

STRUTTURAZIONE e REGOLAMENTAZIONE UNIFICATA

da abbinare

all'**ANALITICO DELLA MANIFESTAZIONE** a cui si partecipa

CALCIO A 5 e CALCIO A 7

stagione sportiva 2022-2023

PLAY LEAGUE - PL

Firenze - Prato

Versione 111222

TUTTE LE QUOTE ECONOMICHE VERSATE DALLE ASD/SQUADRE SONO DA CONSIDERARE QUOTE SOCIALI O DI RIMBORSO NEI CONFRONTI DEL PL COMITATO PROVINCIALE.

TUTTE LE CONTROVERSIE TECNICHE, REGOLAMENTARI E DISCIPLINARI SARANNO RISOLTE SOLTANTO DAL CONSIGLIO DIRETTIVO DI PLAY LEAGUE SPORT SSD ARL. EVENTUALI ERRORI CONTENUTI NELLA PRESENTE STRUTTURAZIONE DOVRANNO ESSERE COMUNICATI TEMPESTIVAMENTE E PER ISCRITTO A PL.

In ogni caso PLAY LEAGUE, per insindacabili esigenze organizzative, potrà decidere diversamente da quanto riportato nel presente fascicolo e negli altri documenti correlati.

PROMEMORIA SINTETICO PUNTI IMPORTANTI

Punto 02/C: ASSICURAZIONE BASE SINGOLE PERSONE FISICHE:

OBBLIGATORIA per ogni persona fisica partecipante alla manifestazione sia come calciatore sia come dirigente o altra funzione. **per costi e modalità vedi Analitico della manifestazione scelta.** A richiesta, e solo presso le sedi PL Provinciale di Firenze, sono possibili variazioni al tipo di copertura assicurativa (vedi il punto 21 di relativo anche al tipo di GARANZIA ASSICURATIVA e relative FORME INTEGRATIVE).

Punto 04: CALENDARIO GARE FASE DI QUALIFICAZIONE:

VISIONE CALENDARI PROVVISORI: è possibile CONSULTARE il calendario gare della prima fase della manifestazione per segnalare eventuali errori presenti.

RITIRO CALENDARI DEFINITIVI: dovrà OBBLIGATORIAMENTE essere ritirato il calendario gare della prima fase della manifestazione (non più modificabile salvo cause di forza maggiore o esigenze organizzative). **Il ritiro dovrà avvenire contestualmente alla copia firmata dello stesso calendario.**

Punto 06: DEFINIZIONE CLASSIFICA GENERALE:

Per la definizione della classifica generale dei gironi, abbinamenti, ripescaggi o per il passaggio di squadre alla fase successiva e/o Fase Finale, verranno presi in considerazione nell'ordine i seguenti parametri:

- 1) Miglior Punteggio in classifica nella fase in predicato.
- 2) Miglior Coppa Disciplina (punteggio più basso espresso in percentuale) nella fase in predicato.
- 3) Scontri Diretti (confronto fra vittoria o pareggio senza considerare il punteggio delle gare) nella fase in predicato.
N.B. il parametro scontri diretti non è utilizzabile in caso di 3 o più squadre interessate o nel confronto fra squadre di gironi diversi
- 4) Miglior Differenze Reti nella fase in predicato.
- 5) Maggiore numero di Reti Segnate nella fase in predicato.
- 6) Sorteggio.

Punto 16: TESSERAMENTO – DATA ULTIMA PER AGGIUNGERE GIOCATORI ALLA SQUADRA: vedi Analitico della manifestazione

Punto 17: TESSERAMENTO MULTIPLO DI UN GIOCATORE E PARTECIPAZIONE ALLE GARE CON PIÙ DI UNA SQUADRA:

Un calciatore potrà essere tesserato per più di una squadra; vedi i punti 1), 2) e 3) sotto riportati per la partecipazione alle gare:

- 1) Nelle FASI di QUALIFICAZIONE, FASI ELIMINATORIE, PRIMA FASE della MANIFESTAZIONE e in TUTTE LE FASI A GIRONI (no girone unico), potrà prendere parte alle gare PER PIÙ DI UNA SQUADRA purché NON PARTECIPANTE allo stesso girone della stessa fase della stessa categoria della stessa fase.
- 2) Nelle FASI a GIRONE UNICO ed in tutte le fasi ad ELIMINAZIONE DIRETTA, o altre formule diverse da quanto ora menzionato, potrà prendere parte alle gare SOLTANTO IN FORZA AD UNA SQUADRA partecipante alla stessa manifestazione (quella con cui disputerà la prima gara in ordine cronologico nella Fase in predicato).
POTRÀ COMUNQUE PARTECIPARE ALLE GARE IN ALTRE MANIFESTAZIONI O CATEGORIE IN FORZA AD ALTRE SQUADRE.
- 3) **TORNEI ESTIVI o di BREVE DURATA:** potrà prendere parte alle gare SOLTANTO PER UNA SQUADRA PARTECIPANTE ALLA STESSA MANIFESTAZIONE (quella con cui disputerà la prima gara in ordine cronologico nella manifestazione in predicato).

Punto 18: PARTECIPAZIONE DEI CALCIATORI/TRICI ALLE GARE “FUORI QUOTA”: vedi Analitico della manifestazione scelta.

Punto 19: NUMERO DI PERSONE PRESENTI ALLA GARA E GIOCATORI RITARDARI:

All'interno del terreno di gioco potranno accedere i giocatori in tenuta da gioco (massimo 12) ed i responsabili di squadra (massimo 3) segnalati nelle “note gara” (quindi identificabili dall'arbitro) per la gara in fase di effettuazione.

DOPO L'INIZIO DEL SECONDO TEMPO DELLA GARA IN PREDICATO, NESSUN SOGGETTO RITARDATARIO (DIRIGENTE, CALCIATORE O ALTRO), ANCHE SE PRESENTE NELLE “NOTE GARA” POTRÀ ACCEDERE AL TERRENO DI GIOCO. ATTENZIONE: SENZA IL DOCUMENTO D'IDENTITÀ O IL TESSERINO PL CON FOTO, NON È POSSIBILE PARTECIPARE ALLE GARE.

Punto 23: RECLAMI CONTRO ALTRE SQUADRE:

Nel caso di reclamo, la squadra RECLAMANTE dovrà fornire alla Commissione Giudicante del PL le prove inequivocabili e dettagliate con la relativa documentazione scritta.

NB: i reclami potranno essere effettuati anche dalle squadre militanti nello stesso girone

Punto 31: SQUALIFICHE NON A TEMPO (A NUMERO DI GARE):

Tutte le squalifiche **NON A TEMPO** (a numero di gare) a carico dei singoli TESSERATI, comminate dal Giudice Sportivo o dalla Commissione Giudicante PL, resteranno attive solo nel girone o fase e comunque solo fino al termine della manifestazione in cui sono state comminate.

Punto 32: SQUALIFICHE A TEMPO

Tutte le squalifiche con modalità **A TEMPO inferiori a MESI 3**, a carico dei singoli TESSERATI, comminate dal Giudice Sportivo o dalla Commissione Giudicante PL, relative alle attività di Calcio, Calcio a 7 e Calcio a 5 organizzate da PL, si protrarranno sino all'esaurimento delle stesse in tutte le manifestazioni, gironi o fasi organizzate da PL stesso.

Le squalifiche a tempo saranno valide nell'ambito di tutti i Campionati/Tornei Amatoriali e non organizzati da PL e da altri Enti di Promozione Sportiva, Associazioni Sportive affiliati con PL.

Punto 34: TABELLA AMMENZE E PENALIZZAZIONI: Vedi Tabella riepilogativa al punto 34.

