



Regolamento Torneo

DoubleClick Programmatic Cup 2016

PREMESSA

Il torneo DoubleClick Programmatic Cup si fonda sul principio del calcio amatoriale che deve essere rispettato e sviluppato in tutte le sue forme, esemplificando i principi di solidarietà e lealtà, rifiutando, attraverso una concreta prevenzione, qualsiasi forma di violenza fisica o morale, favorendo uno sviluppo tecnico e organizzativo, con la possibilità di fare "Calcio svincolato dai rigidi schemi di natura burocratica", garantendo la certezza dell'applicazione dei Regolamenti e delle norme in genere.

ART. 1 FORMULA DEL TORNEO

Le squadre saranno inserite in due gironi (girone A-B) composti da quattro formazioni ciascuno che si incontreranno con gare di sola andata. Accederanno alle semifinali la prima e la seconda classificata di ogni girone.

FASE A GIRONI

In caso di parità tra due o più formazioni, per decretare la classifica finale, si adotteranno i seguenti criteri:

1) esito degli scontri diretti; 2) differenza reti sull'intero girone; 3) Punteggio FairPlay; 4) goal fatti sull'intero girone; 5) sorteggio.

SEMIFINALI

Le prime 2 squadre classificate per ogni girone accederanno direttamente alle semifinali; in caso di risultato di parità al termine dei tempi regolamentari si disputeranno i calci di rigore (3 rigori a squadra) tirati dai giocatori in lista.

FINALE 1-2°

Le vincenti delle due Semifinali disputeranno la Finale 1-2°. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari verranno disputati due tempi supplementari da 5' ciascuno. In caso di parità al termine dei tempi supplementari si disputeranno i calci di rigore (3 rigori a squadra) tirati dai giocatori in lista.

ART. 2 PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il DoubleClick Programmatic Cup prenderà il via il 1 Marzo 2016 e si concluderà entro la fine di Aprile 2016. Gli orari di gioco saranno gestiti in tre fasce orarie dalle 20 alle 21, dalle 21 alle 22 e dalle 22 alle 23

ART. 3 SVOLGIMENTO DELLE GARE

La durata delle gare viene stabilita in: 2 tempi da 20 minuti, ciascuno con intervallo di massimo cinque minuti. Potranno partecipare alle gare ed essere inseriti nella distinta di gioco un massimo di 12 giocatori regolarmente iscritti per squadra. Al torneo si applicheranno le regole F.I.G.C. salvo le deroghe previste dal presente regolamento.

Per ogni tempo è previsto un minuto di time out che potrà essere richiesto dai Capitani di una delle due squadre in campo.

ART. 4 CALENDARIO

Variazioni di data ed orario

Il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di variare le date e l'orario degli incontri in programma dandone comunicazione alle squadre interessate, nei tempi previsti e necessari per l'organizzazione della partita.

Anticipi e/o posticipi

Le squadre che hanno necessità di anticipare o posticipare le gare, devono trovare l'accordo con la squadra avversaria, dopo che il C.O. abbia dato disponibilità allo spostamento. La richiesta di spostamento della gara deve essere inoltrata al C.O. con almeno 7 giorni di anticipo. Per una richiesta di spostamento fatta nell'arco di tempo che va da una settimana al giorno prima della gara, il Comitato Organizzatore non garantisce l'accettazione della stessa. Nel caso in cui la richiesta di spostamento avvenga entro le 72 ore che precedono l'incontro, la squadra richiedente dovrà pagare una penale di 100 euro. 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 verificati dal Comitato Organizzatore.

Rinvio e sospensioni gare

Il Comitato Organizzatore (C.O.), in caso di forza maggiore, ha il diritto/dovere di rinviare a data da destinarsi le gare in programma, dandone comunicazione alle squadre interessate che, comunque, potranno chiedere informazioni o conferme presso il C.O. Il C.O. ha altresì il diritto di rinviare gare che cadono in calendario in giorni o periodi che prevedono manifestazioni di rilevante interesse pubblico, locale o nazionale.

Recupero gare sospese o rinviate

Le squadre interessate, possono trovare di comune accordo la data per lo svolgimento delle gare non disputate entro un periodo di tempo stabilito dal C.O. In mancanza di accordo tra le parti, il C.O. fisserà d'ufficio la data e l'ora dell'incontro.

