



Contesto

L'intento è di organizzare un torneo di calcio a 11 tra le diverse realtà aziendali o assimilabili, con sedi su Milano, e strutturarli su due gironi, con una prima fase di qualificazione seguita da una seconda di scontri diretti per aggiudicarsi il titolo di campioni aziendali di Milano. Quest'iniziativa nasce dall'esigenza sempre più pressante di garantire un alto livello di engagement all'interno delle diverse strutture organizzative, nonché di facilitare il network tra le grandi aziende, proponendo dei momenti sportivi e ludici dove coinvolgere non solo i propri dipendenti che scenderanno in campo, ma anche dei colleghi che decidono di seguire il team per dare il giusto supporto.

Squadre partecipanti

Per aderire è sufficiente essere un'azienda con più di 1000 dipendenti a livello mondo e garantire una rosa di almeno 15 giocatori in lista. Nel caso di aziende la cui sede milanese conti meno di 500 dipendenti con contratto a tempo indeterminato sono accettati anche stagisti e/o agenti, sempre che abbiano un rapporto di lavoro stabile con l'azienda. Per le aziende che invece contano almeno 500 dipendenti sul territorio milanese, la partecipazione in qualità di giocatore è aperta solo a coloro che hanno un contratto a tempo indeterminato, escludendo quindi consulenti, stagisti e qualsiasi altra

forma di contratto differente dal suddetto. Sono esclusi anche i dipendenti che nel corso della stagione abbiano giocato almeno una partita in un campionato FIGC dalla serie D in su.

Il numero massimo di giocatori da inserire in lista è di 30, da iscrivere entro il 7 maggio e comunque non oltre l'inizio del torneo.

Eventuali deroghe a questo articolo verranno valutate singolarmente e autorizzate o meno in base a giudizio insindacabile dell'organizzazione.

Ogni squadra è garante nella composizione del proprio team, nel caso in cui da alcune verifiche risultasse che in campo sono stati schierati giocatori non in linea col profilo la partita in questione verrebbe persa 0-3 a tavolino.

Il numero di squadre che potranno aderire al torneo varia da un minimo di 8 a un massimo di 18. Nel caso pervengano più adesioni verranno valutate delle formule alternative.

Costi

Proprio perchè l'obiettivo è di far incontrare le aziende su un ambito "non convenzionale", non c'è alcuna finalità di lucro e quindi la partecipazione è gratuita. Gli unici costi saranno quelli legati al campo da gioco, al compenso per l'arbitro nel caso di partite in casa e ai costi obbligatori per l'assicurazione; verrà valutato tra i referenti delle squadre aderenti se creare un fondo per eventuali spese (coppe per i vincitori, creazione di un sito, ecc...)

Attività in carico ad ogni azienda

- Confermare la partecipazione compilando il modulo in allegato 2 e mandarlo a staff@intercompanychallenge.it entro il 14/04/2018
- Identificare una struttura che a settimane alterne ospiti le partite che verranno giocate in casa.

PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il campionato si propone di iniziare **lunedì 14 maggio 2018** e di concludersi al massimo **il 15 luglio 2018**. Le gare si giocheranno infra settimanalmente con un orario di inizio compreso tra le 19.30 e le 22.00; possono essere previste partite nel weekend fino, al massimo, ai quarti di finale. Semifinali e finali si giocheranno infrasettimanalmente.

ALLEGATO 1

**INTERCOMPANY CHALLENGE
REGOLAMENTO**

Contents

ART. 1	FORMULA DEL TORNEO.....	5
ART. 2	SVOLGIMENTO DELLE GARE	5
ART. 3	CALENDARIO.....	5
ART. 4	IL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE (compiti e responsabilità).....	6
ART. 5	RINUNCIA O RITIRO DAL CAMPIONATO - ESCLUSIONE PER MOTIVI DISCIPLINARI.....	7
ART. 6	MANCATA PRESENTAZIONE IN CAMPO	7
ART. 7	TEMPO DI ATTESA SQUADRA (10 MINUTI)	8
ART. 8	NUMERO MINIMO GIOCATORI DA SCHIERARE IN CAMPO	8
ART. 9	LISTA DI GARA E DOCUMENTI DA PRESENTARE ALL'D.D.G.....	8
ART. 10	IL DIRETTORE DI GARA.....	9
ART. 11	RICONOSCIMENTO GIOCATORI E/O DIRIGENTI.....	9
ART. 12	VISIONE DEI DOCUMENTI UFFICIALI DI RICONOSCIMENTO.....	10
ART. 13	DISCIPLINA PRIMA DURANTE E DOPO LA GARA.....	10
ART. 14	SANZIONI A GIOCATORI.....	10
ART. 15	PALLONI DI GARA	11
ART. 16	PARASTINCHI	11
ART. 17	NUMERAZIONE MAGLIE	11
ART. 18	PETTORINE PER RISCALDAMENTO GIOCATORI IN PANCHINA	12
ART. 19	SCARPE DA GIOCO	12
ART. 20	INGRESSO IN CAMPO.....	12
ART. 21	ASSICURAZIONE.....	12