Punto 41: CENTRI OPERATIVI PROVINCIALI ABILITATI ANCHE AL PAGAMENTO TRAMITE POS:

Viale Europa 95 Firenze

Via Pagnini 13 R Firenze

Viale Galilei 146 Prato c/o centro sportivo “Vittorio Rossi”

Per orari apertura consultare playleaguesport.it

APPENDICE “A”: GIOCATORI MINORENNI:

Potrà partecipare alle gare della manifestazione solo chi ha compiuto i 15 anni di età per il MASCHILE e 12 anni per il FEMMINILE; in ogni caso occorre l'autorizzazione scritta di un genitore e comunque il tutto è sotto la responsabilità del Presidente della squadra. **vedi appendice “A”**

01. Manifestazione: Composizione

vedi Analitico della manifestazione scelta.

02. Costi di Partecipazione e Omaggi/Promozioni

- a) **OMAGGI/PROMOZIONI:** in alcune manifestazioni sono previsti degli omaggi alle squadre e/o ai singoli tesserati.
vedi Analitico della manifestazione scelta.
- b) **ISCRIZIONE SQUADRA ALLA MANIFESTAZIONE:** in alcune manifestazioni è previsto un costo d'iscrizione finalizzato alla copertura delle spese sostenute da PL. vedi Analitico della manifestazione scelta.
- c) **QUOTA di PARTECIPAZIONE** omnicomprensiva di **TESSERAMENTO** e **ASSICURAZIONE "BASE" SINGOLE PERSONE** fisiche: da versare **OBBLIGATORIAMENTE** per **OGNI SQUADRA** con cui il soggetto partecipa alle gare della manifestazione. **Per i costi vedi Analitico della manifestazione scelta.**
*N.B. A richiesta, e solo presso le sedi PL di Firenze, sono possibili variazioni al tipo di copertura assicurativa (vedi il punto 21 relativo anche al tipo di **GARANZIA ASSICURATIVA** e relative **FORME INTEGRATIVE**).*
N.B. Tutte le persone fisiche inserite nell'ELENCO TESSERATI e/o almeno una volta nelle "NOTE GARA" saranno soggette ad ASSICURAZIONE (vedi Analitico della manifestazione scelta punto 16).
N.B. è OBBLIGATORIO, PRIMA DELL'INIZIO di OGNI GARA, versare TOTALMENTE agli Operatori PL (Delegato o Arbitro) le quote economiche previste; in caso contrario SARA' IMPEDITA al soggetto in difetto, la partecipazione alla gara in predicato.
- d) **CAUZIONE SQUADRA: NON PREVISTA**
- e) **RIMBORSO GARA per ogni squadra: per i rimborsi vedi Analitico della manifestazione scelta.**
N.B. E' OBBLIGATORIO, PRIMA DELL'INIZIO di OGNI GARA, versare TOTALMENTE agli Operatori PL (Delegato o Arbitro) le quote economiche previste; in caso contrario SARA' IMPEDITA alla squadra in difetto, la partecipazione alla gara in predicato. INOLTRE, POTRANNO ESSERE APPLICATE SANZIONI TECNICHE ALLE SQUADRE CON DECURTAZIONE DI PUNTI IN CLASSIFICA GENERALE.

03. Iscrizione, Accettazione Regolamenti e Pendenze Economiche della Squadra

L'iscrizione della squadra alla manifestazione (PREVIO ACCETTAZIONE DEL PL) si ritiene effettuata quando risultano **pagate le QUOTE ASSICURATIVE** per la stagione sportiva in corso, **versato il DEPOSITO CAUZIONALE** se previsto e consegnati a PL, debitamente firmati dai responsabili della squadra la **DOMANDA di AFFILIAZIONE a PL e ADESIONE alla MANIFESTAZIONE scelta** unita alla **FOTOCOPIA di un DOCUMENTO** valido del Presidente della squadra, **l'ELENCO dei TESSERATI/ASSICURATI "BASE"**; inoltre dovranno essere ritirati dal presidente o da un componente della squadra, il presente fascicolo denominato **"STRUTTURAZIONE e REGOLAMENTAZIONE"** comprensivo **"dell'ANALITICO" della manifestazione scelta.**
ATTENZIONE: si fa presente che il "sito internet", i vari "social" e quant'altro comunicato a voce dai rappresentanti PL, relativo alle manifestazioni organizzate da PL stesso, rappresentano un servizio di cortesia verso le squadre e gli associati, e non rappresentano l'ufficialità che, in caso di controversie, è resa SOLTANTO dai supporti cartacei custoditi presso le sedi PL di Firenze e Prato; gli stessi sono consultabili e ritirabili SOLO presso le sedi PL previste.

In ogni caso, la partecipazione delle singole persone fisiche alle gare delle manifestazioni PL, comporterà per gli stessi, l'automatica accettazione di tutti i regolamenti sia organizzativi sia tecnici previsti per la manifestazione scelta.

N.B. Da parte della dirigenza della squadra risulta possibile richiedere ai propri tesserati, la firma per l'accettazione dei Regolamenti prevista sul modulo denominato "ELENCO TESSERATI/ASSICURATI BASE".

N.B. QUALORA UNA SQUADRA FORMALIZZI LA PROPRIA ISCRIZIONE ALLA MANIFESTAZIONE CONSEGNANDO A PL IL "MODULO D'ISCRIZIONE" E LA "DOMANDA DI AFFILIAZIONE" FIRMATI, SARA' RITENUTA ISCRITTA (PREVIO ACCETTAZIONE DEL PL) ALLA MANIFESTAZIONE STESSA.

L'EVENTUALE RINUNCIA DELLA SQUADRA ALLA PARTECIPAZIONE DOVRA' AVVENIRE ENTRO E NON OLTRE 5 GIORNI DALL'INIZIO DELLA MANIFESTAZIONE STESSA, PER ISCRITTO, CON INVIO A PL FIRENZE DI UNA RACCOMANDATA A/R CON LE MOTIVAZIONI DELLA RINUNCIA.

DIVERSAMENTE LA SQUADRA POTRA' ESSERE CONSIDERATA ISCRITTA ALLA MANIFESTAZIONE CON TUTTE LE CONSEGUENZE DEL CASO.

N.B. IN OGNI CASO PARTECIPANDO AD ALMENO UNA GARA DELLA MANIFESTAZIONE, ANCHE SENZA L'ESPLETAMENTO DI TUTTO O IN PARTE DI QUANTO PREVISTO AL PUNTO 03, LA SQUADRA SARA' RITENUTA ISCRITTA A TUTTI GLI EFFETTI CON LA CONSEGUENTE ACCETTAZIONE DEI REGOLAMENTI VIGENTI.

UNA SQUADRA E/O UNO O PIU TESSERATI DELLA STESSA, POTRA'NNO ESSERE ESCLUSI DALLA MANIFESTAZIONE IN CORSO SIA PER MOTIVI ECONOMICI SIA PER MOTIVI DISCIPLINARI O PER DECISIONE INSINDACABILE DEL PL.

ATTENZIONE Visionare anche APPENDICE "B" e punto 03

04. Fasi della Manifestazione - Svolgimento e Calendario Gare – Pre-Campionato

Ogni manifestazione sarà strutturata sia in base al numero di squadre iscritte, sia alle modalità organizzative. In ogni caso non è possibile, dopo l'emissione dei calendari definitivi, richiedere lo spostamento delle gare, comunque **vedi Analitico della manifestazione scelta.**
Per la visione ed il ritiro dei Calendari delle gare **vedi Analitico della manifestazione scelta.**

05. Punteggio per le gare

In tutte le fasi a girone, il punteggio per ogni gara sarà così assegnato: **Vittoria 3 punti, Pareggio 1 punto e Sconfitta 0 punti.**

05Bis. Tavolino - Risultato delle gare con manifesta inferiorità di una squadra

Nelle gare in cui venga accertata dal Direttore di Gara o da Osservatori PL, la "CHIARA" ed "INEQUIVOCABILE" inferiorità tecnica di una delle due squadre, in cui vengano accertati comportamenti contrari al fair play, potranno essere prese da PL decisioni insindacabili in merito al risultato finale della gara ed ai relativi marcatori; si potrà arrivare all'assegnazione di un 5-0 a tavolino cancellando tutti i marcatori. Inoltre, in talune manifestazioni come EASY LEAGUE, SENZA FIATO o similari, le squadre palesemente "fuori categoria", cioè troppo forti, potranno essere escluse da PL dalla disputa delle fasi finali di queste manifestazioni.

