



INDICE

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
2. ISCRIZIONE
3. TESSERAMENTI
4. IL TORNEO
5. MONTEPREMI
6. REGOLE DISCIPLINARI
7. CALCIOMERCATO CUN
8. MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV
9. TIFOSERIE
10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

CUN

PREMESSA

L'Associazione Sportiva Dilettantistica CUN e Wesports Agency, organizzano la competizione open di calcio a 5 denominata "Football Clan" - CUN. La competizione si gioca nelle città di Milano e Roma.

I centri sportivi designati sono i seguenti:

- "S. AMBROGIO PALACE", C.s. S. Ambrogio, via De Nicola, 3, Milano,
- "GESCAL TOWN", U.s. Sportiva Gescal Boys, via Olivieri, 9, Milano
- "SAN SIRO", Stadio Giuseppe Meazza, Piazzale Angelo Moratti, Milano.
- "PRO ROMA", Pro Roma, via Verrio Flacco, 41, Roma.

I giorni di gioco sono principalmente il martedì e il giovedì con delle opzioni per il lunedì e il mercoledì.

Il CUN provvede alla formazione dei calendari delle competizioni ufficiali e non è ammesso reclamo sulla formazione dei calendari, nonché sulla data o sull'ora d'inizio delle gare.

Compatibilmente con le esigenze di tutte le squadre, l'Organizzazione stilerà il calendario cercando di soddisfare le preferenze di orario espresse e comunque nei limiti possibili matematici dovuti ai vari incroci. L'Organizzazione tiene conto delle scelte indicate dalla squadra per quanto possibile. L'Organizzazione definisce in base ad esigenze logistiche e promozionali le sedi dei playoff indipendentemente dalle squadre che debbono prendere parte agli incontri: le decisioni sulle scelte dei campi sono insindacabili.

Una volta definite le calendarizzazioni dei match: NON E' POSSIBILE RINVIARE O SPOSTARE UN INCONTRO (vedi punto 6). La prima gara della giornata avrà inizio alle ore 20:00, l'ultima terminerà alle 23:00 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione).

La data di inizio della competizione è lunedì 11 novembre 2019 con la prima giornata della regular season, la data di chiusura coinciderà con le finali di Champions e Major, in programma il 27 maggio 2020 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione).

La Supercoppa è prevista con la formula andata e ritorno tra Milano e Roma. La conferma ufficiale della disputa della gara potrà avvenire solo ed esclusivamente entro marzo 2020.

Le finali di Milano verranno disputate allo stadio San Siro solo ed esclusivamente se lo stesso verrà concesso, in alternativa si giocheranno in uno dei centri sportivi sopra citati. L'eventuale utilizzo dello stadio prevede una biglietteria per gli spettatori, tutti i dettagli verranno forniti qualora lo stadio verrà concesso.

Verranno osservate delle giornate di riposo in occasione delle vacanze accademiche e delle festività laiche e religiose.

Il CUN agisce nel rispetto dei principi di piena indipendenza, autonomia, terzietà e riservatezza.

CUN

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

1.1 L'iscrizione è aperta a tutti.

1.2 Per poter prendere parte alle fasi ad eliminazione diretta, un giocatore dovrà fare almeno una presenza nella fase preliminare e/o nella fase a gironi delle coppe. Per presenza si intende essere regolarmente tesserati, presenti in distinta ed essere sul terreno di gioco (NON è necessario scendere in campo).

2. ISCRIZIONE

2.1 L'iscrizione al Football Clan è così organizzata:

- dal 26/06/2019 al 31/10/2019 l'iscrizione è aperta a tutti, salvo esaurimento posti.

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

- compilare e firmare il contratto di partecipazione;
- eseguire il pagamento dell'iscrizione a favore della CUN a.s.d. nei termini richiesti e previsti dal contratto, con annessa copia della contabile di pagamento alla mail milano@footballclan.it o via "whatsapp" al n° 351. 5531265;
- presentare il logo ufficiale della squadra ed approvarne l'uso;
- nominare un responsabile squadra;
- creare la propria squadra all'interno del sito;
- registrare i giocatori sulla piattaforma footballclan.it, completarne il profilo con tutte le informazioni richieste, n° di maglia e ruolo.

