REGOLAMENTO UFFICIALE SERIE i 2024

INDICE

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

2. ISCRIZIONE

3. TESSERAMENTI

4. IL TORNEO

5. REDISTRIBUZIONE DIRITTI TV

6. REGOLE DISCIPLINARI

7. CALCIOMERCATO SERIE i

8. MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV

9. TIFOSERIE

10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

PREMESSA

L'Associazione Sportiva Dilettantistica CUN organizza la competizione aziendale nazionale di calcio a 5 denominata “Serie i – campionato per imprese”.

I giorni di gioco sono lunedì, mercoledì e giovedì con possibili comunicazioni di altre date da parte dell’organizzazione. La prima gara della giornata avrà inizio alle ore 20:00, l’ultima terminerà alle 23:00 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione).
L’organizzatore 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 play-off 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 data di inizio della competizione è lunedì 4 marzo 2024 con la prima giornata del campionato per imprese, la data di chiusura coinciderà con le finali di Trofeo delle Aziende e Coppa delle Industrie.

Verranno osservate delle giornate di riposo in occasione delle vacanze accademiche e delle festività laiche e religiose.
L’organizzatore agisce nel rispetto dei principi di piena indipendenza, autonomia, terzietà e riservatezza.

L’unico canale di comunicazione valido e ufficiale per qualsiasi tipo di evenienza, richiesta o informazione è info@cuncompany.com, qualsiasi altro canale non verrà considerato valido per l’organizzazione.

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

1.1 L’iscrizione è aperta a tutti coloro che abbiano compiuto il 16° anno di età e siano dipendenti/dirigenti/collaboratori/fornitori/clienti o affini all’azienda rappresentata. 1.2 Ogni squadra avrà la possibilità di iscrivere, al massimo, n° 2 (due) giocatori esterni all’azienda.

1.3 Per poter prendere parte alle fasi ad eliminazione diretta, un giocatore dovrà fare almeno 1 (una) presenza nella Regular Season. 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 Campionato per Imprese è così organizzata:

- dal 07/07/2023 al 23/02/2024 l'iscrizione è aperta a tutti per la Prima Divisione, la Seconda Divisione e la Terza Divisione.

2.2 Ogni squadra entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni deve adempiere ai seguenti obblighi:
- comprare il ticket sul sito cuncompany.com e seguire le informazioni seguenti;
- in caso di bonifico, 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 email info@cuncompany.com;
- presentare il nome e il logo ufficiale della squadra ed approvarne l'uso;
- nominare un responsabile squadra;
- creare la propria squadra all'interno del sito seriei.it;
- registrare i giocatori sulla piattaforma seriei.it, completarne il profilo con tutte le informazioni richieste, n^ di maglia e ruolo;
- ogni club iscritto dovrà stipulare una "BAS", ed ogni atleta dovrà fare un certificato medico non agonistico per sollevare quest'ultima da ogni responsabilità.

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;
- fornire un documento che attesti la propria appartenenza aziendale (nel caso in cui si tratti di un giocatore interno);
- 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).

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 E' consentito un numero massimo di 7 (sette) 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 seriei.it. 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 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 2023-24, 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 40 (quaranta) minuti suddivisi in due tempi da 20 (venti). L'eventuale recupero saràa discrezione del direttore di gara.
4.2 Le competizioni sono:
- Campionato per imprese – Prima divisione;
- Trofeo delle Aziende;
- Coppa delle Industrie;
- Campionato per imprese – Seconda divisione; - Campionato per imprese – Terza divisione;
- Supercoppa;
- Fantacun.

