mentre le altre 4 squadre disputeranno un turno preliminare nel seguente ordine:

Preliminare 1: *Che Banca! – EssilorLuxottica*

Preliminare 2: *Team Polizia Milano – PwC Deals*

Semifinale 1: La squadra vincitrice del Preliminare 1 affronterà Gruppo Toscano

Semifinale 2: La squadra vincitrice del Preliminare 2 affronterà CRA FNM

Le due squadre vincitrici delle Semifinali si affronteranno nella Finalissima

Al termine dei preliminari e delle semifinali, in caso di parità, si procederà direttamente con i calci di rigore (3 per squadra + eventuale oltranza). Solo al termine della Finale, in caso di parità, i calci di rigore saranno 5 per squadra. *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 - SVOLGIMENTO DELLE GARE

La durata delle gare viene stabilita in 1 tempo unico da 25. Potranno partecipare alle gare solo ed esclusivamente i giocatori regolarmente inseriti in distinta. La distinta va compilata e stampata dal portale della squadra presente nel sito www.corporatechallenge.it.

Art. 3 – LISTE GIOCATORI E TESSERAMENTO

Tutte le squadre partecipanti alle Final Six potranno effettuare 3 sostituzioni rispetto alla rosa iniziale eccetto CheBanca! , che ne potrà effettuare un massimo di 6.

Attenzione: i giocatori subentrati dovranno per forza essere INTERNI all'azienda! Ogni squadra dovrà comunicare entro venerdì 8 luglio gli eventuali giocatori inseriti, indicando i dati anagrafici necessari per il tesseramento e presentando il relativo certificato medico.

La distinta di gara di ogni partita dovrà contenere al massimo 15 giocatori e 3 dirigenti.

Il Responsabile di Squadra si assume la responsabilità di aver rispettato i termini di regolamento in fase di compilazione della rosa. Se venisse riscontrata un'irregolarità, il C.O. potrà prendere provvedimenti anche a Evento concluso.

Art. 4 - TESSERAMENTO

Tutti i giocatori precedentemente tesserati per la stagione 2021-2022 sono coperti da assicurazione tramite l'ente di promozione Sportiva ACSI. I nuovi giocatori inseriti in rosa entro le scadenze previste verranno regolarmente tesserati al costo di euro 5.

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. Ogni società è tenuta a prendere visione della polizza assicurativa prevista per ogni tesserato.



Art. 5 – VISITA MEDICA

Tutti i partecipanti alle Final Six dovranno essere in possesso di visita medica non agonistica con ECG (o superiore).

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 riconosciuto direttamente dal referente arbitrale o da un membro del C.O. Il tempo massimo di attesa concesso a una squadra è di 10 minuti. Tale tempistica è da richiedere esclusivamente se non si raggiunge il numero minimo per giocare (5 giocatori). Se il numero minimo è raggiunto, la partita deve iniziare 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 Disciplinare, 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.

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 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

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).

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.

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 tra 1 a 99.

Nel caso in cui le due squadre si presentino con maglie dello stesso colore, l'arbitro effettuerà un sorteggio con la monetina per l'assegnazione delle pettorine.

Art. 11 - ESCLUSIONE PER MOTIVI DISCIPLINARI

In caso di gravi incidenti dovuti a comportamenti violenti o antisportivi 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. 12 - SANZIONI A GIOCATORI

I giocatori ammoniti per 2 volte nella stessa gara vengono espulsi per somma di ammonizioni e non potranno disputare la partita successiva, così come i giocatori che subiscono un'espulsione diretta. Nelle Final Six non esiste la recidiva, pertanto un giocatore ammonito nei preliminari e, successivamente, nelle semifinali, potrà comunque disputare la finale.

In seguito a 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.

Art. 13 - 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. 14 - PARASTINCHI

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

Art. 15 – PREMIO

La squadra vincitrice delle Final Six avrà diritto a partecipare alle Finali Internazionali RC Sport, il più importante circuito sportivo di calcio a 7 aziendale in Europa con sede in Spagna. Quest'anno l'evento si terrà Madrid sabato 24 settembre; verranno garantite 2 notti (23/9 e 24/9) in hotel per 10 persone + la partecipazione al Torneo Internazionale.

Per tutte le norme non contemplate in queste pagine, si fa riferimento al regolamento F.I.G.C. di calcio a 11 2021-2022.