ART. 1 FORMULA DEL TORNEO

Il torneo prevederà l'organizzazione di due gironi con gare di sola andata, seguita dalle fasi finali composte da quarti, semifinale e finale.

In caso di parità nella classifica della prima parte eliminatória tra due o più formazioni, per decretare la classifica finale, si adotteranno i seguenti criteri: 1) esito degli scontri diretti; 2) differenza reti; 3) goal realizzati; 4) tabella Fair Play; 5) sorteggio.

Fasi finali

Alla fine della prima fase eliminatória verranno organizzati i quarti di finale mettendo di fronte

- 1° classificata del girone A vs la 4° classificata del girone B,
- 2° classificata del girone A vs la 3° classificata del girone B,
- 3° classificata del girone A vs la 2° classificata del girone B,
- 4° classificata del girone A vs la 1° classificata del girone B,

Nelle gare della fase finale, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si disputeranno due tempi supplementari da 5'. Persistendo la parità, verranno fatti battere i calci di rigore come da R.O.

La rinuncia ad una gara nella fase finale comporta l'eliminazione diretta dalla manifestazione. Nella fase finale, le Società dovranno dividersi il costo di affitto del campo.

ART. 2 SVOLGIMENTO DELLE GARE

La durata delle gare viene stabilita in: 2 x 35 minuti per tutti i gironi, ciascuno con intervallo non superiore ai cinque minuti. Potranno partecipare alle gare ed essere inseriti nella distinta di gioco un massimo di 22 giocatori per squadra, più tre dirigenti e un eventuale medico sociale provvisto di documento che ne attesti la professione.

Al torneo si applicheranno le regole F.I.G.C. con l'eccezione delle sostituzioni illimitate dei calciatori, che dovranno essere richieste a gioco fermo, avvisando il D.d.G.

ART. 3 CALENDARIO

Il calendario verrà concordato prima dell'inizio del torneo sulla base delle disponibilità che ogni singola azienda concorderà con la propria struttura di riferimento.

Comma A) Anticipi e/o posticipi

Le Società che hanno necessità di anticipare o posticipare le gare, devono trovare l'accordo con la società avversaria. Entrambe le squadre dovranno confermare l'accettazione dello spostamento alla data prefissata tramite mail da inviare al C.O. In ogni caso la gara dovrà svolgersi nella medesima

settimana, salvo evidenti impedimenti. Non saranno prese in considerazione richieste di variazione gara nella fase finale.

Comma B) Impraticabilità del campo

Il giudizio sulla impraticabilità del campo spetta al D.d.G. il quale, alla presenza dei due capitani ne decide la sospensione o il rinvio.

Le squadre hanno il dovere di presentarsi in campo, presentare la lista della gara all'D.d.g. che procederà all' identificazione dei giocatori elencati, anche non in tenuta di gioco.

Le Società che non dovessero ottemperare a quanto sopra, incorreranno nelle sanzioni previste (vedi rinuncia). In caso di impraticabilità evidente il C.O. avviserà per tempo (entro le ore 17.00) i responsabili delle Società che, in questo caso, saranno sollevati dal doversi presentare sul campo di gioco.

Comma C) Interruzione gare

In caso di interruzione del gioco a causa di problematiche relative al centro sportivo (inagibilità terreno di gioco, dopo inizio regolamentare, spegnimento luci, ecc) l'incontro verrà recuperato in data da fissarsi, seguendo la seguente prassi:

- Gara interrotta entro il primo tempo: incontro da riprendere dal minuto della sospensione ripartendo dal punteggio acquisito.
- Gara interrotta dopo l'inizio del secondo tempo (durante i tempi supplementari o durante i calci di rigore): incontro da disputare dal secondo tempo, omologando il risultato conseguito prima dell'interruzione.

