

AVR CUP 2019

REGOLAMENTO UFFICIALE



ARTICOLO 1 STRUTTURA DEL TORNEO

1) La AVR CUP 2019 prevede due gironi (Girone A e Girone B) composti da quattro e cinque squadre ciascuno.

2) Al termine della prima fase di qualificazione, sarà stilata una classifica. Nel caso in cui due o più squadre concludano a pari punti, per stabilire l'esatta posizione in classifica (all'interno del girone) di ciascuna squadra verranno considerati, nell'ordine:

- Maggior **numero di punti realizzati** negli scontri diretti
- Miglior **differenza reti** negli scontri diretti
- Maggior **numero di reti segnate** negli scontri diretti
- Minor **numero di reti subite** negli scontri diretti
- Miglior **differenza reti** ottenuta nel girone
- Maggior **numero di reti** segnate nel girone
- Minor **numero di reti** subite nel girone
- Minor **età media** degli iscritti in rosa che abbiamo almeno una presenza

Tutte le squadre al termine della fase a gironi (tranne la 5a classificata di uno dei due gironi) accederanno alla fase finale composta secondo il tabellone illustrato di seguito:

Quarti di finale*

- 1)** 1a girone A – 4a girone B
- 2)** 2a girone A – 3a girone B
- 3)** 3a girone A – 2a girone B
- 4)** 4a girone A – 1a girone B

Semifinali*

- X) Vincente gara 1 – Vincente gara 3
Y) Vincente gara 2 – Vincente gara 4

Finale 3° - 4° posto*

Perdente gara X – Perdente gara Y
FINALINE DAL 5° AL 8° POSTO.

Finale 1° - 2° posto**

Vincente gara X – Vincente gara Y

Le 4 squadre perdenti nei Quarti di finale si incontreranno per determinare le ultime 4 posizioni in classifica. Per ottenere gli abbinamenti verranno presi in considerazione i piazzamenti al termine della regular season. Nello specifico:

- Maggior **numero di punti realizzati**
- Miglior **differenza reti**
- Maggior **numero di reti segnate**
- Minor **numero di reti subite**
- Estrazione

*In caso di parità al termine dei tempi regolamentari, per decretare la vincitrice, verranno calciati 5 rigori per squadra.

** In caso di parità al termine dei tempi regolamentari nella finale, verranno disputati due tempi supplementari da 5 minuti l'uno; qualora dovesse persistere la parità, per decretare la vincitrice della finale, verranno calciati 5 rigori per squadra.

Calci di rigore

Ai calci di rigore non possono prendere parte i giocatori che siedono in panchina. In definitiva possono partecipare ai calci di rigore solo i giocatori che sono inseriti in distinta e sono regolarmente in campo al momento del triplice fischio finale.

ARTICOLO 2 VARIAZIONE DATA E ORARIO DI GIOCO

L'organizzatore si riserva, per cause di forza maggiore, il diritto di variare date e orario di gioco, dandone comunicazione alle società, nei tempi previsti per l'organizzazione della partita.

NON SARANNO ACCETTATE IN NESSUN CASO RICHIESTE DI SPOSTAMENTI SIA NEL CORSO DELLA REGULAR SEASON, SIA NEI TURNI DI PLAY OFF E NEI TURNI DI RECUPERO.

RINVIO GARE – SOSPENSIONE GARE

Soccer Fever in caso di forza maggiore si riserva il diritto/dovere esclusivo di rinviare le gare in programma a data da destinarsi, dandone comunicazione alle società interessate, che comunque potranno chiedere informazioni o conferme presso i recapiti telefonici indicati nel sito.

IMPRATICABILITA' DEL CAMPO

Il giudizio sull'impraticabilità del campo spetta al Direttore di Gara, il quale, alla presenza dei due capitani ne decide la sospensione o il rinvio. Le squadre hanno il dovere di presentarsi in campo. Le società che non dovessero ottemperare a quanto sopra, incorreranno nelle sanzioni previste. In caso di impraticabilità evidente Soccer Fever avviserà i responsabili delle società, che saranno sollevate dal doversi presentare sul campo di gioco. Il recupero di tali gare verrà comunicato alle squadre dall'organizzazione. Il giorno e l'ora verranno assegnati a seconda delle disponibilità dei centri. Non è possibile variare o sindacare tali scelte, si ricorda che le preferenze del campo e del giorno decadono in automatico.