2.3 Ogni giocatore, allenatore e dirigente, per poter accedere al rettangolo di gioco deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre le ore 18:00 del giorno precedente rispetto alla gara da disputarsi:

- registrarsi al sito e completare il profilo;
- procedere al pagamento tramite "Satispay" o bonifico della Tessera Cun (il tesseramento è obbligatorio per tutti i giocatori e comprende; l'assicurazione r.c. base, il consenso al trattamento di dati, di immagine e copyright come previsto dall'art. 96 della Legge base del diritto d'autore, oltre alle promozioni annesse).

2.4 La squadra, sul campo, dovrà essere composta da n° 5 (cinque) atleti (4 giocatori + 1 portiere) e dovranno essere indicati un capitano e un vice capitano che rappresenteranno la squadra nei confronti del direttore di gara.

2.5 Una partita non potrà cominciare o proseguire nel caso in cui una squadra si ritrovi ad avere meno di 3 (tre) calciatori sul terreno di gioco (compreso il portiere).

2.6 È consentito un numero massimo di 4 (quattro) calciatori di riserva.

2.7 La panchina potrà essere composta, oltre che dalle riserve, da un allenatore, due dirigenti ed un medico/ assistente sanitario che dovranno essere presenti in distinta e regolarmente tesserati.

3. TESSERAMENTI

CUN

3.1 Ogni giocatore dovrà registrarsi al sito di appartenenza. Per farlo dovrà registrarsi, entrare all'interno del profilo e "completare il profilo giocatore" con tutte le informazioni richieste e necessarie al tesseramento ed al corretto svolgimento della competizione comprese:

- foto profilo (la foto verrà effettuata e caricata dalla hostess alla prima presenza del giocatore con la divisa ufficiale);
- n° di maglia;
- ruolo;
- caricare la propria carta d'identità che attesti la veridicità del giocatore;
- inviare la richiesta di tesseramento.

Le informazioni sono necessarie al corretto svolgimento dei tornei.

3.2 Il capitano/responsabile squadra dovrà obbligatoriamente inserire la distinta entro e non oltre i 15 (quindici) minuti antecedenti all'orario ufficiale di inizio della gara.

3.3 I giocatori e nello specifico il responsabile squadra, dovranno informarsi su:

- comunicati;
- palinsesto;
- calendario;
- articoli e comunicazioni;
- assegnazione spogliatoi (che verranno inseriti dalla hostess all'interno della partita su sito e App).

Il comunicato uscirà entro il venerdì h 12:00, salvo comunicati speciali che potranno essere condivisi dal lunedì al venerdì.

3.4 Ogni squadra dovrà obbligatoriamente tesserare tutti i giocatori e i dirigenti presso Associazione Sportiva Dilettantistica Cun, sottoscrivendo la Tessera Cun, contenente la polizza assicurativa obbligatoria con validità per la stagione 2019-20, potrà inoltre giocare tutte le competizioni CUN. Tale tessera sarà gratuita in caso di donazione di sangue nei centri comunicati dall'organizzazione. In caso di impossibilità alla donazione, il tesserato è tenuto al versamento di un corrispettivo di euro 25,00 (venticinque,00), valore effettivo della tessera assicurativa. Il pagamento della tessera potrà avvenire, solo ed esclusivamente attraverso l'app Satsipay o tramite bonifico entro le 18:00 del giorno precedente alla gara, dopo aver inviato la richiesta di tesseramento, come sopra citato. Chiunque sarà sprovvisto di copertura assicurativa non potrà in alcun modo prendere parte alla manifestazione.

3.5 Attraverso l'App Satsipay, con il codice CUN, si riceveranno 5€ di credito completamente spendibile, anche per il pagamento della tessera CUN. Tutti i pagamenti extra dovuti a tesseramenti, multe, divise, merchandising, affitto campi per amichevoli o recuperi potranno essere effettuati solo tramite Satsipay o bonifico bancario.

4. IL TORNEO

4.1 Le partite avranno la durata di 45 (quarantacinque) minuti suddivisi in due tempi da 20 (venti). L'intervallo tra i due tempi avrà durata di 5 (cinque) minuti e l'eventuale recupero sarà a discrezione del direttore di gara.