In entrambi i casi, le ammonizioni e le espulsioni verranno considerate valide nel corso della gara di recupero. Nella gara da recuperare non potranno partecipare i giocatori che risultavano squalificati nella prima gara.

ART. 4 IL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE (compiti e responsabilità)

Il Dirigente accompagnatore rappresenta la Società nei confronti dell'Organizzazione, del Direttore di Gara, della Squadra avversaria e si preoccupa del contegno dei propri tesserati.

Il Dirigente dovrà presentare al D.d.g., entro 10 minuti dall'inizio della gara, la lista di gara, scaricabile direttamente dal sito www.intercompanychallenge.it in duplice copia, completa di tutti i dati richiesti unitamente ai badge e/o ai documenti di identità richiesti.

Il Dirigente accompagnatore della squadra ospitante (prima nominata) deve provvedere al ricevimento e alla sistemazione dei D.d.G, e della squadra avversaria.

Si preoccupa per buona norma, di fornire durante l'intervallo una bevanda ai D.d.G., e ai componenti della squadra ospite.

In assenza del Dirigente accompagnatore, la carica viene ricoperta dal capitano della squadra, con tutti gli obblighi spettanti al Dirigente.

ART. 5 RINUNCIA O RITIRO DAL CAMPIONATO - ESCLUSIONE PER MOTIVI DISCIPLINARI

- a) La Società che rinuncia alla disputa di una gara subisce la punizione sportiva della perdita della gara con il punteggio di 0/3.
- b) La Società che si ritiri a gara iniziata (non per cause di forza maggiore), oltre alle sanzioni previste nel par. precedente, verrà sanzionata con una penalizzazione di due punti in classifica.

La Società che rinuncia 4 volte, viene esclusa dal proseguo della manifestazione, tale decisione spetterà al C.O.

Tutti gli incontri precedentemente disputati, fino all' ultima gara del girone di andata compresa, saranno considerati nulli agli effetti della classifica.

ART. 6 MANCATA PRESENTAZIONE IN CAMPO

a) La mancata presentazione in campo entro il tempo concesso di ritardo, comporterà a discrezione del giudice sportivo, la perdita della gara. Il D.d.g. dell'incontro, segnalerà nel suo referto il successivo arrivo della squadra, così da evitare che la stessa venga considerata rinunciataria.

b) Causa di Forza Maggiore

Le squadre che non si presentino in campo nei tempi previsti per causa di forza maggiore, comprovata e documentata, non subiranno la punizione sportiva della gara, che sarà rimessa in calendario e disputata come previsto (vedi recupero gare).

L'eventuale inconveniente, dovrà essere comunicato e dimostrato al C.O. entro le 24 ore successive alla gara.

ART. 7 TEMPO DI ATTESA SQUADRA (15 MINUTI)

Le squadre ritardatarie che, comunque, entrino in campo entro i 15 minuti di attesa previsti dal regolamento (salvo previo accordo con la squadra avversaria), avendo precedentemente espletato le formalità di rito (presentazione liste e controllo documenti da parte del D.d.g.) saranno ammesse alla disputa della gara.

Il tempo di attesa delle Società sarà sempre a discrezione del D.d.G. o del C.O., che in casi eccezionali potranno allungare tale attesa.

ART. 8 NUMERO MINIMO GIOCATORI DA SCHIERARE IN CAMPO

La gara viene considerata regolare se in campo vengono schierati un minimo di n°7 giocatori.

La gara viene sospesa quando la squadra rimane in campo con meno di 7 giocatori.

ART. 9 LISTA DI GARA E DOCUMENTI DA PRESENTARE ALL'D.D.G.

E' fatto obbligo a tutte le Società, tramite il Dirigente Accompagnatore o facente funzione, presentare al D.d.G., la distinta completa in ogni sua parte (duplice copia).

E' obbligatorio presentare la lista di gara stampata, almeno 10 minuti prima dell' orario previsto per l' incontro.

La distinta dovrà contenere i seguenti dati:

- TABELLINO GARA (data svolgimento, colori Sociali, squadra avversaria)

- COGNOME e NOME dei giocatori e NUMERO BADGE AZIENDALE

Oppure NUMERO DOCUMENTO DI IDENTIFICAZIONE RILASCIATO DALL'AUTORITA'

- Indicazione NUMERO DI MAGLIA DEI GIOCATORI

- Indicazione nominativo Capitano della squadra e del Vice-capitano

- Indicazione nominativo, e documenti di identificazione Dirigente accompagnatore (se presente) - Tecnico ed eventuale collaboratore.