ARTICOLO 3 TESSERAMENTO DEI GIOCATORI

Tutte le squadre, per partecipare alla AVR CUP 2019, hanno l'obbligo di richiedere il tesseramento dei propri giocatori. **Ogni squadra non potrà avere in rosa un numero maggiore di 10 tesserati.** Si ritiene tesserato un giocatore, quindi idoneo a prender parte alla gara di campionato, quando:

- 1) Il nominativo compare nell'elenco della squadra on-line (previa verifica della data con comunicazione scritta del responsabile della squadra all'organizzazione)
- 2) Il giocatore compare in distinta stampata

LIMITI DI PARTECIPAZIONE

Non ci sono limiti alla partecipazione per coloro che militano nelle categorie FIGC

Si potranno scambiare o tesserare nuovi giocatori fino a prima dell'ultima partita di campionato, ma i giocatori che parteciperanno alla fase a eliminazione diretta dovranno essere tesserati **entro e non oltre le ore 15:00 di Lunedì 25 Novembre 2019**.

PER ATTIVARE UN NUOVO TESSERAMENTO SONO NECESSARI:

- 1) NOME
- 2) COGNOME
- 3) DATA DI NASCITA
- 4) COPIA DI UN DOCUMENTO D'IDENTITA'
- 5) COPIA DEL CERTIFICATO MEDICO
- 6) MODULO RICHIESTA TESSERAMENTO FIRMATO

UN GIOCATORE PUO' ESSERE TESSERATO COME PORTIERE IN OGNI MOMENTO, SENZA CONSIDERARE ALCUN LIMITE DI DATA, SE NON IL TERMINE DELLE ORE 17:00 SE IL GIOCATORE IN QUESTIONE INTENDE ESSERE SCHIERATO IN FORMAZIONE IL GIORNO STESSO IN CUI VIENE TESSERATO. E' FATTO ASSOLUTO DIVIETO A UN GIOCATORE DI GIOCARE ANCHE PER ALTRE SQUADRE DIVERSE DURANTE E ALL'INTERNO LA MEDESIMA COMPETIZIONE.

I giocatori tesserati per una squadra in questa competizione restano vincolati alla stessa. Ogni squadra dovrà presentare la lista completa dei tesserati prima dell'inizio di ogni competizione.

IN CASO DI INFORTUNIO

Inviare mail a tesseramento@sportland.milano.it richiedendo il proprio numero di tessera ASI per poter aprire il sinistro nella propria pagina dedicata.

Ricordiamo che l'apertura del sinistro va effettuata **ENTRO e NON OLTRE** i 5 giorni lavorativi dalla data della disputa della gara del' infortunio **(comunicandolo all'arbitro che si occuperà di segnalarlo all'ente organizzatore sulla distinta).**

Certificato medico d'idoneità all'attività sportiva

Ogni giocatore che intenda partecipare al Torneo deve sottoporsi a visita medica per ottenere il certificato di idoneità all'attività sportiva non agonistica. Il certificato di idoneità dovrà essere consegnato alla squadra di appartenenza al momento del tesseramento e in copia agli Organizzatori .

E' fatto obbligo al Capitano della squadra di richiedere ai propri giocatori quanto sopra indicato. Sono sollevati da qualsiasi responsabilità civile e/o penale gli Organizzatori.

ARTICOLO 4 PRESENTAZIONE DELLA SQUADRA IN CAMPO

I giocatori dovranno presentarsi in campo con un documento d'identità valido con foto. Chi ne sarà sprovvisto NON potrà prendere parte alla gara, tranne se riconosciuti direttamente dall'organizzazione (hostess, giornalisti, responsabili di campo) o dal Direttore di Gara, questo al fine di poter garantire il corretto svolgimento della competizione.

