

REGOLAMENTO UFFICIALE PREMIER E CHAMPIONSHIP CUP



indice

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
2. ISCRIZIONE
3. SQUADRA E TESSERAMENTI
4. DURATA DELLE PARTITE
5. STUTTURA DELLA COMPETIZIONE
6. MONTEPREMI
7. REGOLE DISCIPLINARI
8. MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV
9. TIFOSERIE
10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

L' Associazione Sportiva Dilettantistica CUN organizza le competizioni di calcio a 7 open denominata "PREMIER CUP" e "CHAMPIONSHIP CUP".

Le gare si svolgono presso i seguenti centri sportivi:

- "S. AMBROGIO PALACE", C.s. S. Ambrogio, via De Nicola, 3, Milano;

Si gioca martedì e giovedì dalle 20 alle 23.

La data di inizio della competizione è l'8 Giugno 2021 con la prima giornata delle fasi preliminari, la data di chiusura è il 1 Luglio 2021 con la finale.

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

1.1 L'iscrizione è aperta a tutti.

1.2 Ogni squadra entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni deve adempiere ai seguenti obblighi:

- versare la quota di iscrizione stabilita e comunicata dall'organizzazione sul sito cuncompany.com
- presentare la lista dei giocatori in rosa
- registrare almeno 7 (sette) giocatori sulla piattaforma expocup.com, o sull'App "Expo Cup"
- presentare il logo ufficiale della squadra, qualora la squadra non presenti un logo entro la chiusura delle iscrizioni, l'organizzazione provvederà a fornirne uno d'ufficio

2. ISCRIZIONE

2.1 Le iscrizioni alla Premier Cup e alla Championship Cup sono così organizzate:

- dal 25/03/2021 sono aperte le iscrizioni fino ad esaurimento posti o entro il 31/05/2021.

2.2 Ogni squadra entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni deve adempiere ai seguenti obblighi:

- eseguire il pagamento dell'iscrizione a favore di Cun Company
- 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, gli allenatori, i dirigenti e il personale medico sulla piattaforma expocup.com, completarne il profilo con tutte le informazioni richieste, foto profilo riconoscibile, n° di maglia e ruolo ed assegnare al responsabile squadra il compito di aggiungere i propri giocatori all'interno della squadra.

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

- registrarsi al sito www.expocup.com e completare il "profilo giocatore" ed inviare la richiesta di tesseramento.

2.4 Ogni allenatore, dirigente o personale medico, per poter accedere sul terreno di gioco, deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre la prima giornata di campionato a cui prenderà parte:

- registrarsi al sito www.expocup.com e completare il “profilo giocatore” ed inviare la richiesta di tesseramento.

3. SQUADRA E TESSERAMENTI

3.1 La squadra dovrà essere composta da n° 7 (sette) atleti (6 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 5 (cinque) calciatori sul terreno di gioco (compreso il portiere).

3.3 È consentito un numero massimo di 6 (sei) calciatori di riserva.

3.4 La panchina potrà essere composta, oltre che dalle riserve, da un allenatore, due dirigenti ed un medico/ assistente sanitario.

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 deve inviare la richiesta di tesseramento dei suoi giocatori. Per farlo, dovrà utilizzare le piattaforme online predisposte (sito www.expocup.com, App “ExpoCup”).

3.7 Ogni responsabile squadra, con almeno 30 minuti di anticipo rispetto all’orario d’inizio previsto per la propria gara, dovrà inserire la distinta completata in tutti i suoi campi, attraverso l’App “Expo Cup”.

3.8 Ogni giocatore, per poter prendere parte alla gara, dovrà essere tesserato ed essere inserito in distinta.

3.9 Un giocatore, per poter prendere parte alle fasi finali ad eliminazione diretta della competizione, dovrà comparire in distinta in almeno 1 (una) partita della fase iniziale.