06. Classifica Generale – Passaggio Turno - Ripescaggi

Per la definizione della classifica generale dei gironi, abbinamenti, ripescaggi o per il passaggio di squadre alla fase successiva e/o Fase Finale, verranno presi in considerazione nell'ordine i seguenti parametri:

Dovendo stabilire una graduatoria in caso di parità tra due squadre, si applicherà il seguente criterio:

1. Scontri diretti;
2. Differenza reti negli scontri diretti
3. differenza reti generale
3.a. Sbarramento condizionale Coppa Disciplina (Se la squadra ha un punteggio di coppa disciplina > (maggiore) di 3 punti x N° di Partite giocate, **viene eliminata**) (Es. 4 gare, se hai il punteggio di coppa disciplina > di 12 la squadra è eliminata, se è < (minore) invece si procede al prossimo punto di graduatoria)
4. maggior numero di reti realizzate;
5. miglior classifica disciplina generale;
6. In caso di persistente parità si procederà al sorteggio alla presenza dei capitani delle formazioni interessate.

Dovendo stabilire una graduatoria in caso di parità tra tre o più squadre, si applicherà il seguente criterio:

1. classifica avulsa (punti nella speciale classifica relativa agli scontri diretti tra le squadre coinvolte);
2. Differenza reti nella classifica avulsa (relativa agli scontri diretti tra le squadre coinvolte);
2.a. Sbarramento condizionale Coppa Disciplina (Se la squadra ha un punteggio di coppa disciplina > (maggiore) di 3 punti x N° di Partite giocate, **viene eliminata**) (Es. 4 gare, se hai il punteggio di coppa disciplina > di 12 la squadra è eliminata, se è < (minore) invece si procede al prossimo punto di graduatoria)
3. differenza reti generale;
4. maggior numero di reti realizzate;
5. miglior classifica disciplina generale;
6. in caso di persistente parità si procederà al sorteggio alla presenza dei capitani delle formazioni interessate.

Dovendo stabilire la squadra miglior perdente in gare ad eliminazione, nell'ordine, si valuteranno i seguenti criteri:

- Sbarramento condizionale Coppa Disciplina** (Se la squadra ha un punteggio di coppa disciplina > (maggiore) di 10) (Es. 1 gare, se hai il punteggio di coppa disciplina > di 10 la squadra è eliminata, se è < (minore) invece si procede al prossimo punto di graduatoria)
1. Differenza reti nelle gare a/r
 2. Maggior numero di gol fatti, nelle gare a/r
 3. Coppa disciplina del campionato (quando derivante da un Campionato)
 4. Categoria di appartenenza (quando vi fossero le categorie dal derivante Campionato)
 5. Sorteggio

Dovendo stabilire la squadra miglior pari-classificate (in gironi diversi nei Tornei o fasi finali o tornei) nell'ordine si valuteranno i seguenti criteri:

1. Punti in classifica
1.a. Sbarramento condizionale Coppa Disciplina (Se la squadra ha un punteggio di coppa disciplina > (maggiore) di 3 punti x N° di Partite giocate, **viene eliminata**) (Es. 4 gare, se hai il punteggio di coppa disciplina > di 12 la squadra è eliminata, se è < (minore) invece si procede al prossimo punto di graduatoria)
2. Differenza reti generale tra le pari classificate
3. Maggior numero di gol fatti
4. Coppa disciplina del girone
5. Coppa disciplina del campionato (quando derivante da un Campionato)
6. Categoria di appartenenza (quando vi fossero le categorie dal derivante Campionato)
7. Sorteggio

Attenzione, in caso di passaggio del turno come "migliori classificate" nel piazzamento di riferimento, di due squadre che da calendario sia previsto come accoppiamento una gara con una squadra del girone di provenienza, le partite saranno invertite per evitare lo scontro ripetuto.

Per qualsiasi manifestazione con gare ad eliminazione in scontri di andata e ritorno: in caso di mancata presentazione di una squadra, per la gara di andata vige il regolamento classico (viene assegnato il 5 a 0 a tavolino in favore della squadra che si è presentata), mentre in caso di mancata presentazione nella gara di ritorno il risultato a tavolino sarà sempre assegnato (ove necessario) a favore della squadra presentata che passerà al turno successivo.

N.B. IN CASO DI DUBBI SULLE MODALITÀ SOPRA RIPORTATE CONSULTARE PER CHIARIMENTI ED IN MODO TEMPESTIVO LE SEDI PL PROVINCIALE DI FIRENZE.

07. Finali Regionali Toscana

NON PREVISTO

08. Finali Nazionali

Sezione riservata alla partecipazione al campionato PL. **Vedi Analitico della manifestazione scelta.**

09. Promozioni alla Categoria Superiore

NON PREVISTO

10. Retrocessioni alla Categoria Inferiore

NON PREVISTO

11. Tornei Riservati alle Squadre Iscritte al Campionato PL

NON PREVISTO

12. Dotazioni ed Equipaggiamento Squadra

(vedere anche le Particolarità Regolamentari)

- a) È obbligatorio per ogni squadra disporre di una muta di maglie uguali e dello stesso colore con relativo numero sul retro + una muta di riserva o in alternativa almeno 7 o 9 casacche (anche senza numero) di colore diverso dalla muta ufficiale.
ATTENZIONE: In tutti gli impianti sportivi è vietato l'uso delle scarpe con tasselli intercambiabili.
- b) Nel caso che le squadre si presentino con maglie dello stesso colore (o comunque confondibili a giudizio insindacabile dell'arbitro), dovrà sostituirle:
1. la squadra prima nominata nel calendario gare nelle manifestazioni con **gare di andata e ritorno**;
 2. a sorteggio nelle manifestazioni con **gara di sola andata o ad eliminazione diretta**.
- In caso di mancanza della divisa di riserva o delle casacche, la squadra in difetto dovrà rimborsare a PL 5 €; comunque, l'Organizzazione, tramite il Delegato PL, cercherà, se possibile, di sopperire alle eventuali necessità della squadra.
- c) Almeno 2 palloni misura:
- A. 4 regolamentare con rimbalzo **"RIDOTTO/CONTROLLATO"** per il CALCIO A 5
 - B. 4,5 / 5 regolamentare con rimbalzo **"NORMALE"** per il CALCIO A 7
1. Nelle manifestazioni previste con **gare di andata e ritorno**, la squadra prima nominata nel calendario gare, prima dell'inizio di ogni incontro, dovrà provvedere a fornire almeno 2 PALLONI regolamentari salvo disposizioni ufficiali diverse emanate tempestivamente dall'Organizzazione; nell'eventualità di mancanza palloni, si potrà fare ricorso all'eventuale pallone/i offerto/i dalla squadra seconda nominata se conforme alle norme regolamentari.
 2. Nelle manifestazioni previste con **gara singola o ad eliminazione diretta** entrambe le squadre, prima dell'inizio di ogni incontro, dovranno provvedere a fornire almeno 1 (UN) PALLONE CIASCUNA regolamentare, salvo disposizioni ufficiali diverse emanate tempestivamente dall'Organizzazione.
 3. Per ogni pallone mancante la squadra in difetto dovrà rimborsare a PL 5 €.
 4. Nell'eventualità di mancanza palloni l'Organizzazione cercherà di sopperire alle necessità consegnando il necessario al responsabile di squadra. A gara finita il tutto dovrà essere riconsegnato al Delegato PL; diversamente, alla squadra sarà addebitata la somma di 15 € per ogni pallone non riconsegnato a PL.

d) È fatto OBBLIGO al seguito di ogni squadra, una BORSA MEDICINALI con materiale di primo intervento medico.

13. Modulistica Fornita alle Squadre

Da parte di PL, verrà consegnata ai responsabili di ogni squadra, tutta la documentazione atta allo svolgimento della manifestazione.