La squadra che non si presenta sul terreno di gioco senza preavviso riceverà la sconfitta a tavolino per 3-0.

Ogni squadra è tenuta a presentarsi sul terreno di gioco con la distinta di gara stampata in doppia copia e firmata dal responsabile di squadra (indicando anche la numerazione specifica di ogni giocatore che prenderà parte alla partita). Si procederà al riconoscimento dei giocatori presenti in distinta con il direttore di gara, appena prima dell'inizio della stessa.

ARTICOLO 5 EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

Sicurezza

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé stesso o per gli altri calciatori, compresi i gioielli di qualsiasi tipo (orologi, catenine, orecchini, bracciali e anelli).

Equipaggiamento di base

L'equipaggiamento OBBLIGATORIO di un calciatore è costituito da maglia NUMERATA, calzoncini, calzettoni e scarpe. La squadra che avesse una divisa non regolamentare verrà obbligato ad indossare le pettorine (maglie non uguali o mancanza dei numeri sulle stesse). E' vietato l'uso di scarpe munite di tacchetti in metallo e sarebbe opportuno utilizzare solo modelli da calcetto o con suola a tacchetti fissi in gomma.

Maglie e Pantaloncini

Le maglie e i pantaloncini dei calciatori devono essere TUTTI UGUALI e NUMERATE, ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero identificativo compreso tra 0 e 99.

Infrazioni e sanzioni

Per qualsiasi infrazione il calciatore in difetto dovrà essere allontanato dal rettangolo di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato dal direttore di gara che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento.

ARTICOLO 6 RINUNCIA O RITIRO DALLA MANIFESTAZIONE

La Squadra che rinuncia alla disputa di una gara, subisce la punizione sportiva della perdita della gara stessa con il punteggio di 0-3 oltre l'ammenda prevista (vedi sanzioni pecuniarie). La società che rinuncia 4 (quattro) volte, (anche non consecutive) viene esclusa dal proseguo della manifestazione, con l'obbligo di versare all'Organizzazione l'intera quota d'iscrizione più il conteggio dei tesseramenti. La società subentrante (ove ci fosse) manterrà gli stessi punti nonché posizione in classifica della squadra estromessa. Tutte le gare precedentemente disputate saranno imputate alla nuova squadra subentrante.

ARTICOLO 7 ESCLUSIONE PER MOTIVI DISCIPLINARI

In caso di gravi incidenti dovuti a tesserati o sostenitori di una Squadra, Soccer Fever potrà decretare a suo insindacabile giudizio, l'estromissione della Squadra dalla competizione, oltre a eventuali sanzioni comminate dalla Commissione disciplinare, senza dover alcun rimborso della quota d'iscrizione.

ARTICOLO 8 RICORSI E CONTENZIOSI

Per presentare un ricorso/contenzioso o un reclamo si dovrà far pervenire entro e NON oltre le 48 ore dallo svolgimento della gara in oggetto (orario da calendario), una comunicazione scritta al seguente indirizzo mail: alessandrocopola@sportland.milano.it

L'organizzazione provvederà a istituire una commissione giudicante composta dal capo arbitri, un responsabile di campo e un dirigente Soccer Fever.

La richiesta di un reclamo o di un ricorso da parte di una squadra o di un singolo giocatore dovrà essere accompagnata dal versamento contestuale di un contributo di € 70,00. Verso le decisioni della commissione disciplinare non sarà possibile effettuare ricorso.

INAMMISSIBILITA' DEI RICORSI

Il ricorso da parte di una squadra non è ammesso nei seguenti casi:

- 1) Reclami sull'operato e sulle competenze tecniche del Direttore di Gara
- 2) Per squalifiche a giocatori fino a 2 giornate

ARTICOLO 9 PRESENTAZIONE IN CAMPO E TEMPO D'ATTESA

La mancata presentazione in campo entro il tempo concesso di ritardo (15 minuti), comporterà la perdita della gara per 3-0 a tavolino. L'arbitro dell'incontro, segnalerà nel suo referto il successivo arrivo della squadra, così da evitare che la stessa venga considerata rinunciataria. Le squadre ritardatarie, che comunque entrano in campo entro i 15 MINUTI di attesa previsti, sono ammesse alla disputa della gara. Il tempo di attesa delle società sarà sempre e comunque a discrezione del Direttore di Gara, che in casi eccezionali potrà allungare tale attesa. I 10 minuti di ritardo saranno conteggiati a partire dall'orario ufficiale della gara che sarà indicato nel sito.