I Giocatori squalificati e i Dirigenti/Tecnici inibiti, devono essere depennati dalla lista da presentare all'D.d.g., per non incorrere in sanzioni disciplinari da parte del Giudice Sportivo, come previsto dal R.O. per posizioni irregolari.

ART. 10 IL DIRETTORE DI GARA

a) Le gare sono dirette da Arbitri (D.d.G.) designati dal CSI.

Le decisioni prese non sono impugnabili. I D.d.g. hanno il dovere di redigere il rapporto di gara completo in tutte le sue parti e, su richiesta del Giudice Sportivo o della Disciplina, in caso di fatti o circostanze di dubbia interpretazione da parte della giustizia sportiva, avvenute prima, durante o dopo la gara, avranno il compito di redigere un supplemento di Rapporto di gara.

Inoltre rispondono del loro operato tecnico o comportamentale esclusivamente alla Commissione Arbitri che agisce in piena autonomia.

b) **Il tempo di attesa del D.d.g. da parte delle squadre è fissato in 20 minuti dall'orario ufficiale della gara.** Trascorso tale periodo, le due Società potranno affidare la direzione della gara ad un D.d.g. presente sul campo o in subordine a persona scelta di comune accordo. In questo caso i due Dirigenti Accompagnatori dovranno sottoscrivere una dichiarazione di reciproco consenso su apposita modulistica "nulla osta".

La Società ospitante (prima nominata) provvederà per tempo o comunque nelle 24 ore successive alla gara, a far pervenire al C.O. il nulla osta.

I D.d.g. dovranno inoltre, consegnare le liste di gara, presenziare al controllo degli elenchi e dei documenti, controfirmando per "presa visione" la lista della squadra avversa.

In caso di mancato accordo sulla designazione di un D.d.g. "non ufficiale", la gara sarà rinviata.

c) Terna arbitrale.

In assenza di un Assistente di linea, la gara sarà diretta con la formula del DOPPIO D.d.G., oppure, in assenza di entrambi gli Assistenti di linea, verrà diretta da un D.d.G. Singolo.

ART. 11 RICONOSCIMENTO GIOCATORI E/O DIRIGENTI

Il D.d.G., prima dell'incontro, è tenuto al riconoscimento dei giocatori, dei Dirigenti e/o Tecnici e collaboratori che sono elencati nelle apposite liste: tale riconoscimento avviene negli spogliatoi o nei pressi del campo di gioco.

Il riconoscimento avviene tramite il controllo dei documenti, contemporaneamente alla lettura della lista completa dei dati richiesti. E' obbligatorio consegnare una copia della propria distinta agli avversari. In assenza di badge identificativo e/o documenti rilasciati dall'autorità (carta d'identità/patente/passaporto o altro documento rilasciato dalle Autorità competenti, munito di foto riconoscibile), il D.d.G., solo per conoscenza diretta e certa del Giocatore e/o Dirigente, potrà accettare l'ingresso in campo di tale tesserato.

ART. 12 VISIONE DEI DOCUMENTI UFFICIALI DI RICONOSCIMENTO

Il Dirigente Accompagnatore o facente funzione potrà richiedere in visione al D.d.g. i tesserini e/o i documenti di riconoscimento dei giocatori o dirigenti in distinta della squadra avversaria, prima, durante l' intervallo o subito dopo il termine dalla gara.

ART. 13 DISCIPLINA PRIMA DURANTE E DOPO LA GARA

Le Società partecipanti sono responsabili del comportamento dei propri tesserati e, per responsabilità oggettiva, del comportamento dei propri sostenitori.

Eventuali danni provocati dai propri tesserati e/o sostenitori alle strutture dei centri sportivi (campo, docce, spogliatoi, recinzioni, gradinate, automobile del Direttore di Gara etc.), qualora non vengano individuati i colpevoli, dovranno essere risarciti direttamente dalle Società nella persona del Responsabile e/o del Dirigente responsabile,.

Ogni Società ha l'obbligo di provvedere all'assistenza del Direttore di Gara e dei suoi Assistenti.

ART. 14 SANZIONI A GIOCATORI

1) Recidiva : Durante la Regular Season, i giocatori che raggiungono la terza ammonizione incorreranno nella squalifica per una gara, da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva alla pubblicazione del C.U.

