



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, MULTE E PROVA TV
9. TIFOSERIE
10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

CUN

PREMESSA

L' Associazione Sportiva Dilettantistica CUN, organizza la competizione open di calcio a 5 denominata "Football Clan" - CUN.

I centri sportivi designati sono i seguenti:

- "S. AMBROGIO PALACE", C.s. S. Ambrogio, via De Nicola, 3, Milano,
- "SAN SIRO", Stadio Giuseppe Meazza, Piazzale Angelo Moratti,

Milano. Si gioca martedì e giovedì dalle ore 20:00 alle 23:00.

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 martedì 23 novembre 2021 con la prima giornata della regular season, la data di chiusura coinciderà con le finali di Champions e Major, in programma mercoledì 25 maggio 2022 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione).

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.

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 1 (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:

CUN

- dal 26/06/2021 al 31/08/2021 le squadre che hanno partecipato alla stagione precedente hanno la prelazione per iscriversi;
- dal 01/09/2021 al 31/10/2021 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 info@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 il sito cuncompany.com della **Cun Card** (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);
- Ogni club iscritto dovrà stipulare una "BAS" al prezzo di 30,00 €, ed ogni atleta dovrà fare un certificato medico non agonistico per sollevare quest'ultima da ogni responsabilità.

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

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 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 30 (trenta) 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.

Il comunicato uscirà entro il venerdì h 18:00, 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 **Cun Card**, contenente la polizza assicurativa obbligatoria con validità per la stagione 2021-22, potrà inoltre giocare tutte le competizioni CUN. Il tesserato è tenuto al versamento di un corrispettivo di euro 25,00 (venticinque,00), valore effettivo della tessera. Il pagamento della tessera potrà avvenire, solo ed esclusivamente attraverso il sito **cuncompay.com**. Chiunque sarà sprovvisto di copertura assicurativa non potrà in alcun modo prendere parte alla manifestazione.

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:

- Regular season;
- Champions;
- Major;
- Charity Cup;
- Supercoppa Football Clan;
- 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;

CUN

- 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 e alla Charity Cup;
- la quarta e la quinta classificata disputeranno un play-off intrecciato di sola andata che assegnerà alla squadra vincente l'accesso alla Champions e alla Charity Cup. La squadra sconfitta avrà accesso alla Major e alla Charity Cup;

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 e la settima classificata accedono alla Major e alla Charity Cup.
- l'ottava e la nona classificata disputeranno un play-off intrecciato di sola andata che assegnerà alla squadra vincente l'accesso alla Major e alla Charity Cup. La squadra sconfitta avrà accesso solo 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.

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).

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.

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 Football Clan.

4.6 MAJOR

Alla Major accedono direttamente le ultime quattro squadre classificate 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 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.

La vincente della Major ha diritto a disputare la Supercoppa Football Clan.

4.7 CHARITY CUP

Alla Charity Cup accedono le migliori 16 squadre della regular season. Vengono escluse solo le perdenti del play-out della Regular Season.

La Charity Cup è così organizzata: attraverso un sorteggio meritocratico, che tiene conto del posizionamento raggiunto nella regular season, si formano due gironi. Le squadre vengono suddivise in 4 (quattro) gironi da 4 (quattro) squadre con gare di sola andata.

Le prime classificate di ogni girone accedono alla fase finale. Si disputeranno 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.



4.8 SUPERCOPPA

Si gioca una singola partita tra la vincente della Champions e la vincente della Major. In caso di parità si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori). E' prevista una chiamata "Var" a squadra.

