

**REGOLAMENTO FUTSAL SUMMER LEAGUE PAVIA C7**

**STAGIONE CALCISTICA 2020/2021**



**INDICE**

1. PREMESSA
2. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
3. ISCRIZIONE
4. IL TORNEO
5. MONTEPREMI
6. REGOLE DISCIPLINARI
7. VAR, RICORSI E MULTE
8. TIFOSERIE
9. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

## 1. PREMESSA

L'Associazione Sportiva Dilettantistica Ourway (OWAY), organizza la competizione open di calcio a 7 denominata "Futsal Summer League".

I centri sportivi designati per ospitare le partite della competizione sono i seguenti:

- "CATEDRAL DON BOSCO", Oratorio Don Bosco, Via San Giovanni Bosco 2, Pavia

La programmazione settimanale delle partite si svolge il Lunedì e il Giovedì.

OWAY provvede direttamente alla formazione dei calendari delle competizioni ufficiali. Una volta che il calendario viene pubblicato, non sono ammessi reclami né sulle date dello stesso, né sull'ora d'inizio delle partite.

Compatibilmente con le esigenze di tutte le squadre, OWAY si impegna a stilare il calendario cercando di soddisfare le preferenze di orario espresse da ciascuna squadra, tenendo ovviamente conto dei limiti matematici dovuti ai vari incroci. L'Organizzazione definisce in base ad esigenze logistiche e promozionali le sedi dei playoff indipendentemente dalle squadre che debbono prendere parte agli incontri.

Così come data e orario, anche le decisioni sulle scelte dei campi sono insindacabili.

Una volta definite le calendarizzazioni dei match, salvo casi specificati, NON E' POSSIBILE RINVIARE O SPOSTARE UN INCONTRO (leggasi punto 6).

Ogni giornata di gioco inizia a partire dalle ore 20:00 e si conclude entro le ore 22:30 (salvo diversa indicazione da parte dell'Organizzazione).

La data stabilita per l'inizio della competizione è lunedì 31 maggio 2021 (salvo diversa indicazione da parte dell'Organizzazione), quando si terrà la prima giornata. La data di chiusura della competizione, invece, coincide con la data della finale, in programma il 31 giugno 2021 (salvo diversa indicazione da parte dell'Organizzazione).

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

## 2. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

**2.1** L'iscrizione è aperta a tutti.

**2.2** Per poter prendere parte alle fasi ad eliminazione diretta, un giocatore dovrà compiere almeno 2 (due) presenze nella fase preliminare. Per "presenza" si intende essere presenti in distinta e presenziare sul terreno di gioco (NON è necessario scendere in campo).

## 3. ISCRIZIONE

**3.1** Ciascuna squadra, entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni, deve adempiere ai seguenti obblighi:

- Compilare e firmare il *Contratto d'Iscrizione*.
- Eseguire il pagamento dell'iscrizione a favore di OWAY nei termini richiesti e previsti dal contratto.
- Inviare una copia della contabile di via "Whatsapp" al n° 351 6151626; i.
- Presentare il logo e Nome ufficiale della squadra ed approvarne l'uso da parte dell'Organizzazione;

- Nominare un responsabile squadra (Dirigente/ Allenatore / Capitano);
- Registrare i giocatori e la propria squadra sull'app *Futsal League*, completandone il profilo ed inserendo le informazioni richieste (n° di maglia e ruolo).

**3.4** Ciascuna squadra dovrà essere composta da massimo N° 12 Giocatori, dovrà indicare un capitano (Fascia) ed un vice capitano che rappresenteranno la squadra al cospetto del direttore di gara.

**3.5** Una partita non potrà cominciare o proseguire nel caso in cui una squadra si ritrovi ad avere meno di n° 3 (tre) giocatori sul terreno di gioco (portiere incluso).

**3.6** È consentito un numero massimo di n° 7 (Sette) giocatori di riserva.

#### **4. IL TORNEO**

**4.1** Le partite hanno la durata di 40 (quaranta) minuti, suddivisi in due tempi da 20 (venti) minuti ciascuno. Viene previsto un intervallo tra i due tempi di con durata di 5 (cinque) minuti. L'eventuale recupero è ad esclusiva discrezione del direttore di gara.

**4.2** La Futsal Summer League prevede 8 squadre partecipanti. Nella prima fase, le squadre vengono suddivise casualmente in 2 (due) gironi da 4 (quattro) squadre ciascuno. Si giocano partite di sola andata ed il punteggio di ciascuna viene così calcolato: la vittoria vale 3 (tre) punti, il pareggio 1 (uno) punto e la sconfitta 0 (zero) punti.

In caso di parità di punteggio tra 2 (due) squadre, il miglior posizionamento sarà assegnato secondo il seguente metodo:

- Alla squadra vincente nello scontro diretto;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra avente la migliore differenza reti;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra con il maggior numero di reti segnate;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, attraverso sorteggio.

Nel caso vi sia un punteggio di parità tra più di 2 (due) squadre al termine della competizione, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate, attribuendo il miglior posizionamento alla squadra secondo il seguente metodo:

- Alla squadra avente maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra avente miglior differenza reti nella classifica avulsa;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra avente maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, attraverso sorteggio.

Seguono semifinali e finale.