4.3 CAMPIONATO PER IMPRESE – PRIMA DIVISIONE

Le squadre partecipanti, nella prima fase vengono inserite in gironi da 9 (nove) squadre. 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 del campionato, la classifica determinerà l'accesso alla fase successiva:

- le prime classificate di ogni girone accedono al Trofeo delle Aziende;
- le seconde e le terze classificate giocheranno un playoff: la vincitrice accede alla Coppa delle Industrie;
- le settime e le ottave classificate giocheranno un playout: la perdente retrocede nellaSeconda Divisione della stagione successiva;
- le none classificate vengono retrocesse nella Seconda Divisione della stagione successiva.

N.B: solo nelle finali di Trofeo delle Aziende e Coppa delle Industrie si potranno sfidare squadre di altre province

4.4 TROFEO DELLE AZIENDE
Al Trofeo delle Aziende accede la prima classificata di ogni girone.
Il Trofeo delle Aziende sarà nazionale, si sfideranno le squadre provenienti dai vari gironi.
Il Trofeo delle Aziende è così organizzato: dopo l'accoppiamento meritocratico si giocano partite di sola andata ad eliminazione diretta.
In caso di parità, al termine del tempo regolamentare, si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori).

N.B. I calci di rigore possono essere battuti da tutti i componenti della squadra, anche quelli che al termine della gara erano in panchina.

N.B: nel di Trofeo delle Aziende e Coppa delle Industrie si potranno sfidare squadre di altre province

4.5 COPPA DELLE INDUSTRIE

Alla Coppa delle Industrie accede la vincitrice del playoff.
La Coppa delle Industrie sarà nazionale, si sfideranno le squadre provenienti dai vari gironi.
La Coppa delle Industrie è così organizzata: dopo l'accoppiamento meritocratico si giocano partite di sola andata ad eliminazione diretta.
In caso di parità, al termine del tempo regolamentare, si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori).

N.B. I calci di rigore possono essere battuti da tutti i componenti della squadra, anche quelli che al termine della gara erano in panchina. Tutta la fase ad eliminazione diretta è coperta dal servizio "VAR": una chiamata a squadra.

N.B: nel di Trofeo delle Aziende e Coppa delle Industrie si potranno sfidare squadre di altre province

4.6 CAMPIONATO PER IMPRESE – SECONDA DIVISIONE

Le squadre partecipanti vengono inserite in gironi da 9 (nove) squadre. Si giocano partite di sola andata, 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 quali squadre accederanno alla Prima Divisione dell'anno successivo e quali retrocederanno alla Terza Divisione dell'anno successivo:
- la prima classificata di ogni girone della Seconda Divisione accederà di diritto alla Prima Divisione della stagione successiva;
- la seconda e la terza classificata di ogni girone giocheranno un playoff: la vincitrice sarà promossa nella Prima Divisione della stagione successiva;
- la settima e l' ottava classificate di ogni girone giocheranno un playout: la perdente sarà retrocessa nella Terza Divisione della stagione successiva;
- le none classificate vengono retrocesse nella Terza Divisione della stagione successiva.

N.B. Sedi distanti più di 50 km l'una dall'altra non si possono incrociare nei playoff, playout e coppe.

4.7 CAMPIONATO PER IMPRESE – TERZA DIVISIONE

Le squadre partecipanti vengono inserite in gironi da 9 (nove) squadre. Si giocano partite di sola andata, 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 quali squadre accederanno alla Seconda Divisione dell'anno successivo e quali retrocederanno alla Quarta Divisione dell'anno successivo:
- le prima classificata di ogni girone della Terza Divisione accederà di diritto alla Seconda Divisione della stagione successiva;
- le seconde e le terze classificate di ogni girone giocheranno un playoff: le vincitricisaranno promosse nella Seconda Divisione della stagione successiva;
- le settime e le ottave classificate di ogni girone giocheranno un playout: le perdentisaranno retrocesse nella Quarta Divisione della stagione successiva;
- le none classificate sono retrocesse nella Quarta Divisione della stagione successiva.

N.B. Sedi distanti più di 50 km l'una dall'altra non si possono incrociare nei playoff, playout e coppe.