Si rammenta che se la gara viene sospesa nel primo tempo regolamentare (a qualsiasi minuto), l'incontro verrà ripreso dal minuto di sospensione con risultato acquisito; se la gara viene sospesa nel corso del secondo tempo regolamentare (a qualsiasi minuto), l'incontro verrà ripreso con il risultato acquisito al momento della sospensione, rigiocando tutto il secondo tempo.

ART. 5 TESSERAMENTO

Comma A) Giocatori

Le Squadre hanno l'obbligo di richiedere il tesseramento dei propri giocatori, allenatori e accompagnatori.

a) Ogni Squadra potrà tesserare un numero illimitato di giocatori fino al termine della Regular Season, ma potrà inserire in distinta un numero massimo di 12 giocatori.

b) I giocatori non potranno essere trasferiti o scambiati durante tutto il Torneo, comprese le fasi finali.

Comma B) Modalità per il tesseramento

Le Società dovranno compilare e recapitare presso l'ufficio Tesseramento Sportland la richiesta di tesseramento, completo in ogni sua voce.

ART. 6 IL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE (compiti e responsabilità)

Il Dirigente accompagnatore rappresenta la Squadra nei confronti dell'Organizzazione, del Direttore di Gara, della Squadra avversaria e si preoccupa del contegno dei propri tesserati. Il Dirigente dovrà essere regolarmente tesserato per la stagione in corso. Non potranno accedere nel rettangolo di gioco Dirigenti non tesserati. Ha il dovere di presentare al D.d.G., entro 15 minuti dall'inizio della gara, la lista di gara, completa di tutti i dati richiesti unitamente alle tessere e/o ai documenti di identità richiesti. In assenza del Dirigente accompagnatore, la carica viene ricoperta dal capitano della squadra, con tutti gli obblighi spettanti al Dirigente accompagnatore.

ART. 7 COPERTURA ASSICURATIVA

Le Società iscritte al Torneo ed i propri tesserati, all'atto della richiesta di tesseramento, contraggono una copertura assicurativa, le cui condizioni sono contenute nei documenti consegnati dall'Ufficio Tesseramento all'atto dell'iscrizione. Le Società iscritte e i singoli tesserati possono comunque contrarre privatamente, anche polizze assicurative se lo riterranno opportuno, avvalendosi di Istituti Assicurativi convenzionati o altri di propria fiducia. Asi - Associazioni Sportive Sociali Italiane é responsabile nei confronti delle Società affiliate e dei tesserati, esclusivamente per quanto previsto nelle condizioni assicurative contenute nei documenti di affiliazione e di tesseramento.

ART. 8 CERTIFICATO MEDICO

Ogni giocatore deve sottoporsi a visita medica idonea a svolgere l'attività sportiva **non agonistica**.

Il certificato di idoneità, in corso di validità per la durata della competizione, dovrà essere consegnato (o caricato in formato pdf sul sito www.sportland.milano.it) al momento della richiesta di tesseramento, in originale o in copia.

ART. 9 MANCATA PRESENTAZIONE IN CAMPO

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

ART. 10 TEMPO DI ATTESA SQUADRA (10 MINUTI)

Le squadre ritardatarie, che comunque entrano in campo entro 10 minuti di attesa previsti, avendo precedentemente espletato le formalità di rito: (presentazione liste e controllo documenti da parte dell'Arbitro) sono 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. 11 NUMERO MINIMO GIOCATORI DA SCHIERARE IN CAMPO

La gara viene considerata regolare se in campo vengono schierati un minimo di n°3 giocatori.

La gara viene sospesa quando la squadra rimane in campo con meno di 3 giocatori.

ART. 12 LISTA DI GARA E DOCUMENTI DA PRESENTARE ALL'ARBITRO

E' fatto obbligo a tutte le Società di presentare al D.d.G. la distinta completa in ogni sua parte (duplice copia). Sarà obbligatorio presentare la lista di gara stampata dal Data base (Internet, Sito Sportland).

La distinta dovrà contenere i seguenti dati:

1. TABELLINO GARA (data svolgimento, colori Sociali, squadra avversaria)
2. COGNOME e NOME dei giocatori e NUMERO DOCUMENTO DI IDENTIFICAZIONE RILASCIATO DALL'AUTORITA'
3. Indicazione NUMERO DI MAGLIA DEI GIOCATORI
4. Indicazione nominativo Capitano della squadra
5. Indicazione nominativo, e documenti di identificazione Dirigente accompagnatore (se presente) - Tecnico ed eventuale collaboratore.