Esempio: squadra A contro squadra B presso Triestina ore 19:00. Il ritardo sarà tollerato fino alle ore 19:15, quindi se una squadra mancherà alla chiamata alle ore 19:16 sarà cura dell'arbitro dare lo 0-3 a tavolino per la squadra regolarmente presente in campo.

Il numero minimo di giocatori per poter prendere parte alla gara è fissato in 4 elementi (compreso il portiere).

ARTICOLO 10 DISCIPLINA PRIMA, DURANTE E DOPO LA GARA

Le Squadre 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.), dovranno essere risarciti direttamente dalle Squadre coinvolte nella persona del Capitano, qualora non vengano individuati i colpevoli.

ARTICOLO 11 SANZIONI A GIOCATORI

AMMONIZIONI

I giocatori ammoniti per DUE VOLTE nella stessa gara, vengono espulsi per SOMMA DI AMMONIZIONI e squalificati per una gara.

AMMONIZIONE RECIDIVA

Durante la fase a gironi i giocatori che anche non consecutivamente raggiungono la **TERZA** ammonizione incorreranno nella squalifica per una gara da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva. Il conteggio delle ammonizioni non tiene conto di quelle riguardanti il paragrafo precedente (doppia ammonizione). Le ammonizioni vengono azzerate successivamente alla fine della fase a gironi, ovvero prima dell'inizio dei playoff.

ESPULSIONI DAL CAMPO

I giocatori espulsi dal campo per qualsiasi motivo, subiscono una squalifica di una o più giornate da scontarsi in gare ufficiali della medesima manifestazione a partire da quella immediatamente successiva alla pubblicazione della sanzione e comunque in virtù dell'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI, non potranno partecipare alla prima gara ufficiale. In caso di gara rinviata la squalifica verrà comunque scontata a partire dalla prima gara disponibile successiva.

SQUALIFICA PER FATTI AVVENUTI DOPO LA GARA

Il calciatore colpito da squalifica per una o più giornate di gara deve scontare la sanzione nelle gare ufficiali della manifestazione nella quale egli giocava quando è avvenuta l'infrazione che ha determinato il provvedimento. Le gare, in riferimento alle quali le sanzioni a carico dei tesserati si considerano scontate, sono quelle che hanno conseguito un risultato valido agli effetti della classifica o della qualificazione in competizioni ufficiali e non siano state successivamente annullate con delibera definitiva degli Organi disciplinari. Se la Squadra rinuncia alla disputa di una gara alla quale il proprio calciatore squalificato non avrebbe potuto prendere parte per effetto di squalifica, la sanzione disciplinare non è ritenuta scontata e il calciatore deve scontarla in occasione della gara immediatamente successiva.

ARTICOLO 12 SANZIONI A SOCIETA', DIRIGENTI E GIOCATORI

GIOCATORI NON TESSERATI DALLA SQUADRA E SCHIERATI IN CAMPO

Perdita della gara (per ogni partita a cui il giocatore in questione ha partecipato eventualmente) per 0-3 o risultato acquisito sul campo se rappresenta un gap maggiore e ammenda di 50 € alla Squadra, la quale, se non provvederà al pagamento entro la successiva gara, verrà definitivamente squalificata senza aver diritto a nessun rimborso.

GIOCATORI CON DOPPIO TESSERAMENTO O TESSERAMENTO ANCHE CON SOCIETA' DELLA FIGC NON AMMESSE DA TALE REGOLAMENTO

Perdita della gara (per ogni partita a cui il giocatore in questione ha partecipato eventualmente) per 0-3 a tavolino o risultato acquisito sul campo se rappresenta un gap maggiore. Annullamento del tesseramento giocatore.

