

## REGOLAMENTO UFFICIALE SERIE i 2019



### **indice**

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE pag. 3
2. ISCRIZIONE pag. 3
3. SQUADRA E TESSERAMENTI pag. 4
4. DURATA DELLE PARTITE pag. 4
5. STUTTURA DEL TORNEO pag. 5, 6, 7, 8.
6. RIPESCAGGI E PRELAZIONE pag. 9
7. MONTEPREMI pag. 9
8. REGOLE DISCIPLINARI pag. 10
9. MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV pag. 10
10. TIFOSERIE pag. 11
11. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE pag. 11
12. CALCIOMERCATO Sel pag. 11

L' Associazione Sportiva Dilettantistica CUN organizza la competizione aziendale di calcio a 5 denominata "SERIE I – CAMPIONATO PER IMPRESE".

Le gare si svolgono presso i seguenti centri sportivi:

- "SPEZIA PARK", G.s.d. La Spezia, viale Famagosta, 79, Milano
- "SANT'AMBROGIO PALACE", Cs Sant'Ambrogio, via De Nicola, 3, Milano

I giorni di gioco sono il lunedì e il giovedì. Le fasi finali potranno giocarsi anche di domenica.

La prima gara della giornata avrà inizio alle ore 19:30, l'ultima terminerà alle 22:30 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione).

La data di inizio della competizione è l'11 marzo 2019 con la prima giornata del Campionato per Imprese, la data di chiusura è il 27 maggio 2019 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione).

## **1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE**

**1.1** L'iscrizione è aperta a tutti coloro che abbiano compiuto il sedicesimo anno di età e siano dipendenti/dirigente/collaboratori/fornitori/clienti o affini all'azienda rappresentata.

**1.2** Ogni squadra avrà la possibilità di iscrivere, al massimo, n° 1 (uno) giocatore esterno all'azienda.

## **2. ISCRIZIONE**

**2.1** L'iscrizione al Campionato per Imprese è così organizzata:

- dal 11/06/2018 al 11/07/2018 l'iscrizione è aperta a tutte le squadre partecipanti nella stagione 2018 sia per la Prima Divisione che per la Seconda Divisione.
- dal 1/08/2018 al 06/03/2019 l'iscrizione è aperta a tutti sia per la Prima Divisione che per la Seconda Divisione.

**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 sulla piattaforma seriei.it, completarne il profilo con tutte le informazioni richieste, foto profilo riconoscibile, n° di maglia e ruolo.

**2.3** Ogni giocatore per poter scendere in campo deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre la prima giornata di campionato:

- registrarsi al sito e completare il profilo;
- fornire un documento che attesti la propria appartenenza aziendale;
- procedere al tesseramento attraverso la Tessera Cun (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), tale tessera deve essere esibita ad ogni gara, pena l'esclusione dalla partita in questione.

### **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** La lista dei giocatori per ogni gara potrà essere composta da un massimo di 12 (dodici) giocatori per ogni club (è consentito un numero massimo di 7 (sette) calciatori di riserva).

**3.4** 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, essendosi dunque registrati al sito ed avendone completato il profilo richiedono il tesseramento tipologia "B".

**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 dovrà obbligatoriamente scendere in campo con pantaloncini, calzettoni e magliette numerate dello stesso colore e forma. L'organizzazione fornisce a tutte le squadre n° 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 oltre quella fornita dall'organizzazione ed acquistare al costo di euro 25,00 (venticinque,00) le divise mancanti.

**3.7** Ogni squadra dovrà assicurare obbligatoriamente i propri giocatori, attraverso la tessera CUN che contiene la polizza assicurativa obbligatoria, essa ha validità per la stagione 2019 per tutte le competizioni CUN, sarà gratuita in caso di donazione di sangue nei centri indicati dall'organizzazione. La donazione garantirà anche una regolare visita medico-sportiva con rilascio di certificato di idoneità direttamente al CUN. In caso di impossibilità alla donazione, il tesserato è tenuto al versamento di un corrispettivo di euro 25,00 (venticinque,00), valore effettivo della tessera assicurativa. Chiunque sarà sprovvisto di copertura assicurativa non potrà in alcun modo prendere parte alla manifestazione.

**3.8** Ogni squadra deve inviare la richiesta di tesseramento, per farlo, dovrà utilizzare le piattaforme online predisposte (sito [www.seriei.com](http://www.seriei.com), App "Serie i").

**3.9** Un giocatore, per poter prendere parte alle fasi finali ad eliminazione diretta della competizione dovrà comparire in distinta in almeno 2 (due) partite della fase iniziale.