- a) **NOTE GARA:** tramite il delegato PL e/o l'ARBITRO presente al campo, a partire dalla prima gara di calendario e per tutte le gare a seguire, saranno consegnate alle squadre 2 copie delle "NOTE GARA PRESTAMPATE" (con i nominativi dei facenti parte della squadra al momento) o in alternativa 2 copie delle "NOTE GARA VERGINI" (senza nominativi).

ATTENZIONE: prima dell'inizio della manifestazione la squadra dovrà fornire a PL, l'elenco iniziale dei tesserati (almeno 7 per il calcio a 5 e 9 per il calcio a 7) che prenderanno parte alla manifestazione stessa, versando la quota economica prevista; le quote economiche relative, vanno inderogabilmente versate al momento della consegna dell'elenco iniziale e al momento del tesseramento volante al campo.

- b) **MODULO RECLAMO:** deve essere richiesto al delegato PL e/o l'ARBITRO presenti al campo. In alternativa potrà essere usato un "normale" foglio formato A4 o similare. Per le modalità di formulazione del reclamo vedere il punto 23/c punti 1 e 3.

- c) **MODULO DENUNCIA INFORTUNI:** è disponibile sul sito playleaguesport.it alla sezione modulistica. Per le modalità di richiesta rimborso vedi anche il punto 21.

- d) **CALENDARIO GARE:** il calendario gare della FASE ELIMINATORIA, FASE DI QUALIFICAZIONE o PRIMA FASE DELLA MANIFESTAZIONE, sarà consegnato a tutte le squadre (vedi Analitico della manifestazione scelta punto 04). In ogni caso è fatto OBBLIGO ai responsabili delle squadre di essere in possesso del CALENDARIO GARE prima dell'inizio della manifestazione in predicato. L'eventuale reperimento del calendario gare direttamente dal sito playleaguesport.it resta a totale responsabilità delle squadre; in questo caso dovrà essere utilizzato il ritiro attraverso l'area riservata alle squadre protetta da password; un messaggio di avvenuto ritiro sarà inviato in automatico dal sistema alle sedi PL.

- e) **TESSERE ASSOCIATIVE:** le tessere associative, munite di foto, (vedi Analitico della manifestazione scelta punto 16) saranno consegnate ai responsabili delle squadre sia direttamente in sede PL, sia nei centri PL abilitati, sia dal delegato PL direttamente presso l'impianto sportivo laddove si svolgono le gare.

N.B. Fino all'avvenuta consegna delle tessere PL munite di foto, è fatto obbligo ai tesserati, di presentarsi alle gare muniti di un documento d'identità valido o in alternativa di una tessera associativa PL munita di foto, anche di una passata stagione sportiva.

ATTENZIONE: tutti i partecipanti alle manifestazioni PL disporranno almeno della copertura assicurativa "BASE", e le tessere resteranno giacenti presso la sede PL di Viale Europa 95.

ATTENZIONE: La tessera associativa sarà CONSEGNATA, soltanto dietro presentazione del CERTIFICATO MEDICO AGONISTICO VALIDO PER TUTTA LA STAGIONE SPORTIVA, FOTO FORMATO TESSERA e DOCUMENTO D'IDENTITA' VALIDO.

14. Ritiro o Esclusione di una Squadra (vedi anche punto 29 della presente strutturazione)

La squadra che si ritiri dalla manifestazione UFFICIALE PL dovrà PRESENTARE MANUALMENTE RICHIESTA SCRITTA alle sedi PL di Firenze (vedi indirizzo al punto 39 del presente fascicolo); in caso di ritiro della squadra, il PL avrà diritto a trattenere definitivamente a titolo di penale il deposito cauzionale se ricevuto e salva in ogni caso la facoltà di chiedere il maggior danno quale, a puro titolo esemplificativo, rimborsi economici, assicurazioni, ammende e/o sanzioni economiche etc.; inoltre la squadra stessa sarà tenuta a pagare per ogni turno di gioco o gara NON DISPUTATA prevista dal calendario gare emesso dall'organizzazione all'inizio della manifestazione o nel corso della stessa, il doppio della quota gara prevista. Inoltre, l'eventuale accesso della squadra ad una fase successiva obbligatoria della manifestazione, comporterà per la squadra stessa gli obblighi di cui sopra.

Nel caso di insolvenza, il PL potrà dare il via ad azioni legali a carico della dirigenza o dei singoli componenti della squadra in predicato, stante il vincolo di solidarietà che li lega.

N.B. se il ritiro o esclusione avviene prima della fine del girone di andata, saranno assegnati 3 punti a tutte le squadre; se invece avviene dopo il termine del girone di andata, tutti i risultati restano attivi come avvenuto nel corso delle gare (vedi anche punto 29).

In ogni caso per tutte le manifestazioni NON UFFICIALI PL ed organizzate da terze parti, tutta la gestione della manifestazione, dei depositi cauzionali e la gestione economica generale, sono totalmente a carico dell'organizzazione stessa e non sono da imputare a PLAY LEAGUE SSD ARL.

15. Premi

vedi Analitico della manifestazione scelta.

16. Tesseramento, Tesseramento "Volante" ed Assicurazione di Atleti e Dirigenti

La tessera associativa sarà emessa SOLO PER I CAMPIONATI, dietro presentazione del CERTIFICATO MEDICO AGONISTICO VALIDO FINO AL TERMINE DELLA MANIFESTAZIONE SCELTA, FOTO FORMATO TESSERA e DOCUMENTO D'IDENTITA' VALIDO.

Per le modalità e i costi, vedi Analitico della manifestazione scelta.

17. Tesseramento Multiplo di un Calciatore/trice e Partecipazione alle gare

Un calciatore potrà essere tesserato per più di una squadra, ma la partecipazione alle gare è stabilita con le modalità sotto riportate. In ogni caso l'accettazione del tesseramento di persone è a discrezione della Dirigenza PL.

Per le modalità e i costi, vedi **Analitico della manifestazione scelta**.

CAMPIONATO PL:

- 4) Nelle FASI di QUALIFICAZIONE, FASI ELIMINATORIE, PRIMA FASE della MANIFESTAZIONE e in TUTTE LE FASI A GIRONI (no girone unico), potrà prendere parte alle gare PER PIÙ DI UNA SQUADRA purché NON PARTECIPANTE allo stesso girone della stessa fase della stessa categoria della stessa fase.
- 5) Nelle FASI a GIRONE UNICO ed in tutte le fasi ad ELIMINAZIONE DIRETTA, o altre formule diverse da quanto ora menzionato, potrà prendere parte alle gare SOLTANTO IN FORZA AD UNA SQUADRA partecipante alla stessa manifestazione (quella con cui disputerà la prima gara in ordine cronologico nella Fase in predicato). POTRÀ COMUNQUE PARTECIPARE ALLE GARE IN ALTRE MANIFESTAZIONI O CATEGORIE IN FORZA AD ALTRE SQUADRE.

TORNEI di BREVE DURATA o ESTIVI:

In tutti i tornei potrà prendere parte alle gare SOLTANTO IN FORZA AD UNA SQUADRA partecipante alla stessa manifestazione (quella con cui disputerà la prima gara in ordine cronologico della manifestazione in predicato). POTRÀ COMUNQUE PARTECIPARE ALLE GARE IN ALTRE MANIFESTAZIONI IN FORZA AD ALTRE SQUADRE.

N.B. Un calciatore che nella stessa manifestazione partecipi alle gare per più di una squadra, in caso di opportuno reclamo, sarà considerato "irregolare" per la squadra con cui ha disputato la gara con data ed orario più recente.

In ogni caso un calciatore potrà sempre e comunque giocare senza incorrere in sanzioni, con la squadra con cui ha disputato la prima gara, in ordine cronologico, della fase o manifestazione in predicato. Eventuali problemi potranno insorgere per le squadre con cui il tesserato ha disputato le gare a seguire in ordine cronologico.