4.2 Al torneo partecipano 18 (diciotto) squadre.

4.3 Le competizioni sono:

- Football Clan – regular season;

CUN

- Champions;
- Major;
- Supercoppa;
- Fantacun.

4.4 REGULAR SEASON:

Le 18 squadre partecipanti, nella prima fase vengono suddivise casualmente in 2 (due) gironi da 9 (nove) squadre ciascuno. Si giocano partite di sola andata ed in questa fase la vittoria vale 3 (tre) punti, il pareggio 1 (uno) punto e la sconfitta 0 (zero) punti.

In caso di parità tra 2 (due) squadre per l'assegnazione del miglior piazzamento si procederà come segue:

- scontro diretto;
- miglior differenza reti;
- maggior numero di reti segnate;
- sorteggio.

Nel caso in parità ci siano più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate e si terrà conto nell'ordine:

- maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- miglior differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- sorteggio.

In questa fase si stabilisce chi e con quale piazzamento accede alla fase delle coppe.

Al termine della regular season, la classifica determinerà l'accesso alla fase successiva:

- le prime tre classificate accederanno direttamente alla Champions;
- la quarta e la quinta classificata disputeranno un play-off intrecciato di sola andata che assegnerà alla squadra vincente l'accesso alla Champions. La squadra sconfitta avrà accesso alla Major;

N.B. In caso di parità al termine del tempo regolamentare della gara play-off, accederà alla Champions la squadra che nel girone ha ottenuto il miglior piazzamento.

- La sesta, la settima, l'ottava e la nona classificata accedono alla Major.

4.5 CHAMPIONS

Alla Champions accedono le prime tre squadre classificate di ogni girone preliminare e le squadre uscite vittoriose dal turno play-off.

La Champions è così organizzata: attraverso un sorteggio intrecciato e meritocratico, che tiene conto del posizionamento raggiunto nella regular season, si formano i gironi. Le squadre vengono suddivise in due (2) gironi da quattro (4) squadre così composti:

- le squadre prime classificate nella regular season accedono alla Champions come teste di serie,
- le squadre seconde classificate sono collocate in seconda fascia;
- le squadre terze classificate sono collocate in terza fascia;
- le squadre quarte/quinte classificate sono collocate in quarta e ultima fascia (* squadre uscite vittoriose dal play-off).

CUN

N.B. Nella formazione dei gironi, non è possibile abbinare squadre di prima e seconda fascia provenienti dallo stesso girone.

Dopo il sorteggio si giocano partite di sola andata e le prime due squadre classificate di ogni girone accedono alla fase finale. Le terze e quarte classificate accedono alla fase finale a scontro diretto della Major.

Nella fase finale le squadre si affronteranno in gare andata e ritorno tra Milano e Roma* (vedi premessa).

Si disputeranno semifinali e finali.

Nella fase ad eliminazione diretta le prime squadre classificate di ogni girone saranno abbinate alle seconde in maniera intrecciata e meritocratica.

In caso di parità nelle partite della fase finale ad eliminazione diretta, al termine del tempo regolamentare, verranno disputati n°2 (due) tempi supplementari da 5 (cinque) minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori).

In caso di parità tra 2 (due) squadre al termine della fase a gironi per l'assegnazione del primo e/o il secondo posto si procederà come segue:

- scontro diretto,
- miglior differenza reti,
- maggior numero di reti segnate,
- sorteggio.

Nel caso in parità, al termine del campionato o della fase a gironi, ci siano più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate e si terrà conto nell'ordine:

- maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- miglior differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- sorteggio.

La vincente della Champions ha diritto a disputare la Supercoppa.

4.6 MAJOR

Alla Major accedono direttamente le ultime quattro squadre classificatesi nella regular season, oltre alle squadre uscite sconfitte dal turno play-off.

La Major è così organizzata: attraverso un sorteggio meritocratico, che tiene conto del posizionamento raggiunto nella regular season, si formano i gironi. Le squadre vengono suddivise in 2 (due) gironi da 5 (cinque) squadre così composti:

- le squadre quarte/quinte classificate nella regular season accedono alla Major come teste di serie (* squadre uscite sconfitte dal Play-Off),
- le squadre seste classificate sono collocate in seconda fascia;
- le squadre settime classificate sono collocate in terza fascia;
- le squadre ottave classificate sono collocate in quarta fascia;
- le squadre none classificate sono collocate in quinta ed ultima fascia.