GIOCATORI SQUALIFICATI E IMPEGNATI IN GARE UFFICIALI

Perdita della gara per 0-3 a tavolino o risultato acquisito sul campo se rappresenta un gap maggiore. Squalifica al giocatore per 1 gara di squalifica non scontata e 1 giornata per recidiva. Ammenda alla Squadra di € 50,00.

SQUADRE NON IN REGOLA CON I PAGAMENTI

Le squadre non in regola con i pagamenti vedranno i propri risultati messi prima in GIUDICATO e, se ancora non regolarizzate le pendenze (nel tempo limite di una settimana), successivamente penalizzate a livello di punteggio in classifica. I punti tolti in classifica NON verranno successivamente riassegnati. Qualora si profilasse il perdurare della pendenza, la squadra **NON** verrà fatta partecipare al prosieguo della manifestazione sino a regolarizzazione della posizione. Le gare **NON** disputate in questo lasso di tempo verranno date perse a tavolino per 0-3 e i punti non più riassegnati.

ARTICOLO 13 OSSERVATORI E COMMISSARI DI CAMPO

L'Organizzazione ogni settimana commissionerà ad un osservatore, in veste di Commissario di campo, la visione di alcune o di tutte le gare. Il Commissario di Campo avrà il compito di supervisionare la regolarità della gara e alla fine dovrà redigere un apposito rapporto sull'andamento dell'incontro, dei tesserati in campo e dei sostenitori. Gli incaricati potranno segnalare, UNICAMENTE fatti o azioni comportamentali violente da parte di tesserati, sfuggiti all'attenzione dell'arbitro. In caso di controversie successive a sanzioni assegnate alle squadre e ai propri tesserati, la versione del Direttore di Gara e del Commissario di Campo rimangono comunque preponderanti.

ARTICOLO 14 REGOLAMENTO TECNICO

- 1) **Svolgimento delle partite:** Le gare si svolgeranno in due tempi da 20 minuti ciascuno senza calci di rigore.
- 2) Solo in finale 1°-2°, in caso di parità, si disputeranno due (2) tempi supplementari da cinque (5) minuti ciascuno: In caso di ulteriore parità, verranno tirati i calci di rigore (5 per squadra).
- 3) **RSPULSIONI** il giocatore espulso NON potrà più rientrare in campo. La squadra che ha subito l'espulsione dovrà giocare in inferiorità numerica per 2 minuti. In caso di gol subito un giocatore potrà rientrare immediatamente per ripristinare il 5 vs 5.
- 4) **RECUPERO** I minuti di recupero verranno concessi solo in seguito a casi di infortunio e a tutte quelle situazioni che comportano una perdita di tempo (volontarie o meno) che vanno al di là del normale svolgimento di gioco, a discrezione dell'arbitro.
- 5) **CHIAMATA** Non è possibile chiamare la palla con un "MIA", "TUA", "LASCIA" e termini simili, questo comporterà un calcio di punizione indiretto tutte le volte in cui la "chiamata" abbia in qualche modo influito sul gioco dell'avversario. Tale regola non si applica al portiere.
- 6) **SOSTITUZIONI** Le sostituzioni sono "VOLANTI" e illimitate ma è necessario che il calciatore sostituito esca dal campo prima che vi entri il compagno (all'interno della zona delle sostituzioni sita davanti alla propria panchina). Nel caso in cui ciò non venga rispettato il Direttore di gara interromperà il gioco, far uscire il calciatore sostituito, ammonire il sostituto e accordare un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui era il pallone al momento dell'interruzione. La sostituzione del portiere deve avvenire a gioco fermo, a condizione che ne sia preventivamente avvertito il Direttore di gara e che avvenga il cambio maglia. Il portiere sostituito può rientrare in campo come giocatore di movimento purché ne sia avvisato il Direttore di gara.

Per tutte le altre regole qui non menzionate, fa riferimento il regolamento FIGC del Calcio a 5.