N.B. Le sanzioni disciplinari NON A TEMPO (a numero di gare o turni) comminate al tesserato, in tutte le attività di Calcio, Calcio a 5 e Calcio a 7 organizzate da PL, si protrarranno sino all'esaurimento delle stesse solo nel girone o fase della manifestazione laddove sono state comminate (per le precisazioni vedi il punto 31).

N.B. PER TUTTE LE SQUALIFICHE A TEMPO VEDI IL PUNTO 32 DEL PRESENTE FASCICOLO

18. Partecipazione dei Calciatori/trici alle Gare "Fuori Quota"

Non ci sono limitazioni per la partecipazione alle gare di giocatori non tesserati in generale, provenienti da altre categorie PL, da altri Enti di Promozione Sportiva o Associazioni Sportive Italiane sia di Calcio a 11, Calcio a 7/8 o Calcio a 5.

Ogni calciatore/dirigente prima di iniziare la manifestazione dovrà firmare una liberatoria che gli sarà consegnata dagli operatori PL presenti al campo la sera della gara o presso le sedi PL preposte.

In talune manifestazioni sono state poste delle limitazioni in relazione alla partecipazione di atleti **TESSERATI F.I.G.C. ITALIA**, TESSERATI in campionati ESTERI per la stagione sportiva in corso, o in base all'età anagrafica di partecipanti.

Non possono partecipare ai campionati PL, tutti gli atleti professionisti.

Tali condizioni sono riportate **nell'Analitico della manifestazione scelta**.

19. Disputa della Gara – Procedura

a) Alla squadra, prima di ogni incontro, è fatto obbligo riportare nell'apposito spazio, sul modulo denominato "note gara" da presentare in DUPLICIA COPIA, la funzione dei soggetti che prenderanno parte all'incontro entrando sul terreno di gioco:

1. IL NUMERO MINIMO DI GIOCATORI PER DARE INIZIO ALLA GARA è:

- a. **3 (TRE) COMPRESO IL PORTIERE per il CALCIO A 5;**
- b. **5 (CINQUE) COMPRESO IL PORTIERE per il CALCIO A 7;**

2. per il dirigente la scritta DIR = Dirigente; per il tecnico la scritta TEC = Tecnico;
3. per i giocatori occorre il numero di maglia e la segnalazione del capitano e vice capitano;
4. per i giocatori ed i responsabili di squadra, occorre un documento d'identità valido ed in formato originale, munito di foto di riconoscimento (carta identità, patente o passaporto);

N.B. In caso di mancanza del documento d'identità valido in formato originale munito di foto (carta identità, patente o passaporto), NON sarà POSSIBILE PARTECIPARE ALLE GARE.

5. il capitano della squadra dovrà apporre la FIRMA LEGGIBILE su entrambe le "note gara";
6. il riconoscimento dei giocatori (detta anche VERIFICA o CHIAMA) da parte del Direttore di gara o Delegato PL avverrà, se possibile, circa 10 minuti prima dell'inizio di ogni gara; al momento, qualora risulti necessario verificare nuovamente i presenti alla gara, potrà essere effettuato un ulteriore riconoscimento dei presenti, anche direttamente sul terreno di gioco prima o durante la gara stessa. In caso di verifica dell'autenticità della tessera PL, potrà essere richiesto un documento d'identità in assenza del quale la tessera potrà essere ritirata per accertamenti da effettuarsi presso la sede;
7. eventuali soggetti, il cui arrivo si verifica dopo l'inizio della gara in predicato, dovranno OBBLIGATORIAMENTE farsi identificare dal Direttore di gara o dal Delegato PL incaricati dello svolgimento della gara stessa;

N.B. Tutti i soggetti ritardatari che si presentino al campo, pronti per l'identificazione, prima dell'inizio del secondo tempo della gara in predicato, anche se non segnalati sulle "NOTE GARA", POTRANNO PRENDERE PARTE ALLA GARA stessa previo identificazione da parte degli Operatori PL; in ogni caso dovranno essere aggiornate le copie delle "note gara" a disposizione delle squadre.

DOPO L'INIZIO DEL SECONDO TEMPO DELLA GARA IN PREDICATO, NESSUN SOGGETTO RITAR DATARIO (DIRIGENTE, CALCIATORE O ALTRO), ANCHE SE PRESENTE NELLE "NOTE GARA" POTRÀ ACCEDERE AL TERRENO DI GIOCO.

8. all'interno del terreno di gioco potranno accedere i giocatori in tenuta da gioco (massimo 12) ed i responsabili di squadra (massimo 3) segnalati nelle "note gara" (quindi identificabili dall'arbitro) per la gara in fase di effettuazione.
9. **tutti i soggetti inseriti nella "NOTA GARA" e partecipanti attivamente almeno ad una gara della manifestazione, sono responsabili assieme ai Dirigenti (Presidente e Vice Presidente), della situazione economica della squadra e pertanto, in caso di passivo, potranno essere perseguiti a termini di legge.**
10. **In relazione ai dati dei partecipanti alle gare (data di nascita, nominativo etc), riportati sulle note gara, in ultima analisi, in caso di reclami o altro, farà fede la verifica del documento di riconoscimento del soggetto in predicato.**
11. **ATTENZIONE: tutti i partecipanti alla gara dovranno aver firmato la LIBERATORIA personale per la stagione sportiva in corso.**

N.B. Prima dell'inizio di ogni gara i dirigenti delle squadre POTRANNO richiedere al Direttore di gara o al Delegato PL la copia della nota gara (già verificata e firmata dagli Operatori PL) della squadra avversaria.

Eventuali lamentele o reclami da parte delle squadre per la partecipazione alle gare di persone non inserite nella nota gara, squalificati attivi, giocatori non regolari o giocatori presenti sotto false generalità, dovranno essere effettuate dai dirigenti delle squadre nel corso (prima del termine) della gara in predicato, portando a conoscenza il Direttore di gara che provvederà alla subitanea verifica.

Dopo il termine della gara in predicato nessuna verifica potrà essere possibile da parte degli Operatori PL

N.B. Ai soggetti con squalifica attiva comminata A TEMPO, potrà essere impedita dagli Operatori PL, se a conoscenza della stessa, la partecipazione alla gara.

N.B. I soggetti segnalati sulle "note gara" in modo diverso dai calciatori (dirigenti o altro), potranno partecipare alla gara come calciatori soltanto dietro autorizzazione del Direttore di gara con successiva comunicazione dello stesso D.G. al capitano della squadra avversaria.

b) Per partecipare alla gara, salvo diverse disposizioni ufficiali del momento, la prassi per le squadre è la seguente:

1. versamento totale della quota economica campo prestabilita; per pagamenti POS vedi "ATTENZIONE 2" sotto.
2. consegna dei documenti necessari alla verifica dei componenti la squadra assieme alle "note gara" compilate in modo "chiaro" in duplice copia.

N.B. I Dirigenti delle squadre, al momento del versamento delle quote economiche, dovranno obbligatoriamente richiedere al Delegato PL o all'Arbitro (se non presente il Delegato) la ricevuta degli avvenuti pagamenti; la ricevuta dovrà essere autenticata con timbro e firmata in modo leggibile dall'Operatore PL e dovrà essere chiara nel suo contenuto. Eventuali ricevute non timbrate e/o non firmate in modo leggibile dagli Operatori PL potranno essere ritenute non valide da PL stesso in caso di controversie.

c) Nel caso di mancato utilizzo delle "note gara" prestampate fornite da PL o nel caso di "note gara" incomplete o presentate in ritardo rispetto all'orario di inizio gara, la squadra dovrà rimborsare a PL 5 €.

- d) In caso di arrivo ritardato di una o di entrambe le squadre, il ritardo (comporto) massimo per l'inizio di ogni gara è di 10 minuti rispetto all'orario ufficiale previsto dal calendario gare (il comporto non è cumulabile con le gare a seguire). Trascorso tale termine e valutate le situazioni contingenti, sarà a discrezione del DG, stabilire lo svolgimento o meno della gara.

Non esiste possibilità di accordo fra le squadre per ritardare l'inizio di un incontro o rinviarne lo svolgimento.