4.8 SUPERCOPPA

Si gioca una singola partita tra la vincente del Trofeo delle Aziende e la vincente della Coppa delle Industrie. In caso di parità si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori). **Non è previsto servizio "VAR".**

4.9 FANTACUN

Il Fantacun è un gioco virtuale basato sulle caratteristiche e sulle statistiche individuali dei giocatori e delle squadre di Prima Divisione. 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 i quarti di finale del Trofeo degli Aziende e della Coppa delle Industrie. 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, di conseguenza chi totalizzerà più punti vincerà il torneo;

Ulteriori regole sono inserite nel regolamento Fantacun allegato a questo.

5. REDISTRIBUZIONE DIRITTI TV

Una delle grandi novità di Cun della prossima stagione sarà la distribuzione dei diritti Tv alle società, grazie alla collaborazione con Sportitalia, in base ai piazzamenti in classifica (oltre ad una base del 2% assicurata a tutti i club). Il budget verrà assegnato a fine stagione (al netto di sanzioni pendenti o pagamenti in sospeso da parte del club), tramite Cun Points, e in caso di minor o maggior numero di società iscritte rispetto al format previsto verrà ricalcolato.

- I DIVISIONE - FORMAT A 72 SQUADRE

Il campionato sarà composto da 8 gironi da 9 squadre e i diritti tv saranno così redistribuiti:

- 2% dell'iscrizione a tutte le squadre partecipanti
- 3% dell'iscrizione alla seconda classificata di ogni girone di Regular Season
- 6% dell'iscrizione alla prima classificata di ogni girone di Regular Season
- 4% dell'iscrizione al club che raggiunge i quarti di finale del Trofeo delle Aziende
- 5% dell'iscrizione al club che raggiunge le semifinali del Trofeo delle Aziende
- 7% dell'iscrizione al club che raggiunge la finale del Trofeo delle Aziende
- 38% dell'iscrizione al club che vince il Trofeo delle Aziende

- 1% dell'iscrizione al club che raggiunge i quarti di finale di Coppa delle Industrie
- 2% dell'iscrizione al club che raggiunge le semifinali di Coppa delle Industrie
- 4% dell'iscrizione al club che raggiunge la finale di Coppa delle Industrie
- 16% dell'iscrizione al club che vince la Coppa delle Industrie

- II/III DIVISIONE

In ogni girone da 9 squadre i diritti tv saranno così redistribuiti:

- 2% dell'iscrizione a tutti i club partecipanti
- 3% dell'iscrizione alla quinta e alla quarta classificata di ogni girone
- 3% dell'iscrizione alla perdente del playoff (terza classificata se la provincia ha un solo girone)
- 6% dell'iscrizione alla vincitrice del playoff (seconda classificata se la provincia ha un solo girone)
- 12% dell'iscrizione alla prima classificata di ogni girone

N.B. Se il format subisce variazioni nel numero di club partecipanti la redistribuzione subirà una variazione proporzionale.

N.B. I diritti tv saranno redistribuiti al termine della stagione in CUN Points.

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).

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 ungiocatore 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 5 (cinque) minuti. Al termine dei 5 (cinque) 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, un giocatore deve uscire prima che il compagno possa entrare, pena sanzione del subentrante 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.
I**l comunicato uscirà entro il venerdì h 18:00, salvo comunicati speciali che potranno essere condivisi dal lunedì al venerdì.**

7. CALCIOMERCATO SERIE i

7.1 E' prevista una sola sessione di mercato. Il calciomercato si aprirà con la pausa di Pasqua, venerdi 29 marzo 2024 dalle ore 10, e terminerà con la ripartenza della Regular Season, lunedì 8 aprile 2024 alle ore 10. 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 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 / info@cuncompany.com
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 ad eliminazione diretta, 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.

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 dell'organizzatore, 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, L'organizzatore si riserva la possibilità di modificare unilateralmente il regolamento.

L'organizzatore 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.