4.9 FANTACUN

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

Fantacun si svolgerà come segue:

- Ogni giocatore riceverà una valutazione individuale basata su determinati criteri: presenze, gol, assist, media voto, ammonizioni, espulsioni, autogol, rigori sbagliati, gol subiti. Sulla base delle prime 3 giornate di regular season.
- Il campionato comincerà con la quarta giornata di Regular Season e terminerà con la quinta giornata della Champions e della Major. La formazione va consegnata il lunedì entro le 19.
- Ogni partecipante potrà formare una rosa composta da 10 giocatori (due portieri, quattro difensori, quattro attaccanti). Il partecipante avrà a disposizione 100 "crediti" per comporre la rosa; il modulo a disposizione è il 2-2. Si possono acquistare massimo due giocatori appartenenti allo stesso club.
- Il torneo è a classifica generale, ovvero senza scontri diretti, quindi chi totalizzerà più punti vincerà il torneo.

Ulteriori regole sono inserite nel regolamento Fantacun allegato a questo.

5 MONTEPREMI

5.1 Il montepremi è previsto per la Regular Season, Champions e Major. Il montepremi è di 1.500,00 € e sarà erogato al termine della stagione e consegnato al capitano.

5.2 Il montepremi viene così ripartito: vittoria girone Regular Season € 100,00, secondo posto Regular Season € 50,00. Primo posto fase gironi Champions € 100,00, secondo posto fase a gironi Champions € 50,00, vittoria semifinale Champions € 100,00, vittoria Champions € 500,00, vittoria finale Major 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.

CUN

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.

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 (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).

N.B. Qualora una squadra accettasse di giocare, nonostante il ritardo superiore ai 10 (dieci) minuti degli avversari, non potrà in alcun modo fare ricorso.

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 squadra dovrà obbligatoriamente scendere in campo con pantaloncini, calzettoni e magliette numerate dello stesso colore e forma. L'organizzazione fornisce a tutte le squadre 10 divise complete con le suddette caratteristiche, non sarà possibile prendere parte alla gara con magliette non omogenee, è facoltà di ogni squadra produrre a proprie spese una seconda divisa ed acquistare le divise mancanti. E' facoltà dell'organizzazione far accedere al terreno di gioco un giocatore non correttamente vestito solo dietro pagamento di una sanzione. Nel caso in cui due squadre si trovassero ad avere divise dello stesso colore, l'organizzazione provvederà ad assegnare attraverso un sorteggio casuale (fatto dalla hostess nei 30 minuti antecedenti la gara) il n° corrispondente di maglie "da trasferta" alla squadra che avrà perso il sorteggio.

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, non potrà rientrare in campo, e la squadra dovrà giocare in inferiorità numerica per 4 (quattro) minuti. Al termine dei 4 (quattro) minuti la squadra potrà far entrare un altro giocatore per ristabilire la parità numerica in campo.

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 i piedi fuori dalla linea laterale di gioco, ed il pallone fermo sulla linea, inoltre una rete non può essere segnata direttamente da rimessa laterale.

6.13 La rimessa dal fondo deve essere battuta sempre con le mani.

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 l'organizzatore 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. Attraverso l'analisi dei video delle gare precedenti sarà inoltre verificata la regolarità delle partite precedentemente disputate.

Il comunicato uscirà entro il venerdì h 18:00, salvo comunicati speciali che potranno essere condivisi dal lunedì al venerdì.



6 CALCIOMERCATO FOOTBALL CLAN

6.1 E' prevista una sola sessione di mercato. Il calciomercato si aprirà con la chiusura della regular season, **giovedì 17 febbraio 2022**, e terminerà con la prima gara della fase a gironi delle coppe, **giovedì 24 febbraio 2022**. 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.

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

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

6.4 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.

7 MOVIOLO IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV

7.1 I ricorsi possono essere presentati entro e non oltre le 24 ore successive la gara e devono necessariamente pervenire all'organizzazione secondo le seguenti modalità:

- via e-mail / info@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.

7.2 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.

7.3 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.

7.4 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.

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

7.6 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'arbit

8 TIFOSERIE

8.1 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.

CUN

- 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.

9 MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

- 9.1** 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.
- 9.2** Ogni squadra al termine di ogni partita è obbligata a presentare almeno un giocatore o un dirigente a sottoporsi all'intervista con il giornalista.
- 9.3** 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.
- 9.4** 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.



