

REGOLAMENTO EXPO CUP

PREMIER CUP – CHAMPIONSHIP CUP – CONSECUTION CUP

indice

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
2. ISCRIZIONE
3. SQUADRA E TESSERAMENTI
4. DURATA DELLE PARTITE
5. STUTTURA DELLA COMPETIZIONE
6. MONTEPREMI
7. REGOLE DISCIPLINARI
8. MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV
9. TIFOSERIE
10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

L'Associazione Sportiva Dilettantistica CUN organizza le competizioni di calcio a 5,7 e 8 open denominata "BOMBEER CUP".

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

1.1 L'iscrizione è aperta a tutti.

1.2 Ogni squadra entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni deve adempiere ai seguenti obblighi:

- versare la quota di iscrizione stabilita e comunicata dall'organizzazione sul sito cuncompany.com
- presentare la lista dei giocatori in rosa
- registrare i giocatori sulla piattaforma expocup.com, o sull'App "Expo Cup"
- presentare il logo ufficiale della squadra, qualora la squadra non presenti un logo entro la chiusura delle iscrizioni, l'organizzazione provvederà a fornirne uno d'ufficio

2. ISCRIZIONE

2.1 Le iscrizioni alle Bombeer Cup si chiudono 5 giorni prima della data in cui si svolgerà la tappa in questione

2.2 Ogni squadra entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni deve adempiere ai seguenti obblighi:

- eseguire il pagamento dell'iscrizione a favore di Cun Company
- presentare il logo ufficiale della squadra ed approvarne l'uso;
- nominare un responsabile squadra;
- creare la propria squadra all'interno del sito con il logo;
- registrare i giocatori, gli allenatori, i dirigenti e il personale medico sulla piattaforma expocup.com, completarne il profilo con tutte le informazioni richieste, foto profilo riconoscibile, n° di maglia e ruolo ed assegnare al responsabile squadra il compito di aggiungere i propri giocatori all'interno della squadra.

2.3 Ogni giocatore per poter scendere in campo deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre la prima giornata di campionato a cui prenderà parte:

- registrarsi al sito www.expocup.com e completare il "profilo giocatore" ed inviare la richiesta di tesseramento.

2.4 Ogni allenatore, dirigente o personale medico, per poter accedere sul terreno di gioco, deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre la prima giornata di campionato a cui prenderà parte:

- registrarsi al sito www.expocup.com e completare il “profilo giocatore” ed inviare la richiesta di tesseramento.

3. SQUADRA E TESSERAMENTI

3.1 La squadra dovrà essere composta da n° 8 (otto) atleti (7 giocatori + 1 portiere) per il calcio a 8 , n° 7 (sette) atleti (6 giocatori + 1 portiere) per il calcio a 7 e da n° 5 (cinque) atleti (4 giocatori + 1 portiere) per il calcio a 5. Dovrà essere indicato un capitano che rappresenterà la squadra nei confronti del direttore di gara.

3.2 Una partita non potrà cominciare o proseguire nel caso in cui una squadra si ritrovi ad avere meno di 6(sei) calciatori sul terreno di gioco (compreso il portiere), meno di 5 (cinque) calciatori sul terreno di gioco (compreso il portiere) per il calcio a 7 e meno di 3(tre) calciatori sul terreno di gioco (compreso il portiere).

3.3 È consentito un numero massimo di 6 (sei) calciatori di riserva sia per il calcio a 8, 7 che per il calcio a 5.

3.4 La panchina potrà essere composta, oltre che dalle riserve, da un allenatore, due dirigenti ed un medico/ assistente sanitario.

3.5 I cambi sono “volanti” ed illimitati. Vanno effettuati a centrocampo, contestualmente all’entrata di un giocatore deve uscirne un altro, pena sanzione dello stesso con ammonizione.

3.6 Ogni squadra deve inviare la richiesta di tesseramento dei suoi giocatori. Per farlo, dovrà utilizzare le piattaforme online predisposte (sito www.expocup.com, App “ExpoCup”).

3.7 Ogni responsabile squadra, con almeno 30 minuti di anticipo rispetto all’orario d’inizio previsto per la propria gara, dovrà inserire la distinta completata in tutti i suoi campi, attraverso l’App “Expo Cup”.

3.8 Ogni giocatore, per poter prendere parte alla gara, dovrà essere tesserato ed essere inserito in distinta.

3.9 Un giocatore, per poter prendere parte alle fasi finali ad eliminazione diretta della competizione, dovrà comparire in distinta in almeno 1 (una) partita della fase iniziale.

4. DURATA DELLE PARTITE

Le partite avranno la durata di 20 (venti) minuti disputati in un tempo unico.

5. STRUTTURA DEL TORNEO

5.1 A Il format del torneo a 8 squadre sarà il seguente: le squadre saranno suddivise in 2 gironi da 4 che si svolgeranno in un turno di sola andata. Le prime due classificate si qualificano alla fase ad eliminazione diretta che si svolgerà in Semifinali e Finali

N.B Il format del torneo potrà essere modificato e adattato al numero di squadre partecipanti

6. MONTEPREMI

La squadra prima classificata vincerà un kit di divise Nike, una magnum Bombeer.

7. REGOLE DISCIPLINARI

7.1 In caso di ritardo superiore a 10 (dieci) minuti verrà assegnata alla squadra ritardataria la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero e la conseguente penalità in classifica di un punto (-1).

7.2 Un giocatore che subisce n°2 (due) ammonizioni nella stessa partitaviene squalificato automaticamente per una giornata.

7.3 In caso di espulsione diretta il giocatore verrà automaticamente squalificato per la partita

successiva, salvo diversa indicazione da parte del comitato organizzativo. La decisione sarà insindacabile.