N.B. Il comporto di 10 minuti si applica:

- *in modo automatico anche se nessun componente di una o di entrambe le squadre è presente al campo;*
 - *su richiesta specifica di una delle due squadre.*
- e) In caso di problematiche tecnico/organizzative legate ad Arbitro, Delegato o Impianto Sportivo, il ritardo massimo per l'inizio della gara, è di 25 minuti rispetto all'orario ufficiale previsto dal calendario gare; dopodiché la gara in predicato sarà rinviata a data da destinarsi. Eventuali rimborsi alle squadre saranno valutati da PL di volta in volta e solo su richiesta scritta delle squadre stesse.
- f) In caso di problematiche legate ad infortuni occorsi durante le gare, maltempo improvviso o eventi straordinari, il ritardo massimo è di 25 minuti rispetto all'orario ufficiale di inizio gara previsto dal calendario gare stesso; in ogni caso la decisione finale spetta al direttore di gare, in base alle esigenze organizzative del momento.

ATTENZIONE 1: in relazione ai punti d), e), f), la decisione finale sullo svolgimento o meno delle gare è presa dal Direttore di Gara (arbitro) in base alle condizioni organizzativo gestionali presenti al momento.

ATTENZIONE 2: in merito ai pagamenti tramite POS, e non trattandosi di attività commerciale, l'operazione è possibile soltanto presso le sedi PL di Firenze e Prato.

20. Certificato Medico

Per partecipare alla manifestazione è **OBBLIGATORIO** il **CERTIFICATO MEDICO*** per attività sportiva **AGONISTICA**. I dirigenti della squadra (presidente e vicepresidente) SONO responsabili della presenza delle certificazioni mediche dei propri tesserati e di tutti coloro che prenderanno parte alle gare della manifestazione inseriti nelle NOTE GARA **ASSUMENDOSI TUTTE LE RESPONSABILITÀ IN MERITO**; inoltre, i certificati medici dovranno essere custoditi presso la sede della squadra. PL non assume alcuna responsabilità al riguardo, gravando in via esclusiva sulla dirigenza della squadra l'obbligo e la responsabilità di verificare la completezza e correttezza della certificazione medica richiesta per i singoli tesserati e/o componenti della squadra.

*** Per venire incontro alle esigenze dei tesserati, PL ha stipulato delle convenzioni con i principali centri di medicina sportiva locali, CONSULTABILI su PLAYLEAGUESPORT.IT**

21. Assicurazione Infortuni e Modalità Risarcimento Danni Fisici dopo Lesione

In relazione alla tipologia di tesseramento, con la relativa copertura assicurativa, PL ricorda che per legge è necessaria la copertura BASE ma che per ottenere dei rimborsi dalle assicurazioni, in caso di infortuni medio/piccoli, è CONSIGLIATA la copertura COMPLETA che sarà attivata solo su RICHIESTA dei tesserati con tempi di attivazione variabili e non immediati.

Per ottenere la COPERTURA COMPLETA, e ricevere la tessera con la successiva attivazione, è necessario recarsi presso le sedi PL di Viale Europa 95 e Via Pagnini 13/R e farne specifica richiesta. Il rimborso dovuto è di 15 € oltre al costo di partecipazione alle manifestazioni PL.

GARANZIE	COPERTURA BASE	COPERTURA COMPLETA
	MASSIMALI	MASSIMALI
Morte	€ 80.000,00	€ 100.000,00
Invalidità Permanente	€ 80.000,00 franchigia assoluta 9%	€ 100.000,00 franchigia assoluta 9%
Invalidità forfettaria per I.P.	NON PREVISTE	€ 150,00 per invalidità superiori al 3 % della tabella lesioni allegato "A" al Decreto Ministeriale del 3 novembre 2010
Rimborso Spese Mediche con ricovero		€ 2.000,00 (scoperto 10% con franchigia minima euro 200,00 con almeno 2 giorni di pernottamento e di I.P. indennizzabile)
Indennità giornaliera da gesso		€ 25,00 (per 20 giorni di gesso: franchigia 5 giorni e massimo 15 giorni)
Indennità da gesso/immobilizzazione		€ 200,00 in caso di frattura radiologicamente dimostrata o lussazione per invalidità non indennizzabili dalla garanzia invalidità permanente
Indennità giornaliera da ricovero		€ 25,00 (per massimo 60 giorni con franchigia 3 giorni)

Per la richiesta di rimborso in caso di INFORTUNIO, è necessaria la segnalazione dell'infortunio stesso riportata sul referto gara da parte degli operatori PL.

Per attivare la richiesta di rimborso rivolgersi a: assicurazione@playleaguesport.it specificando le modalità del sinistro e fornendo il proprio recapito telefonico. Sarà cura di un operatore PL, prendere contatto per l'espletamento delle pratiche.

22. Disciplinare

- a) Il Settore Disciplinare e la Commissione Giudicante sono composti da membri del PL
- b) **Regole disciplinari:** per tutto quanto non contemplato in questa “Strutturazione e Regolamentazione Unificata”, “nell’Analitico Generale della manifestazione scelta” nel “Regolamento Tecnico PL (ultima edizione disponibile)”, sarà cura del Giudice Sportivo PL o della Commissione Giudicante PL, prendere decisioni o dirimere eventuali controversie.
In ultima analisi il giudizio della Commissione Giudicante PL è inappellabile.

23. Reclami e Partecipazione Illecita di Tesserati alle Gare

- a) Nel caso di reclamo, la squadra RECLAMANTE dovrà fornire alla Commissione Giudicante del PL le prove inequivocabili e dettagliate con la relativa documentazione scritta.
La Commissione Giudicante provvederà successivamente alla verifica di quanto riportato nella motivazione del reclamo esaminando le prove presentate dalla squadra.

N.B. Sarà cura della dirigenza della squadra il controllo sugli atleti partecipanti alla manifestazione.

Eventuali pubblicazioni sportive allegata al reclamo, saranno considerate valide solo dietro riscontri oggettivi e potranno essere usate come prova; la prova televisiva è ammessa soltanto per fatti riguardanti episodi di violenza.

- b) Nel caso di provvedimenti disciplinari a seguito di reclami, avverso la regolarità della gara per la partecipazione illegittima di tesserati (atleti squalificati o altro), la gara giocata con la presenza nelle note gare del/i giocatore/i illegittimo/i, sarà perduta 0-5 a tavolino (valido solo per la fase della manifestazione da omologare). Inoltre, la squadra a cui il tesserato appartiene, dovrà rimborsare a PL la somma di 25 €.

N.B. La norma della retroattività NON POTRÀ mai essere applicata SALVO CASI STRAORDINARI STABILITI DA PL.

- c) **RECLAMI – RICORSI – INFO ARBITRI; iter TASSATIVO da seguire a cura della dirigenza della squadra:**

1. **I RECLAMI CONTRO I RISULTATI DELLE GARE** dovranno pervenire alle sedi PL PROVINCIALE o PL POINT ABILITATO, soltanto mediante consegna **MANUALE** o **E-MAIL** effettuata soltanto dal **PRESIDENTE** o dal **CONTATTO/RESPONSABILE** della squadra, entro e non oltre il **3° giorno lavorativo (UN SOLO GIORNO LAVORATIVO per l' ULTIMA GARA o TURNO DELLA FASE ELIMINATORIA o per le gare delle FASI FINALI, FASI REGIONALI o GARE CON LA FORMULA ANDATA E RITORNO)** successivo alla data di svolgimento della gara stessa. Il reclamo dovrà essere dettagliato e chiaro nella sua esposizione e motivazione; ogni reclamo potrà avere chiarimenti su di UNA SOLA argomentazione.

N.B. NON SONO POSSIBILI I RECLAMI CONTRO L'OPERATO TECNICO DEL DIRETTORE DI GARA.