N.B. Nella formazione dei gironi, non è possibile abbinare squadre di prima e seconda fascia che provengano dallo stesso girone di regular season.

Dopo il sorteggio si giocano partite di sola andata e solo le prime due classificate di ogni girone

CUN

accedono alla fase finale.

Nella fase finale le squadre si affronteranno in gare a scontro diretto di sola andata dove affronteranno le squadre eliminate durante la fase a gironi di Champions, il tutto attraverso un sorteggio meritocratico (esempio: la miglior prima verrà abbinata alla peggior quarta e così via).

Si disputeranno quarti di finale, semifinali e finale.

In caso di parità nelle partite della fase finale ad eliminazione diretta, al termine del tempo regolamentare, verranno disputati n°2 (due) tempi supplementari da 5 (cinque) minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori).

In caso di parità tra 2 (due) squadre al termine del campionato o della fase a gironi per l'assegnazione del primo e/o il secondo posto si procederà come segue:

- scontro diretto,
- miglior differenza reti,
- maggior numero di reti segnate,
- sorteggio.

Nel caso di parità tra più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate, e si terrà conto nell'ordine:

- maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- miglior differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- sorteggio.

4.7 SUPERCOPPA

Si gioca una partita a/r tra la vincente di Champions Milano e Champions Roma.

In caso di parità al termine del tempo regolamentare, verranno disputati n°2 (due) tempi supplementari da 5 (cinque) minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori).

4.8 FANTACUN

Il Fantacun è un gioco virtuale in collaborazione con la Onlus INSUPERABILI basato sulle caratteristiche e sulle statistiche individuali dei giocatori e delle squadre. Il progetto nasce dall'idea di analizzare dettagliatamente i miglioramenti e gli sviluppi dei ragazzi INSUPERABILI e dei giocatori CUN, è volto all'inclusione, all'interattività tra i partecipanti ed allo sviluppo di nuove tecnologie.

Fantacun si svolgerà come segue:

- Al torneo partecipano 9 squadre;
- Ogni giocatore riceverà una valutazione individuale basata su quattro criteri: tecnica, velocità, difesa, forza. Questa valutazione sarà decisa dai giornalisti;
- Ogni partecipante potrà formare una rosa composta da 12 giocatori, votati su una scala 1-100, in base al punteggio ottenuto dalle valutazioni individuali. Il partecipante avrà a disposizione 1000 "crediti" per comporre la rosa;
- I 9 partecipanti si affronteranno e chi totalizzerà più punti vincerà il torneo.

CUN

5. MONTEPREMI

5.1 Il montepremi è previsto per la Regular Season, Champions e Supercoppa. Il montepremi è di 2.500,00 € e sarà erogato al termine della stagione e consegnato al capitano.

5.2 Il montepremi viene così ripartito: vittoria girone Regular Season € 200,00, secondo posto Regular Season € 100,00, primo posto fase gironi Champions € 200,00, secondo posto fase a gironi Champions € 100,00, vittoria semifinale Champions € 300,00, vittoria Champions € 500,00 vittoria Supercoppa € 200,00.

5.3 Il montepremi sarà erogato in buoni viaggio completamente spendibili (si potranno usare per acquistare interamente un biglietto aereo, ferroviario, una crociera o un soggiorno in albergo o altro, tutto a prezzo di mercato) tali buoni avranno lo stesso valore di denaro contante, con bonifico giustificativo allegato nel rispetto della normativa vigente.

5.4 Il montepremi si basa sull'iscrizione di 18 squadre, qualora il numero di squadre fosse superiore o inferiore, il montepremi verrà aumentato o ridotto proporzionalmente.

6. REGOLE DISCIPLINARI

6.1 Il palinsesto ufficiale contiene le date ufficiali di tutte le competizioni.

6.2 Dopo la pubblicazione del calendario ufficiale, le partite non potranno in alcun modo essere scambiate o rinviate, salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione.