### **4. DURATA DELLE PARTITE**

**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.

### **5. STUTTURA DEL TORNEO**

**5.1** Alla competizione partecipano 27 (ventisette) squadre.

**5.2** Le competizioni sono:

- Campionato per Imprese Prima divisione
- Campionato per Imprese Seconda divisione
- Trofeo delle Aziende,
- Coppa delle Industrie,
- Supercoppa Aziendale.

### **5.3 CAMPIONATO PER IMPRESE - PRIMA DIVISIONE:**

Alla I divisione partecipano 18 (diciotto) squadre, suddivise in 2 (due) gironi da 9 (nove) squadra ciascuno. Verrà disputato un campionato "all'italiana", con partite di sola andata.

In questa fase la vittoria vale 3punti, il pareggio 1 punto e la sconfitta 0 punti.

Al termine del girone, le prime 4 (quattro) squadre classificate dei due gironi accederanno al "Trofeo delle Aziende". Le squadre classificatesi quinte, seste, settime e ottave, accederanno alla "Coppa delle Industrie", la nona squadra classificata sarà eliminata dalla competizione e retrocessa in II divisione per la stagione 2020.

In caso di parità tra 2 squadre al termine del campionato, per l'assegnazione del primo e/o secondo 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 squadra, 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

### **5.4 TROFEO DELLE AZIENDE**

Al "Trofeo delle Aziende" accedono le prime 4 (quattro) squadre classificate di ciascun girone.

Il Trofeo delle Aziende è così organizzato:

Le squadre disputeranno la fase ad eliminazione diretta e si sfideranno in quarti di finale, semifinale, finale attraverso questo accoppiamento prestabilito:

#### **QUARTI DI FINALE**

1° Gir. A vs 4° Gir. B (1)

1° Gir. B vs 4° Gir. A (2)

2° Gir. A vs 3° Gir. B (3)

2° Gir. B vs 3° Gir. A (4)

**SEMIFINALI:**

1 vs 4 (A)

2 vs 3 (A)

**FINALE**

A vs B

La squadra che trionferà nella finale, sarà la vincente del torneo Serie I, Campionato per Imprese.

In caso di parità al termine del tempo regolamentare nella fase ad eliminazione diretta 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).

**5.5 COPPA DELLE INDUSTRIE**

Alla "Coppa delle Industrie" accedono le squadre classificatesi quinte, seste, settime e ottave nella fase preliminare.

La "Coppa delle Industrie" è così organizzata:

Le squadre disputeranno la fase ad eliminazione diretta e si sfideranno in quarti di finale, semifinale, finale attraverso questo accoppiamento prestabilito:

**QUARTI DI FINALE**

5° Gir. A vs 8° Gir. B (1)

5° Gir. B vs 8° Gir. A (2)

6° Gir. A vs 7° Gir. B (3)

6° Gir. B vs 7° Gir. A (4)

**SEMIFINALI:**

1 vs 4 (A)

2 vs 3 (A)

**FINALE**

A vs B

In caso di parità al termine del tempo regolamentare nella fase ad eliminazione diretta 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).

## **5.7 CAMPIONATO PER IMPRESE - SECONDA DIVISIONE**

Le squadre nella prima fase vengono suddivise in un girone 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 quali squadre accederanno alla Prima Divisione l'anno successivo:

- le prime quattro squadre classificate del Campionato per Imprese – II divisione accederanno di diritto al Campionato per Imprese – I divisione della stagione successiva.

## **6. RIPESCAGGI E PRELAZIONE**

Le squadre che dovranno rinnovare l'iscrizione al Campionato per Imprese – I divisione hanno una prelazione rispetto alle nuove squadre, le squadre iscritte già nel campionato 2018, dovranno entro e non oltre il 11/07/2018 nei seguenti modi:

- firma contratto di iscrizione stagione 2019
- versamento dell'acconto pari a € 500,00 o una fidejussione bancari dell'importo di € 2.750,00 + iva per la Prima Divisione o di € 1.100,00 + iva per la Seconda Divisione.

Qualora la conferma non dovesse arrivare per tale data il loro posto sarà considerato vacante, quindi un'altra squadra potrà acquisire il titolo lasciato libero.

## **7. MONTEPREMI**

**7.1** Il montepremi è di 4.500,00 € e sarà erogato al termine della stagione e consegnato al capitano.

**7.2** Il montepremi viene così ripartito: vittoria Campionato per Imprese – I divisione € 400,00, secondo posto Campionato per Imprese – I divisione € 200,00, approdo a semifinale Trofeo delle Aziende € 300,00, approdo finale Trofeo delle Aziende € 400,00, approdo a Supercoppa Aziendale € 400,00, vittoria Supercoppa Aziendale € 500,00.