N.B. PER I RECLAMI NON SONO AMMESSE RIPRESE VIDEO DI QUALSIASI PROVENIENZA. SONO AMMESSE TESTIMONIANZE SOLO DEGLI OPERATORI UFFICIALI PL PRESENTI ALLA GARA SIANO ESSI ARBITRI, DELEGATI O OSSERVATORI TECNICI.

2. **I RICORSI** CONTRO le **DECISIONI** del **GIUDICE SPORTIVO** relativi a gare della stagione sportiva in corso, dovranno pervenire alle sedi PL PROVINCIALI, soltanto mediante consegna **MANUALE** o **E-MAIL** effettuata soltanto dal **PRESIDENTE** o dal **CONTATTO/RESPONSABILE** della squadra, entro e non oltre il **limite temporale della sanzione e accompagnati dalla quota di 30 €** (bonifico, assegno o contanti). Il reclamo dovrà essere dettagliato e chiaro nella sua esposizione e motivazione; ogni reclamo potrà avere chiarimenti su di UNA SOLA argomentazione.

La tassa verrà restituita ed accreditata sul deposito cauzionale della squadra solo se il reclamo verrà:

- a) *Accolto favorevolmente anche in modo parziale.*
b) *Non accettato in giudizio per vizi di forma, motivazione non chiara o non valido per altri motivi*

- a. **I RECLAMI** relativi **ALL'IMPIANTISTICA SPORTIVA**, dovranno essere **PREANNUNCIATI con NOTA SCRITTA** e dettagliata al Direttore di gara (NON al Delegato PL) **PRIMA** dell'inizio della gara in predicato e **SUCCESSIVAMENTE CONSEGNA TI A PL** con le modalità previste al **PUNTO 1** sopra riportato.

- b. Tutti reclami/ricorsi verranno esaminati tempestivamente dalla Commissione Giudicante, la quale depositerà il responso presso le sedi PL Provinciale, attenendosi alle necessità temporali delle fasi del reclamo.
I reclami non conformi a quanto esposto ai punti 1, 2, 3 sopra riportati, non saranno considerati validi.

- c. E' stata creata la **COMMISSIONE GIUDICANTE** con l'intento di valutare eventuali ricorsi relativi a squalifiche a tempo di una certa rilevanza. La commissione, composta dai Responsabili PL del settore tecnico arbitrale e del settore calcio, avrà il compito di sentire il tesserato squalificato, accompagnato dal presidente o dal responsabile della squadra, al fine di stabilire un percorso riabilitativo finalizzato alla riduzione della squalifica ed al reinserimento nelle manifestazioni PL. La richiesta dovrà essere effettuata, come previsto al punto 2 sopra riportato, specificando come causale “VALUTAZIONE COMMISSIONE GIUDICANTE”.

- d. I reclami/ricorsi sulla partecipazione illegittima alle gare di tesserati (es. o squalificati, fuori quota etc.), potranno essere effettuati anche da una squadra diversa da quella che ha giocato l'incontro a cui il tesserato o tesserati irregolare/i avrebbe/ro preso parte; comunque attenendosi a quanto previsto al punto 23/c/1 e 23/c/4.

Non potrà essere comunque richiesta la retroattività.

- e. Eventuali lamentele o richieste di chiarimento relative all'operato degli **ARBITRI** (info anche sul regolamento tecnico) potranno essere inoltrate solo tramite e-mail all'indirizzo **segreteria@playleaguesport.it**

24. Tavolino – Gare decise dal Giudice Sportivo

Nel caso di gare decise a tavolino dal Giudice Sportivo o dalla Commissione Giudicante, sarà assegnato il 5-0 alla squadra dichiarata vincente e tutte le reti, eventualmente segnate dai giocatori nella circostanza della gara, saranno azzerate.

N.B. Tutte le reti segnate dalla squadra dichiarata vincente potranno essere considerate valide solo ai fini della classifica cannonieri. La situazione disciplinare scaturita sul campo non verrà modificata in alcun caso per nessuna delle squadre.

N.B. In caso di reclami relativi alla presenza “in panchina” di persone non presenti nelle note gara o non identificate dagli Operatori PL, che non abbiano preso parte attiva alla gara come giocatori (escluso fatti violenti da loro commessi), non potrà essere richiesta dalla squadra reclamante la vittoria a tavolino. Alla squadra in difetto potrà essere comminata una sanzione amministrativa o tecnica.

N.B. In caso di partite a eliminazione diretta con formula di andata e ritorno la sconfitta a tavolino nella gara di ritorno (per qualsiasi motivo, anche eventuale assenza) comporterà l'automatica eliminazione della squadra sanzionata.

25. Ricorsi alle decisioni del Giudice Sportivo

a) E' possibile presentare ricorso alle decisioni del Giudice Sportivo per tutte le gare della manifestazione; l'iter da seguire è dettagliato al punto 23/c2.

b) Le decisioni della Commissione Giudicante PL sono sempre inappellabili.

26. Omologazione Gare

L'omologazione ufficiale delle gare avverrà all'esaurirsi di ciascuna fase della manifestazione; pertanto non potranno essere effettuati reclami su fasi o gare già omologate.

27. Rinuncia alla Disputa della Gara da parte della Squadra

a) La squadra responsabile della non effettuazione di una gara (gara che non inizia) subirà:

1. la perdita della gara stessa con il punteggio di 0-5 a tavolino;
2. punti 10 di penalità in coppa disciplina;
3. dovrà rimborsare a PL, prima del turno successivo della manifestazione, l'importo pari alla somma della quota gara delle 2 squadre prevista per quella manifestazione. Comunque, in caso di avviso alle sedi PL entro le ore 17:00 del giorno della gara stessa, esclusivamente tramite e-mail inviata a segreteria@playleaguesport.it dal responsabile o dal presidente della squadra, avrà la sanzione ridotta purché saldata entro il turno successivo di calendario (anche direttamente al campo) nei seguenti importi:
 - 100 € per il calcio a 7 (anziché 150 €)
 - 75 € per il calcio a 5 (anziché 100/120 €)

N.B. L'altra squadra (quella presente) NON PAGHERÀ NESSUN IMPORTO e potrà usufruire del campo, se possibile, per un massimo di 40 minuti circa e comunque nell'arco di tempo in cui era prevista la disputa della gara in predicato, senza comunque far ritardare l'inizio dell'eventuale gara successiva.

b) Qualora nessuna delle due squadre si presenti al campo per la disputa di una gara (come da calendario gare) entrambe subiranno:

1. punti 1 di penalizzazione in classifica generale;
2. punti 10 di penalità in coppa disciplina;
3. dovranno rimborsare cadauna a PL, prima del turno successivo della manifestazione, la quota gara prevista per quella manifestazione.
4. la gara risulterà per la classifica generale come PAREGGIATA 0-0 (assegnando 1 punto a ciascuna squadra ma togliendone 1 per la penalizzazione con una differenza di 0 PUNTI in classifica generale).

N.B. Nel caso della non effettuazione della gara a causa di un incidente stradale o grave calamità naturale, la squadra in predicato dovrà dimostrare entro i 7 giorni dalla data del fatto (escluso ultima gara della fase eliminatória o di qualificazione, escluso tutta la fase finale, escluso gare ad eliminazione diretta e gare ad eliminazione diretta con A/R), con della documentazione scritta stilata dagli organi competenti (polizia, carro-attrezzi, carabinieri, vigili, ospedali etc.), il coinvolgimento di almeno tre dei propri tesserati; inoltre il fatto dovrà essere accaduto non oltre le 2 ore precedenti l'orario di inizio gara.

In tutti i casi la decisione finale per l'eventuale ripetizione della gara spetterà alla Commissione Giudicante PL.

27Bis. Rinuncia alla Disputa causa tesserati con diagnosi di COVID19 (protocollo anti-Covid)

I protocolli Covid19, per la rinuncia alla disputa di una gara ed eventuali recuperi, saranno comunicati alle squadre soltanto in caso di necessità, attraverso l'emissione di specifici Comunicati Ufficiali.