6.3 Eventuali cambi di orario delle partite dovranno essere concordati tra le squadre interessate prima che la richiesta ufficiale pervenga all'organizzazione entro e non oltre le h 18:00 del giorno antecedente la gara.

L'eventuale spostamento orario potrà avvenire solo su "scambio gara" con un'altra partita in programma la stessa sera. L'eventuale cambio orario verrà ufficializzato solo e soltanto in caso di riscontro positivo da parte di tutte le squadre coinvolte.

Non sarà possibile in alcun modo cambiare il giorno di gioco se non previo accordo tra le due squadre coinvolte, che dovranno di comune accordo ed indipendentemente dall'organizzazione stabilire il giorno dell'eventuale recupero oltre ad accollarsi il costo del campo e dell'arbitro consapevoli che il servizio video e giornalistico non sarà incluso per quella gara. Tutti i recuperi dovranno disputarsi in uno dei centri sportivi in cui si gioca la competizione, inoltre dovranno giocarsi in date che non intralcino il regolare svolgimento del torneo. Una volta trovato l'accordo, le squadre dovranno comunicare all'organizzazione la data e l'orario per consentire la prenotazione del centro sportivo e l'invio del direttore di gara. Qualora le squadre volessero usufruire dei servizi CUN (video, telecronaca, pagelle, hostess e foto) potranno consultare il listino presente all'interno del sito cuncompany.com. Nel caso in cui le due squadre non dovessero trovare un accordo entro la scadenza richiesta dall'organizzazione, la squadra in deficit si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino ed una sanzione.

6.4 Un ritardo alla gara non superiore ai 10 (dieci) minuti comporta una multa per la squadra ritardataria. Nel caso il ritardo dovesse superare i 10 (dieci) minuti, oltre a una multa, verrà assegnata alla squadra ritardataria la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero e la conseguente penalità in classifica di un punto (-1).



- 6.5** Per le gare interrotte in conseguenza di fatti o situazioni che non comportano l'irrogazione delle sanzioni deve essere disposta la prosecuzione, in altra data utile, dei soli minuti non giocati. La quantificazione dei minuti non giocati è determinata, con decisione inappellabile, dall'arbitro. La prosecuzione delle gare interrotte avviene con le seguenti modalità: a) nella prosecuzione della gara possono essere schierati tutti i calciatori che erano già tesserati per le due società al momento dell'interruzione, indipendentemente dal fatto che fossero o meno sulla distinta dell'arbitro il giorno dell'interruzione b) i calciatori che erano squalificati per la partita interrotta non possono essere schierati nella prosecuzione c) possono essere schierati nella prosecuzione i calciatori squalificati con decisione relativa ad una gara disputata successivamente alla partita interrotta d) le ammonizioni singole inflitte dall'arbitro nel corso della gara interrotta non vengono prese in esame dagli organi disciplinari fino a quando non sia stata giocata anche la prosecuzione;
- 6.6** Ogni squadra dovrà presentarsi al campo almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, così da poter espletare le faccende preliminari; effettuare la chiama con la hostess fuori dal recinto di gioco e sottoporsi a eventuali controlli documentali.
- 6.7** Ogni squadra è obbligatoriamente tenuta a presentare la propria distinta, compilata accuratamente in ogni suo campo attraverso l'app o sito dedicati. Qualora giocatori o dirigenti non correttamente identificati dovessero scendere in campo, la rispettiva squadra di appartenenza sarà sanzionata e perderà a tavolino per quattro reti a zero ed alla stessa viene inflitta una penalità in classifica di un punto (-1).
- 6.8** Ogni club dovrà obbligatoriamente avere la propria divisa ufficiale e scendere in campo con pantaloncini, calzettoni e magliette numerate dello stesso colore e forma. Qualora una squadra volesse usufruire dei servizi CUN per l'acquisto delle divise può rivolgersi all'organizzazione. Qualora due squadre dovessero avere due divise dello stesso colore, l'organizzazione provvederà ad assegnarne una "da trasferta" attraverso sorteggio casuale (fatto dalla hostess nei 30 minuti antecedenti alla gara) alla perdente, dietro pagamento di 3,50€ cad. Non sarà possibile prendere parte alla gara con magliette non omogenee. E' facoltà dell'organizzazione far accedere al terreno di gioco un giocatore non correttamente vestito solo dietro pagamento di una sanzione.
- 6.9** Un giocatore che subisce n°2 (due) ammonizioni nella stessa partita o n°4 (quattro) ammonizioni in partite successive anche non consecutive, viene squalificato automaticamente per una giornata.
- 6.10** In caso di espulsione diretta il giocatore verrà automaticamente squalificato per la partita successiva, salvo diversa indicazione arbitrale. La decisione sarà insindacabile. Se il giocatore verrà espulso dal campo la squadra non potrà rimpiazzare in alcuna maniera il giocatore espulso.
- 6.11** 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).
- 6.12** La rimessa in gioco dalla linea laterale va eseguita con le mani ed una rete non può essere segnata direttamente da rimessa laterale.
- 6.13** Si può segnare una rete direttamente dalla rimessa dal fondo.
- 6.14** Per il retropassaggio al portiere si applica la regola di gioco del calcio a 11 (undici).
- 6.15** 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.
- 6.16** Alla fine di ogni partita le squadre dovranno presentare un giocatore o un allenatore/dirigente per l'intervista post gara, che potrà tenersi solo ed esclusivamente con la