4. DURATA DELLE PARTITE

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. STRUTTURA DEL TORNEO

5.1 Alla **Premier Cup** parteciperanno 8 (otto) squadre divise in 2 (due) gironi da 4 (quattro) squadre (Gir. A – Gir. B), sorteggiati casualmente. 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 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

Le prime 2 squadre classificate di ogni girone accederanno alla fase finale così strutturata:

Semifinale:

1 Gir. A vs 2 Gir. B (1)

1 Gir. B vs 2 Gir. A (2)

Finale:

1 vs 2

In caso di parità durante le gare ad eliminazione diretta si procederà con 3 (tre) shootout per squadra.

5.2 Alla **Championship Cup** parteciperanno 8 (otto) squadre divise in 2 (due) gironi da 4 (quattro) squadre (Gir. C – Gir. D), sorteggiati casualmente. 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 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

La terza e quarta classificata di ogni girone giocheranno il playout per poter accedere alla Championship nella stagione successiva come segue:

3° Gir. C vs 4° Gir. D

3° Gir. D vs 4° Gir. C

Le prime 2 squadre classificate di ogni girone accederanno di diritto fase finale così strutturata:

Semifinali:

1° Gir. C vs 2° Gir. D (1)

1° Gir. D vs 2° Gir. C (2)

Finale:

1 vs 2

In caso di parità durante le gare ad eliminazione diretta si procederà con 3 (tre) rigori per squadra.

La terza e quarta classificata di ogni girone giocheranno il playoff per poter accedere alla Championship nella stagione successiva come segue:

3° Gir. C vs 4° Gir. D

3° Gir. D vs 4° Gir. C

Le prime 2 squadre classificate di ogni girone accederanno di diritto fase finale così strutturata:

Semifinali:

1° Gir. C vs 2° Gir. D (1)

1° Gir. D vs 2° Gir. C (2)

Finale:

1 vs 2

In caso di parità durante le gare ad eliminazione diretta si procederà con 3 (tre) rigori persquadra.

6. MONTEPREMI

Il montepremi della Premier Cup è di € 2.000,00 (euro duemila,00) e sarà consegnato al capitano della squadra vincitrice. Il montepremi sarà erogato in buonviaggio.

Il montepremi della Championship Cup è di € 475,00 (euro quattrocentosettantacinque,00) e sarà consegnato al capitano della squadra vincitrice. Il montepremi sarà erogato in buonviaggio.

7. REGOLE DISCIPLINARI

7.1 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.

7.2 Un ritardo alla gara non superiore ai 10 (dieci) minuti comporta l'ammonizione per la squadra. 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.

7.3 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.

7.4 In caso di espulsione diretta il giocatore verrà automaticamente squalificato per la partita

successiva, salvo diversa indicazione da parte del comitato organizzativo. La decisione sarà insindacabile.

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

7.6 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).

7.7 Qualora una squadra non si presenti ad un incontro si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino

7.8 La rimessa in gioco dalla linea laterale va eseguita con le mani ed una rete non può essere segnata direttamente da rimessa laterale.

7.9 Si può segnare una rete direttamente dalla rimessa dal fondo.

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

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

7.12 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.

7.13 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.expocup.com, App "ExpoCup");

- Direttamente sul campo, almeno 30 (trenta) 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

8. SERVIZI, MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV

8.1 Per tutte le gare, l'organizzazione fornirà un direttore di gare, servizio video con annessa telecronaca, articoli e pagelle. Del personale predisposto (Hostess) saranno prestati sul campo per fornire assistenza ai club.

8.2 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@expocup.com

8.3 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 "dentro fuori", ovvero qualora si giochi una partita ad eliminazione dalla competizione.

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 si farà fede alla decisione arbitrale di partenza.

8.5 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).

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).

9.2 Eventuali danni arrecati dalle tifoserie al terreno di gioco o al centro sportivo, 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.

10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

1.1 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.

1.2 Ogni squadra al termine di ogni partita è obbligata a presentare almeno un giocatore o un dirigente a sottoporsi all'intervista con il giornalista.

1.3 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.

1.4 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: Per tutte le parti del regolamento del giuoco del calcio non citate si fa fede al regolamento FIGC. L'organizzazione tuttavia, attraverso il proprio comitato arbitrale, si riserva il diritto di prendere in autonomia, in base a fatti e testimonianze del proprio staff, determinate decisioni che saranno considerate insindacabili.

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.

