

REGOLAMENTO UFFICIALE 12h di Calciatori Brutti – Calcio a 5



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. TIFOSERIE
9. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

L'Associazione Sportiva Dilettantistica CUN e Calciatori Brutti organizzano la competizione di calcio a 5 open denominata "12h di Calciatori Brutti". L'evento si giocherà a Milano, Roma e Napoli.

Le gare si svolgono presso i seguenti centri sportivi:

- Milano: "S. AMBROGIO PALACE", C.s. S. Ambrogio, via De Nicola, 3
- Roma: "PRO ROMA", via Verrio Flacco, 41
- Napoli: "COMPLESSO KENNEDY", via Camillo Guerra, 60

Il giorno di gioco è il sabato.

La prima gara avrà inizio alle ore 11:00, l'ultima terminerà alle 23:00 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione).

Le date dell'evento sono:

Milano: 11 Maggio 2019

Roma: 15 Giugno 2019

Napoli: 13 Luglio 2019

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:

- compilare il modulo di iscrizione della squadra
- versare la quota di iscrizione stabilita e comunicata dall'organizzazione
- presentare la lista dei giocatori in rosa
- registrare almeno 5 (cinque) giocatori sulla piattaforma footballclan.it, o sull'App "Football Clan"
- 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 L'iscrizione è così organizzata:

- dal 25/03/2019 sono aperte le iscrizioni fino ad esaurimento posti o entro il 10/05/2019 per Milano, entro il 14/06/2019 per Roma, entro il 12/07/2019 per Napoli.

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;
- 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 footballclan.it, 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.footballclan.it, 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.footballclan.it, completare il “profilo giocatore” ed inviare la richiesta di tesseramento.

3. SQUADRA E TESSERAMENTI

3.1 La squadra dovrà essere composta da n° 5 (cinque) atleti (4 giocatori + 1 portiere) e 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 3 (tre) calciatori sul terreno di gioco (compreso il portiere).

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

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.footballclan.it, App “Football Clan”).

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 “Football Clan”.

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

4. DURATA DELLE PARTITE

Le partite avranno la durata di 25 (venticinque) minuti.

5. STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE

5.1 Alla **12h di Calciatori Brutti calcio a 5** parteciperanno 15 (quindici) squadre divise in 3 (tre) gironi da 5 (cinque) squadre (Gir. A – Gir. B – Gir. C) sorteggiati casualmente. Le squadre classificate di diritto alla fase successiva saranno le prime due di ogni girone e le due migliori terze di tutti i gironi. In caso di parità di punti fra due squadre, per l’assegnazione di primo, secondo e terzo posto, si procederà come segue:

- Scontro diretto
- Miglior differenza reti
- Maggior numero di reti segnate
- Sorteggio.

Nel caso in cui in parità, al termine del campionato ci siano più di 2 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

Le prime 2 squadre classificate di ogni girone e le due migliori terze fra i tre gironi, accederanno alla fase finale così strutturata:

Quarti di finale:

1° Gir (A) vs miglior terza (1)

1° Gir (B) vs 2° miglior terza (2)

1° Gir (C) vs 2° Gir (A) (3)

2° Gir (B) vs 2° Gir (C) (4)

Semifinali:

1 vs 3 (A)

2 vs 4 (B)

Finale:

A vs B

In caso di parità durante le gare ad eliminazione diretta si procederà con 3 shoot out (della durata di 10 secondi partendo da centrocampo) per squadra.

6. MONTEPREMI

Il montepremi è di € 400,00 (euro quattrocento,00) in buoni completamente spendibili.

7. REGOLE DISCIPLINARI

7.1 Un ritardo alla gara non superiore ai 5 (cinque) minuti comporta l'ammonizione per la squadra. Nel caso il ritardo superi i 5 (cinque) 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). Inoltre, nel caso la gara non si disputi a causa del ritardo, la squadra ritardataria si vedrà assegnata una multa pari ad euro 100,00 (cento) da versare obbligatoriamente entro e non oltre la partita successiva pena la radiazione dal torneo.

7.2 Un giocatore che subisce n°2 (due) ammonizioni nella stessa partita viene 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 per quattro reti a zero e sarà penalizzata di un punto in classifica (-1). Inoltre verrà inflitta alla

stessa una multa pari ad euro 100,00 (cento). La squadra multata è tenuta a versare l'intero importo della multa entro la partita successiva, pena la radiazione dal torneo.

7.7 La rimessa in gioco dalla linea laterale va eseguita con i piedi e la palla dovrà essere posizionata esattamente sulla linea laterale. 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 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.footballclan.it, App "Football Clan");

- 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. 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).

8.2 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.

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

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

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

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 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.