



sportland

NORME DI PARTECIPAZIONE

CORPORATE CHALLENGE 2022/2023

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

FASE 1: REGULAR SEASON

La formula del torneo prevede la composizione di due gironi (A e B) da 9 squadre ciascuno. Ogni squadra affronterà tutte le altre formazioni del girone in gare di sola andata.

FASE 2: PLAYOFF E “FINALINE”

Le prime quattro classificate dei gironi A e B accederanno alla fase Playoff, così strutturata:

Q1: 1A - 4B

Q2: 2B - 3A

Q3: 2A - 3B

Q4: 1B - 4A

Semifinali:

- Semifinale 1: Vincente Q1 - Vincente Q2
- Semifinale 2: Vincente Q3 – Vincente Q4

Finale: Vincente Semifinale 1 - Vincente Semifinale 2. È prevista anche la Finale 3-4° posto.

Le squadre non qualificate ai Playoff disputeranno un'ultima gara utile per decretare la classifica finale del Torneo:

Finale 9° - 10° posto: 5A - 5B

Finale 11° - 12° posto: 6A - 6B

Finale 13° - 14° posto: 7A - 7B

Finale 15° - 16° posto: 8A - 8B

Finale 17° - 18° posto: 9A - 9B

In tutte le gare della Fase 2 in caso di parità tra le due squadre al termine del tempo regolamentare si andrà direttamente ai calci di rigore (5 per squadra più eventuali tiri a oltranza): potranno calciare tutti i giocatori in distinta.

Art. 2 - PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il campionato di Clausura prenderà il via lunedì 13 marzo e si concluderà con i Playoff, che si svolgeranno entro la fine di giugno 2023. Le date sopra indicate potranno essere oggetto di variazione a discrezione dell'organizzazione.

Art. 3 - SVOLGIMENTO DELLE GARE

La durata delle gare viene stabilita in 2 tempi da 25 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 www.corporatechallenge.it.



Art. 4 - CALENDARIO

4.1 - Variazioni di data ed orario

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

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 in calendario.

Tale richiesta potrà essere accolta dal C.O. soltanto in caso di disponibilità della formazione avversaria. Qualora non ci fosse la disponibilità della squadra avversaria, la gara si disputerà come da calendario. La formazione 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 entro e non oltre le ore 12:00 del giorno precedente alla partita. Dopo tale termine (12.01), tale bonus non verrà preso in considerazione.

Non sarà possibile usufruire del bonus nelle gare di Playoff. Le gare spostate attraverso il bonus si dovranno giocare entro 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 gioco della partita. La decisione finale spetta al C.O.

Nessuna formazione potrà subire più di due bonus. Una squadra potrà pertanto richiedere il bonus solo nella misura in cui gli avversari abbiano subito meno di due bonus.

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. 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.



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 dall'inizio del 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 in vista della 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

Per partecipare all'attività ufficiale le Società hanno l'obbligo di richiedere il tesseramento dei propri giocatori. Devono inoltre aver compilato e firmato il modulo di tesseramento ACSI.

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.

Al Corporate Challenge potranno partecipare:

- Dipendenti dell'azienda e/o legati alla stessa da un rapporto di collaborazione professionale
- Tre (n°3) wild card: giocatori esterni all'azienda iscritta e non militanti nei campionati FIGC (in qualsiasi categoria, eccezion fatta per il portiere, che potrà militare anche in categorie FIGC).

Al momento del tesseramento verrà presa in considerazione la posizione lavorativa di ogni singolo giocatore. Qualora un giocatore cambi azienda durante lo svolgimento del torneo, può continuare a giocare con la Società con cui ha iniziato la competizione senza essere conteggiato come esterno. Le squadre potranno aggiungere giocatori esterni all'azienda anche a Torneo in corso, sempre rispettando il numero massimo di wild card contemplato dal regolamento (n.3). Nell'arco del Torneo di Apertura ogni Squadra avrà la possibilità di sostituire in rosa un solo giocatore esterno: si dà per inteso che il giocatore sostituito non potrà più prendere parte alla competizione.

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, la Società perderà tutte 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 tramite l'ente di promozione Sportiva ACSI. Le Società e i vari soggetti tesserati possono, qualora lo ritengano necessario, chiedere la copertura assicurativa integrativa o super integrativa con i costi che ne conseguono o contrarre privatamente altre polizze assicurative, avvalendosi di istituti assicurativi convenzionati o di propria preferenza. ACSI 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

Per ottenere l'autorizzazione a svolgere attività sportiva, ogni giocatore deve sottoporsi a visita medica non agonistica con ECG. 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 riconosciuto direttamente dal referente arbitrale, al fine di poter garantire il corretto svolgimento della competizione.

La mancata presentazione in campo entro il ritardo concesso 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 cause di forza maggiore, comprovate e documentate, non subiranno la punizione sportiva della gara, che verrà fissata nuovamente in calendario. L'eventuale inconveniente dovrà essere comunicato e dimostrato al C.O. entro le 24 ore successive alla gara.

Le squadre ritardatarie che entreranno 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 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 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. La 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 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 – COMMISSIONE DISCIPLINARE

I referti arbitrali saranno esaminati da un'apposita Commissione Disciplinare. La commissione ha facoltà di deliberare in merito a casi oggetto di contenzioso ed eventualmente applicare sanzioni speciali.



Art. 12 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

12.1- Sicurezza

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se 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 tra 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.

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 4 volte (anche non consecutive) rischia l'esclusione definitiva dal prosieguo della manifestazione e sarà comunque tenuta a versare l'intera quota d'iscrizione.

Art. 14 - 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. 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, raggiungeranno 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 (Fase II) le ammonizioni accumulate verranno azzerate.

3) 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.

4) 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.

5) 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 della Commissione Disciplinare. 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 a impedire volontariamente una chiara occasione da gol).

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

Nel caso in cui il G.S., la Commissione Disciplinare o il C.O 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 in cui 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.

7) Squalifiche a tempo:

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

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

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

- Perdita della gara per 0-3 o peggior risultato sul campo.
- Annullamento del tesseramento del giocatore nel caso in cui militi in categorie non ammesse dal presente regolamento.

b) 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.

c) 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 riassegnati.



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

ART. 17 - PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

I procedimenti disciplinari sono instaurati:

- a) 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 il giorno successivo. 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 la partecipazione al Corporate Challenge sottintende la conoscenza e accettazione del presente Regolamento e delle Norme di Partecipazione inserite e in nessun caso può essere impugnato.

ART. 22 - REGOLAMENTO TECNICO: SPECIFICHE

1. Assenza di fuorigioco.
2. Assenza di time out.



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 quarta classificate della Clausura. Qualora coincidesse anche solo una delle due squadre (finalista sia in occasione del Torneo Apertura sia in occasione del Torneo Clausura) verrà "ripescata" la terza classificata del Torneo Clausura. 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 potranno incontrarsi nelle semifinali delle Final Four. Qualora, invece, anche solo una delle finaliste fosse diversa, 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 2022/23.

Comitato Organizzatore