divisa ufficiale della squadra o altro merchandising (che Cun potrà fornire previa richiesta) del club stesso. Qualora questo non si presentasse la squadra riceverà una sanzione.

6.17 Qualora una squadra schierasse in campo una formazione irregolare e non conforme ai requisiti citati si vedrà assegnata una sanzione decisa in autonomia dal comitato organizzativo CUN. Attraverso l'analisi dei video delle gare precedenti sarà inoltre verificata la regolarità delle partite precedentemente disputate.

6.18 E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

7. CALCIOMERCATO FOOTBALL CLAN

7.1 E' prevista una sola sessione di mercato. Il calciomercato si aprirà con la chiusura della regular season e terminerà con la prima gara della fase a gironi delle coppe. Durante questo periodo, le squadre avranno la possibilità di acquistare/vendere giocatori ed effettuare scambi. Tutti i movimenti dovranno essere comunicati ed in seguito approvati dall'organizzazione per essere considerati ufficiali.

7.2 Un giocatore, una volta cambiata squadra durante la sessione di mercato, porta con sé gol, assist, ammonizioni, espulsioni e presenze.

7.3 Un giocatore acquistato durante il calciomercato potrà giocare eventuali play-off.

7.4 E' consentito un numero illimitato di tesseramenti, anche durante tutto il corso della stagione, salvo per le fasi ad eliminazione diretta della competizione come specificato al punto 2.4.

8. MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV

8.1 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 / milano@footballclan.it

Qualora un ricorso non trovi il minimo fondamento saranno addebitati euro 100,00 (cento,00) alla squadra a titolo di rimborso spese, che saranno trattenuti dalla quota di iscrizione. La squadra è tenuta a versare la quota entro la partita successiva, pena la squalifica con conseguente perdita della partita a tavolino per quattro reti a zero.

8.2 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 vi sia in palio l'uscita da una competizione attraverso lo scontro diretto.

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, la decisione sarà a discrezione del direttore di gara.

8.5 Il direttore di gara, se lo riterrà necessario, potrà consultare il monitor anche in altre occasioni.

8.6 L'eventuale modifica della decisione arbitrale a seguito dell'applicazione della moviola in campo sarà da considerarsi retroattiva, potrà quindi modificare la decisione presa in precedenza dall'arbitro.

CUN

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) e una multa.

9.2 Eventuali danni arrecati dalle tifoserie al terreno di gioco o alla manifestazione 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, pena una sanzione a discrezione dell'organizzazione.

10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

10.1 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.

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

10.3 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.

10.4 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. Tutte le sanzioni e le multe sono specificate nell'allegato sanzioni.

Il palinsesto è parte integrante del presente regolamento.

Qualora una condotta minacci il regolare svolgimento della competizione o l'annullamento dello stesso, il comitato organizzativo CUN si riserva la possibilità di modificare unilateralmente il regolamento.

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. Per altri punti del regolamento non citati, si farà fede al regolamento FIGC.

CUN