**7.3** Il montepremi sarà erogato in buoni completamente spendibili, buoni viaggio, (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.

## **8. REGOLE DISCIPLINARI**

**8.1** Eventuali cambi di orario delle partite dovranno essere concordati da entrambe le squadre interessate prima che la richiesta ufficiale pervenga all'organizzazione.

L'eventuale spostamento orario potrà avvenire solo su "scambio gara" 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 entrambe le altre due squadre interessate e coinvolte nell'eventuale scambio orario della partita.

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 a prenotare ed accollarsi il costo del campo e dell'arbitro consapevoli che il servizio video e giornalistico non sarà incluso per quella gara.

**8.2** Un ritardo alla gara non superiore ai 10 (dieci) minuti comporta una multa per la squadra (vedi sito – sez. "Sanzioni"). Nel caso il ritardo superi i 10 (dieci) 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 giornata successiva pena la radiazione dalla manifestazione.

**8.3** 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.

**8.4** In caso di espulsione diretta il giocatore verrà automaticamente squalificato per la partita successiva, salvo diversa indicazione arbitrale. La decisione sarà insindacabile.

**8.5** Se il giocatore verrà espulso dal campo la squadra non potrà rimpiazzare in alcuna maniera il giocatore espulso.

**8.6** 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).

**8.7** 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 48 ore, pena la radiazione dal torneo.

**8.8** 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.

**8.9** Si può segnare una rete direttamente dalla rimessa dal fondo.

**8.10** Per il retropassaggio al portiere si applica la regola di gioco del calcio a 11 (undici).

**8.11** Le sostituzioni vanno eseguite dalla linea di centrocampo. Qualora il giocatore entri in campo prima dell'uscita del suo sostituto verrà ammonito.

**8.12** Qualora una squadra schierasse in campo una formazione irregolare e non conforme ai requisiti citati al punto **1** si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero.

Attraverso l'analisi dei video delle gare precedenti sarà inoltre verificata la regolarità delle partite precedentemente disputate. La squadra in oggetto, qualora si fossero verificate altre incongruenze, si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero ed un punto di

penalizzazione (-1) per ogni partita già disputata che presenterà delle irregolarità.

**8.13** 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.seriei.it](http://www.seriei.it), App "Serie i");
- Direttamente sul campo, almeno 15 (quindici) 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**

## **9. MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV**

**9.1** 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 Facebook / Serie i – campionato per imprese
- via e-mail / [info@seriei.it](mailto:info@seriei.it)

Qualora un ricorso non trovi il minimo fondamento saranno addebitati euro 100 (cento) alla squadra a titolo di rimborso spese. 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.

**9.2** 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.

**9.3** La moviola in campo è disponibile solo per le partite "dentro fuori", ovvero qualora si giocasse per l'eliminazione dalla competizione.

**9.4** 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 si farà fede alla decisione arbitrale di partenza.

**9.5** L'eventuale modifica della decisione arbitrale a seguito dell'applicazione della moviola in campo sarà retroattiva, potrà quindi modificare la decisione presa in precedenza dall'arbitro, (significa che l'arbitro potrà ammonire o espellere un giocatore, annullare un gol qualora la palla non sia entrata, annullare un gol qualora l'azione fosse stata viziata da un fallo, annullare un fallo di gioco, invertire o modificare le proprie decisioni).

## **10. TIFOSERIE**

**10.1** 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).

**10.2** 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.

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

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

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

## **11. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE**

**11.1** 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.

**11.2** Ogni squadra al termine di ogni partita è obbligata a presentare almeno un giocatore o un dirigente a sottoporsi all'intervista con il giornalista pena una multa (vedi sito – sez. “MULTE”).

**11.3** 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.

**11.4** 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.

**11.5** Tutti i proventi derivati dalla cessione dei diritti di immagine saranno ripartiti in modo meritocratico tra le squadre, Cun a.s.d. tratterrà il 10% degli incassi per destinarli in beneficenza.

## **12. CALCIOMERCATO Sei**

**12.1** E' prevista una sola sessione di mercato. Il calciomercato si aprirà con la chiusura della fase iniziale (campionato per imprese) e terminerà con la prima gara della fase a gironi delle coppe. 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.

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

**12.3** Nella sessione di calciomercato sarà possibile svincolare i giocatori “esterni” per tesserarne di nuovi.

**12.4** E' consentito un numero illimitato di tesseramenti di giocatori “interni”, anche durante tutto il corso della stagione.

**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.**