Si ricorda che solo i presenti in lista, hanno il diritto di entrare nel terreno di gioco.

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

ART. 13 IL DIRETTORE DI GARA

Le gare, sono dirette da Arbitri designati dal Gruppo Arbitri Milano ASD.

Le decisioni prese non sono impugnabili; il direttore di gara ha il dovere di redigere il rapporto di gara completo. Su richiesta del Giudice Sportivo o della Disciplinare, redigono un supplemento di rapporto, nel caso di fatti o circostanze avvenute prima, durante o dopo la gara di dubbia interpretazione da parte della giustizia sportiva. Rispondono del loro operato tecnico o comportamentale esclusivamente alla Commissione Arbitri che agisce in piena autonomia.

ART. 14 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. Il riconoscimento avviene con 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 documenti rilasciati dall'autorità (carta d'identità/patente), il D.d.G. solo per conoscenza diretta e certa del Giocatore e/o Dirigente, potrà accettare l'ingresso in campo.

ART. 17 GIUSTIZIA SPORTIVA

Ogni lunedì, entro le ore 14.00, verrà pubblicato, sul sito Sportland, il Comunicato Ufficiale.

SANZIONI A GIOCATORI

1) Ammonizioni: I giocatori ammoniti per DUE volte nella stessa gara, vengono espulsi per somma di ammonizioni e squalificati per una gara.

Recidiva: Durante le fasi di qualificazione, i giocatori che raggiungono la seconda ammonizione incorreranno nella squalifica per una gara, da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva alla pubblicazione del C.U. Il conteggio delle ammonizioni, non tiene conto di quelle riguardanti il paragrafo precedente (doppia ammonizione).

Al termine dei gironi di qualificazione, le ammonizioni accumulate saranno azzerate.

Si da per scontato che un giocatore che subisca la seconda ammonizione durante l'ultima giornata di qualificazione, dovrà scontare la squalifica nel primo turno di Play-off.

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

I giocatori espulsi, nel corso del primo tempo, per condotta non violenta, 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.

Un portiere che, all' interno della propria area di rigore, nel tentativo di intervenire sul pallone, commetterà un fallo da ultimo uomo o un fallo che impedisca una chiara occasione da rete per la squadra avversaria, non verrà sanzionato con un'espulsione, bensì con una ammonizione (non rientrano in tale regola i portieri rei di interventi violenti o di interventi atti ad impedire volontariamente una chiara occasione da gol).

3) Squalifiche per fatti accaduti dopo gara: le squalifiche comminate dal G.S. per fatti accaduti dopo gara, dovranno essere scontate a partire dalla data di pubblicazione della delibera comparsa sul Comunicato Ufficiale.

Esecuzione delle sanzioni:

- 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. Nel caso di annullamento della gara, il calciatore deve scontare la squalifica nella gara immediatamente successiva.

- Se la società rinuncia alla disputa di una gara alla quale il proprio calciatore squalificato non avrebbe potuto prender parte per effetto di squalifica, la sanzione disciplinare non è ritenuta scontata ed il calciatore deve scontarla in occasione della gara immediatamente successiva. Si considera scontata invece nel caso in cui la Società avversaria non si presenti alla gara.

Squalifiche a tempo:

I giocatori per fatti particolarmente gravi potranno subire squalifiche a tempo.

Durante tutto il periodo della squalifica, non possono partecipare ad alcuna attività Sportland, né assumere incarichi diversi dalla posizione di giocatore.

ART. 18: INSTAURAZIONE DEI PROCEDIMENTI DISCIPLINARI

a) Organi di prima istanza (Giudice Sportivo)

I procedimenti disciplinari sono instaurati:

- D'UFFICIO

Sulla base dei documenti ufficiali riconosciuti che sono: rapporto dell'arbitro, osservatore arbitrale, commissario di Campo, responsabile Organizzativo e su segnalazione dell'ufficio Tesseramenti circa l'irregolarità di tesseramento dei giocatori.

- SU RECLAMO DELLA SOCIETA'

Con le modalità successive previste per quanto concerne:

- la regolarità di svolgimento delle gare;
- la posizione irregolare dei giocatori che hanno partecipato alle gare;
- la regolarità dei tesseramenti.