Al termine della Regular Season le ammonizioni accumulate saranno azzerate.

Si da per inteso che un giocatore, che riceva la terza ammonizione durante l'ultimo incontro valido per la Regular Season, dovrà in ogni caso scontare un turno di squalifica nel corso della prima gara dei Play Off.

Durante la fase dei playoff la squalifica scatta alla seconda ammonizione.

2) Espulsioni dal campo: I giocatori espulsi, subiscono una squalifica di una o più giornate da scontarsi in gare ufficiali di campionato.

I giocatori espulsi, nel corso del primo tempo, per condotta non violenta o lesiva nei confronti del D.d.G., potranno non subire squalifiche per il turno successivo, a discrezione del Giudice Sportivo, fermo restando che tale decisione deve essere riscontrata sul Comunicato Ufficiale.

Le tre casistiche che vengono prese in considerazione sono le seguenti:

- Espulsione per bestemmia
- Espulsione diretta per fallo di mano che impedisca una segnatura di una rete
- Espulsione per seconda ammonizione, in caso sia per comportamento non violento, cioè per un fallo di mano volontario oppure per una trattenuta per la maglia.

In seguito ad espulsione per bestemmia, la squadra che ha subito l'espulsione rimarrà in inferiorità numerica per 5 minuti. Al termine dei 5 minuti, la squadra potrà inserire in campo un giocatore diverso da quello che ha ricevuto la sanzione disciplinare.

ART. 15 PALLONI DI GARA

Ogni Società dovrà presentare al D.d.G. almeno due palloni regolamentari.

La Società ospitante dovrà mettere a disposizione un numero sufficiente di palloni, a seconda dell'ubicazione dell'impianto sportivo.

Per buona norma, la scelta del pallone di gara viene decisa dai due capitani. In assenza di accordo, la decisione definitiva spetta all'D.d.g. dell' incontro.

ART. 16 PARASTINCHI

L'utilizzo dei parastinchi è **VIVAMENTE CONSIGLIATO** e comunque non sarà consentito ad alcun giocatore di giocare con i calzettoni abbassati.

ART. 17 NUMERAZIONE MAGLIE

Per dovere di identificazione delle due squadre da parte del D.d.G., queste si devono presentare in campo con la numerazione sulle maglie. La numerazione dovrà essere dal n° 1 al n° 99.

E' consentito, in caso di necessità, l'uso di pettorine che comunque dovranno essere indossate sopra le maglie numerate.

ART. 18 PETTORINE PER RISCALDAMENTO GIOCATORI IN PANCHINA

I giocatori in panchina che effettuano il riscaldamento a bordo campo, dovranno indossare delle pettorine o indumenti diversi dai colori dei giocatori in campo.

ART. 19 SCARPE DA GIOCO

Nei campi in erba sintetica è vietato l'uso di scarpe da calcio con 6 tacchetti di metallo o plastica-metallo.

ART. 20 INGRESSO IN CAMPO

All'ingresso in campo i D.d.G. inviteranno le due formazioni a scambiarsi il saluto con stretta di mano a centrocampo, per evidenziare sempre più la sportività tra tutti i giocatori.

ART. 21 ASSICURAZIONE

Per ogni giocatore è prevista una quota assicurativa che copre eventuali infortuni sul campo. Per quest'iniziativa ogni azienda si può organizzare come meglio ritiene, fatta salva l'obbligatorietà della copertura per la quale ogni azienda si fa responsabile declinando ogni responsabilità all'organizzazione.

Allegato 2

Modulo di iscrizione

INTERCOMPANY MILAN CHALLENGE

Scheda di iscrizione

Io sottoscritto/a.....Tel uff.....Cell.....

Email.....

In qualità di responsabile iscrivo la squadra rappresentativa dell'azienda.....

Colori sociali 1° maglia..... Colori sociali 2° maglia.....

Al 1° torneo **Intercompany Milan Challenge**.

Comunico altresì i dati del secondo responsabile

Sig.....Tel uff.....Cell.....

Email.....

Confermo inoltre che sarà nostro impegno identificare una struttura sportiva che ci affitti il campo da gioco e che gli unici costi che la nostra azienda sosterrà sono quelli legati al campo stesso e alla terna arbitrale relativamente alle partite che giocheremo in casa.

Data

.....

Firma

.....