7.4 Se il giocatore verrà espulso dal campo la squadra non potrà rimpiazzare in alcuna maniera il giocatore espulso.

7.5 Se un giocatore squalificato prende parte alla gara, la sua squadra perde a tavolino per quattro reti a zero ed alla stessa viene inflitta una penalità in classifica di un punto (-1).

7.6 Qualora una squadra non si presenti ad un incontro si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino

7.7 La rimessa in gioco dalla linea laterale va eseguita con le mani ed una rete non può essere segnata direttamente da rimessa laterale.

7.8 Si può segnare una rete direttamente dalla rimessa dal fondo.

7.9 Per il retropassaggio al portiere si applica la regola di gioco del calcio a 11 (undici).

7.10 Le sostituzioni vanno eseguite dalla linea di centrocampo. Qualora il giocatore entri in campo prima dell'uscita del suo sostituto verrà ammonito.

7.11 Qualora una squadra schierasse in campo una formazione irregolare e non conforme ai requisiti citati al punto 1 si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero.

Attraverso l'analisi dei video delle gare precedenti sarà inoltre verificata la regolarità delle partite precedentemente disputate. La squadra in oggetto, qualora si fossero verificate altre incongruenze, si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero ed un punto di penalizzazione (-1) per ogni partita già disputata che presenterà delle irregolarità.

7.12 Ogni squadra è obbligatoriamente tenuta a presentare o consegnare la propria distinta, compilata accuratamente in ogni suo campo, secondo una delle seguenti modalità:

- Attraverso le piattaforme online CUN (sito www.expocup.com, App "Expo Cup");

- Direttamente sul campo, almeno 30 (trenta) minuti prima dell'inizio della propria partita.

N.B. Una squadra che non presenterà la sua distinta compilata correttamente, non potrà in alcun modo prendere parte alla partita

8. SERVIZI, MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV

8.1 Per tutte le gare, l'organizzazione fornirà un direttore di gare, servizio video con annessa telecronaca, articoli e pagelle. Del personale predisposto (Hostess) saranno prestati sul campo per fornire assistenza ai club.

8.2 I ricorsi possono essere presentati entro e non oltre le 48 ore successive la gara e devono necessariamente pervenire all'organizzazione secondo le seguenti modalità:

- via e-mail / info@expocup.com

8.3 L'utilizzo della prova televisiva è a discrezione dell'organizzazione. Qualora le immagini registrate non siano sufficienti a valutare l'episodio, si farà fede al referto dell'arbitro. Attraverso la "prova Tv" è possibile contestare ammonizioni ed espulsioni da infliggere o da rimuovere.

8.3 La moviola in campo è disponibile solo per le partite "dentro fuori", ovvero qualora si giochi una partita ad eliminazione dalla competizione.

8.4 La moviola può essere richiesta da una squadra solo una volta a partita, va richiesta dal capitano a gioco fermo e si deve riferire all'azione immediatamente precedente all'interruzione del gioco. Solo l'arbitro può consultare le immagini e qualora esse non siano sufficienti a valutare l'episodio si farà fede alla decisione arbitrale di partenza.

8.5 L'eventuale modifica della decisione arbitrale a seguito dell'applicazione della moviola in campo sarà retroattiva, potrà quindi modificare la decisione presa in precedenza dall'arbitro, (significa che l'arbitro potrà ammonire o espellere un giocatore, annullare un gol qualora la palla

non sia entrata, annullare un gol qualora l'azione fosse stata viziata da un fallo, annullare un fallo di gioco, invertire o modificare le proprie decisioni).

9. TIFOSERIE

9.1 Episodi di razzismo da parte della tifoseria comporteranno la sospensione della partita. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per quattro reti a zero e gli verrà inflitta una penalità in classifica di un punto (-1).

9.2 Eventuali danni arrecati dalle tifoserie al terreno di gioco o al centro sportivo, verranno addebitati al club di appartenenza della stessa e dovranno essere rimborsati entro e non oltre la partita successiva l'episodio.

9.3 Tifosi e sostenitori dovranno restare nell'apposito spazio a loro dedicato.

9.4 Sono vietati striscioni contenenti insulti rivolti a un singolo giocatore di una squadra.

9.5 E' vietato l'uso di prodotti infiammabili o infiammanti prima, durante e dopo la disputa delle gare.

10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

1.1 Tutte le immagini prodotte: video, foto, clip e sintesi delle gare sono di esclusiva proprietà della Associazione Sportiva Dilettantistica Cun, che si riserva la possibilità di cederle a terzi.

1.2 Ogni squadra al termine di ogni partita è obbligata a presentare almeno un giocatore o un dirigente a sottoporsi all'intervista con il giornalista.

1.3 Non è possibile sostare nei pressi dell'area del campo destinata alle riprese e alla presa della telecronaca per non inficiare e disturbare il lavoro di operatori video, tecnici del suono e giornalisti.

1.4 Tutti i giocatori che prendono parte alla competizione acconsentono al trattamento dei dati personali e allo sfruttamento dei diritti di immagine secondo la normativa vigente.

N.b: Per tutte le parti del regolamento del giuoco del calcio non citate si fa fede al regolamento FIGC. L'organizzazione tuttavia, attraverso il proprio comitato arbitrale, si riserva il diritto di prendere in autonomia, in base a fatti e testimonianze del proprio staff, determinate decisioni che saranno considerate insindacabili.

La CUN ASD declina qualsiasi responsabilità civile o penale per eventuali danni a cose o infortuni agli atleti, dirigenti o terzi che dovessero accadere prima durante e dopo la disputa delle partite.