ART. 19: NORME PER LA PRESENTAZIONE DEI RECLAMI

Sono legittimati a proporre reclamo in base alla normativa stabilita del presente regolamento le società e i tesserati. Per presentare reclamo occorre avere interesse diretto. Quando vi siano reclami in ordine allo svolgimento delle gare, hanno interesse diretto soltanto le società e i tesserati partecipanti alla gara. Nei soli casi di illecito sportivo sono legittimati a presentare reclamo anche eventuali terzi che ne abbiano interesse di classifica. I reclami, nei vari gradi di giudizio, devono essere presentati secondo le specifiche modalità indicate:

a) Reclamo presso il Giudice Sportivo (I^a Istanza)

I reclami presentati in I^a Istanza devono essere inviati tramite fax o e-mail entro le ore 18.00 del giorno successivo alla gara, presso l'ufficio di Sportland. La tassa reclamo dovrà essere versata contestualmente presso l'ufficio Sportland.

TASSE RECLAMO

Tutti i reclami devono essere accompagnati dalla relativa tassa così fissata:

I^a istanza = € 80.00.

Le tasse dei reclami accolti seppur parzialmente, saranno interamente restituite. Vengono invece incamerati in ogni caso diverso ma saranno devoluti in beneficenza alla Fondazione Atlante. Non saranno prese in considerazione reclami che presentano vizi di forma.

ART. 20 NORME NON CONTEMPLATE

Per quanto non contemplato nel presente Regolamento e Norme di partecipazione, si fa riferimento, alle N.O.I.F. (Norme Organizzative Interne FIGC).

ART. 21 SCARPE DA GIOCO E PALLONI DA GARA

Nei campi in erba sintetica è vietato l'uso di scarpini con tacchetti in ferro. Nelle gare verranno utilizzati palloni a rimbalzo controllato.

ART. 22 COMUNICATO UFFICIALE, OBBLIGO DI CONSULTAZIONE

Il Comunicato Ufficiale è l'unico documento riconosciuto per trasmettere alla Società tutte le notizie riguardanti l'attività in svolgimento e viene pubblicato settimanalmente sul sito dedicato.

ART. 23 FAIR PLAY

Secondo i principi su cui si fonda l'attività Sportland (lealtà, solidarietà e rifiuto di qualsiasi forma di violenza) ad ogni squadra sarà assegnato un punteggio secondo i criteri esposti qui di seguito:

Causa Punti di penalità

- Rinuncia alla partita senza motivazione 25
- Presentazione della squadra fuori tempo massimo (10min) 10
- Numero insufficiente giocatori (meno di 3) 10
- Giocatore squalificato (schierato) 10
- Giocatore non tesserato (schierato) 20
- Rinuncia alla partita causa forza maggiore 5

- Doppia Ammonizione (cad.) 3
- Ammonizioni Dirigenti (cad.) 3
- Espulsioni dirette (cad.) 4
- Ritardo Giocatore alla partita (cad.) 2
- Ammonizione (cad.) 1
- Mancanza di una o più divise di gioco (solo maglietta) (cad.) 1

ART. 24 DICHIARAZIONE DI CONOSCENZA E ACCETTAZIONE DELLE NORME DI PARTECIPAZIONE

L'iscrizione e partecipazione al torneo sottintende la conoscenza e accettazione del presente Regolamento e in nessun caso può essere impugnato.

ART. 25 LEGGE SULLA PRIVACY

Consenso ai sensi della Legge 675 del 31 Dicembre 1996: tutele delle persone o di altri soggetti rispetto al trattamento dati.

Le Squadre, con l'iscrizione e il tesseramento dei propri giocatori e Dirigenti, disposta dalla citata legge, consentono anche, a nome e per conto dei propri tesserati, che i dati vengano utilizzati ai fini informativi e assicurativi previsti. Rimane fermo che il consenso è condizionato al rispetto delle disposizioni della vigente Normativa.

Glossario

D.d.G.: Direttore di gara

D.A.: Dirigente Accompagnatore

C.O. Comitato Organizzativo

Contatti

Il Comitato Organizzativo:

Sportland SSD a r.l

Via Capecelatro, 33 - 20148 Milano

Tel 02 48 00 88 12

Fax 02 48 00 98 09

eventi@sportland.milano.it

Responsabili di Riferimento

Gabriele Donghi

Manuela Bresciani

Fabio Bettocchi