#### **5. MONTEPREMI**

**5.1** montepremi è di € 200,00 e sarà erogato al termine del torneo e consegnato al capitano.

**5.2** Il montepremi sarà erogato in buoni completamente spendibili, invitiamo a contattare l'Organizzazione per maggiori dettagli.

**5.3** Il montepremi si basa sull'iscrizione di 16 squadre, qualora il numero di squadre fosse superiore o inferiore, il montepremi verrà aumentato o ridotto proporzionalmente.

## **6. REGOLE DISCIPLINARI**

**6.1** Le date ufficiali di tutte le competizioni del torneo sono contenute all'intero del palinsesto ufficiale.

**6.2** Dopo la pubblicazione del calendario ufficiale, data, orario e luogo degli incontri non potranno in alcun modo essere modificati, salvo diversa indicazione da parte dell'Organizzazione.

**6.3** Eventuali cambi di orario delle partite devono 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 modifica dell'orario potrà avvenire solo tramite la formula dello "scambio gara", ovvero scambiandosi di orario 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 è possibile in alcun modo cambiare il giorno di gioco se non previo accordo tra le due squadre coinvolte, le quali dovranno, di comune accordo ed indipendentemente dall'Organizzazione, stabilire il giorno dell'eventuale recupero.

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 a discrezione dell'Organizzazione.

**6.4** Un ritardo alla gara inferiore a 10 (dieci) minuti comporta una multa per la squadra in ritardo. Nel caso il ritardo dovesse superare i 10 (dieci) minuti, oltre a una multa, viene assegnata alla squadra in ritardo 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.

Nello specifico, 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 assegnate 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 il 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. Alla squadra viene inoltre 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.

**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, un 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 sostituire in alcuna maniera il giocatore espulso.

**6.11** Se un giocatore squalificato prende parte ad una gara, la sua squadra interessata viene sanzionata con la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero ed una penalità in classifica di un punto (-1).

**6.12** La rimessa in gioco dalla linea laterale va eseguita con le mani. Una rete non può essere inoltre 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** Il numero possibile di cambi è illimitato. Ogni cambio deve essere effettuato a centrocampo e l'ingresso di un giocatore deve avvenire contestualmente all'uscita di un altro della stessa squadra, pena la sanzione con ammonizione del giocatore entrante.

**6.16** Qualora una squadra schierasse in campo una formazione irregolare e non conforme ai requisiti sopra 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.

## **7. VAR, RICORSI E MULTE**

**7.1** Ogni squadra può presentare ricorso entro e non oltre le 48 ore successive alla gara in questione. Ogni ricorso deve necessariamente pervenire all'organizzazione secondo la seguente modalità:

- via e-mail all'indirizzo [tornei@futsalleague.it](mailto:tornei@futsalleague.it)

Qualora un ricorso non trovi il minimo fondamento vengono addebitati euro 100,00 (cento,00) alla squadra a titolo di rimborso spese. La squadra è tenuta a versare la quota entro la partita successiva alla pubblicazione della decisione da parte dell'Organizzazione, pena la sanzione con conseguente sconfitta a tavolino per quattro reti a zero nella partita successiva.

**7.2** L'utilizzo della prova televisiva è disponibile solo per le fasi finali e a discrezione dell'Organizzazione. Qualora le immagini registrate non siano sufficienti a valutare l'episodio, ci si attiene al referto dell'arbitro. Attraverso la prova Tv è possibile contestare ammonizioni ed espulsioni da infliggere o da annullare.

**7.3** La moviola in campo è disponibile solo per le partite ad eliminazione diretta delle varie competizioni.

**7.4** La moviola, solo a partire dalla fase finale, può essere richiesta da una squadra solo una volta a partita. Questa deve essere richiesta dal capitano a gioco fermo e deve necessariamente riferirsi all'azione immediatamente precedente all'interruzione del gioco. Solo l'arbitro è autorizzato a consultare le immagini. Qualora il direttore di gara dovesse decretare la mancanza di elementi sufficienti a valutare l'episodio, la decisione sarà a sua esclusiva discrezione.

**7.5** Il direttore di gara, se lo riterrà necessario, potrà consultare la moviola 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'arbitro.

## **8. TIFOSERIE**

**8.1** Episodi di razzismo da parte delle tifoserie non sono tollerati e comportano automaticamente la sospensione della partita. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per quattro reti a zero. Viene inoltre inflitta una penalità in classifica di un punto (-1) ed una multa pecuniaria.

**8.2** Eventuali danni arrecati dalla tifoseria al terreno di gioco o alla manifestazione sono addebitati al club di appartenenza della stessa e dovranno essere rimborsati entro e non oltre la partita seguente.

**8.3** Tifosi e sostenitori devono restare nell'apposito spazio a loro dedicato e comunque fuori dall'intero perimetro identificato come terreno di gioco.

**8.4** Sono vietati striscioni contenenti insulti rivolti a un singolo giocatore di una squadra. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per quattro reti a zero. Viene inoltre inflitta una penalità in classifica di un punto (-1) ed una multa pecuniaria.

**8.5** E' vietato l'uso di prodotti e sostanze 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 di OWAY, che si riserva la possibilità di cederle a terzi.

**9.2** 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.

**9.3** Tutti i giocatori che prendono parte alla competizione acconsentono al trattamento dei dati personali e all'utilizzo, da parte dell'Organizzazione, dei diritti di immagine secondo la normativa vigente.

***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 si riserva la possibilità di modificare unilateralmente il regolamento.***

*La Asd Ourway 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*