Fino al 10/12/2022 sono state in vigore le normative attive fino a prima dell'inizio della prima pandemia (dicembre 2018), mentre dal 12/12/2022 compreso sono in vigore le seguenti regole:

- Nell'eventualità in cui uno o più calciatori/calciatrici della squadra risulti/risultino positivo/a-positivi/e al virus SARS-CoV-2, non potrà/potranno essere schierato/i in campo durante le gare fino al termine della positività.

La Società, a propria discrezione, potrà richiedere il rinvio della gara (esclusivamente della regular season – fase eliminatória a gironi o girone unico) solo se il numero dei calciatori/calciatrici positivi/e al virus SARS-CoV-2, il giorno della disputa della gara*, sia uguale o superiore a:

- **4 (quattro) per il CALCIO A 7**
- **3 per il CALCIO A 5.**

*ATTENZIONE: i tamponi per essere ritenuti validi, devo essere effettuati (no tamponi fai da te) entro e non oltre i 5 giorni precedenti la data della gara (esempio: se la gara si gioca il 10/12/2022 il tampone non deve essere precedente al 05/12/2022).

In tale evenienza la Squadra dovrà comunicare la suddetta circostanza, inoltrando la relativa documentazione a info@playleaguesport.it attendendo poi il relativo riscontro degli operatori Play League.

Tale documentazione, dovrà essere inoltrata in tempo utile e comunque non oltre le ore 12:00 del giorno in cui è prevista la gara; dovrà essere corredata della certificazione di positività rilasciata dalle autorità sanitarie preposte (non sono validi i tamponi fai da te) di ogni calciatore/calciatrice indicato/a come positivo/a.

Per le gare successive a quella rinviata per positività di calciatori/calciatrici, gli/le stessi/stesse calciatori/calciatrici non potranno più essere conteggiati/e per ulteriori analoghe situazioni.

Eventuali irregolarità riscontrate per la richiesta di rinvio, verranno segnalate alla Commissione Giudicante Play League con trasmissione degli atti per gli accertamenti di propria competenza in merito a presunte falsità documentali. Potranno scattare sanzione sia Tecniche (sconfitta a tavolino) che economiche a rimborso delle spese sostenute dall'organizzazione.

27Ter. Sospensione di Gare e Recupero di Gare anche già Iniziate

- a) Eventuali gare sospese per qualsiasi motivazione e non provocate direttamente o indirettamente da nessuna delle squadre in predicato (compresi loro tesserati o tifosi) **saranno recuperate riprendendo la gara di recupero dal minuto in cui era stata sospesa la gara d'origine*** e con la stessa situazione attiva al momento della sospensione (risultato, disciplina etc.).

**ATTENZIONE: tutte le gare sospese dal 40° minuto di gioco (compreso), saranno omologate con il risultato attivo al momento della sospensione e non saranno recuperate.*

ATTENZIONE: nelle gare sospese prima del 40° minuto di gioco la situazione disciplinare attiva al momento della sospensione della gara sarà comunque considerata valida e trascritta sul Bollettino Ufficiale.

Per la gara di recupero non potranno essere utilizzati eventuali tesserati volanti o tesserati dopo la data di sospensione della gara. Faranno fede le "note gara" consegnate agli operatori PL il giorno della sospensione della gara stessa.

Comunque, tutti i presenti alla gara sospesa dovranno, se presenti alla gara di recupero, giocare con lo stesso numero di maglia; gli altri presenti nella nota della gara sospesa, potranno giocare la gara di recupero anche se non presenti alla gara sospesa stessa.

- b) La squadra che determini con un comportamento non regolamentare di tesserati la sospensione di una gara già iniziata subirà:

1. **la perdita della gara stessa con il punteggio di 0-5 a tavolino;**
2. **possibili punti di penalizzazione in classifica generale;**
3. **punti 10 di penalità in coppa disciplina;**
4. **l'azzeramento di tutte le reti segnate nella circostanza.**
5. **dovrà rimborsare a PL la somma di 50 € da versare prima dell'inizio del turno successivo della manifestazione.**

N.B. La situazione disciplinare non verrà modificata in alcun caso mentre tutte le reti segnate dalla squadra non responsabile della sospensione, saranno considerate valide solo ai fini della classifica cannonieri.

- c) La squadra che per sopravvenuta mancanza del numero minimo di calciatori, determini la sospensione della gara già iniziata subirà:

1. **la perdita della gara stessa con il punteggio di 0-5 a tavolino;**
2. **punti 5 di penalità in coppa disciplina;**
3. **l'azzeramento di tutte le reti segnate nella circostanza.**
4. **dovrà rimborsare a PL, la somma aggiuntiva di 25 € da versare prima dell'inizio del turno successivo della manifestazione.**

N.B. La situazione disciplinare non verrà modificata in alcun caso mentre tutte le reti segnate dalla squadra non rinunciataria saranno considerate valide solo ai fini della classifica cannonieri.

- d) Eventuali gare di recupero saranno segnalate in modo tempestivo sui Bollettini Ufficiali alle voci "COMUNICAZIONI ALLE SQUADRE" e/o "CALENDARIO RECUPERI". In taluni casi potranno essere date comunicazioni telefoniche dirette ai responsabili di squadra.

28. Rimborsi Dovuti dalle Squadre a PL

- a) La squadra, le cui “note gara” siano consegnate in modo incompleto, disordinato o ritardato dovrà rimborsare a PL 5 € ad ogni infrazione commessa. **Le “note gara” prestampate o “vergini” (2 copie) saranno consegnate dal Delegato PL presente al campo prima dell’inizio di ogni gara.**
- b) La squadra che per qualsiasi motivo ritardi l’inizio di un incontro (10 minuti di comporta) dovrà rimborsare a PL 5 € ad ogni infrazione commessa.
- c) La squadra sprovvista, quando necessario, della muta o casacche di riserva dovrà rimborsare a PL 5 € ad ogni infrazione commessa.
- d) La squadra sprovvista, quando necessario, di uno o più palloni, dovrà rimborsare a PL 5 € per ogni pallone mancante.
- e) Nel caso di mancato utilizzo delle “note gara” prestampate fornite da PL, la squadra dovrà rimborsare a PL 2 € ad ogni infrazione commessa.
- f) **DIFFIDA:** Una squadra può essere diffidata (10 penalità in coppa disciplina) per comportamento violento, intimidatorio o indisciplinato sia dei propri tesserati sia dei propri tifosi (pubblico palesemente di parte) e dovrà rimborsare a PL fino a 50 €. Susseguentemente alla prima DIFFIDA, al ripetersi di episodi analoghi, passibili di un’ulteriore diffida, la squadra potrà, a giudizio insindacabile del PL, essere esclusa dalla manifestazione con le relative penalità sia economiche sia tecnico/disciplinari a carico (vedi anche punti 14 e 29).
- g) Per i rimborsi dovuti dalla squadra per i comportamenti dei tesserati vedi anche i punti 33 e 34 (tabella).

N.B. I rimborsi previsti per le infrazioni burocratiche (“note gara”, ritardo inizio gara, etc.) o per la mancanza di dotazioni (palloni, divisa, etc.) saranno applicati soltanto al reiterarsi dell’infrazione.

29. Esclusione o Ritiro di Squadre dalla Manifestazione (vedi anche il punto 14)

- a) Qualora una squadra si ritiri o venga esclusa per qualsiasi ragione prima del termine del girone di andata della manifestazione in corso, tutte le gare saranno assegnate vinte 5-0 a tavolino alle altre squadre; invece se il ritiro avviene dopo la fine del girone di andata, tutte le gare già giocate in precedenza saranno considerate valide mentre quelle ancora da giocare saranno considerate perdute a tavolino con il punteggio di 5-0 a favore dell’altra squadra con la quale avrebbe dovuto disputare la gara fissata in calendario.
- b) **La squadra non in regola con la posizione economica può essere esclusa dalla manifestazione in corso, con relativa possibile perdita o riduzione della cauzione versata all’iscrizione ed eventuali premi bloccati in attesa di regolarizzare la posizione economica. Nel caso di insolvenza da parte della squadra, PL potrà ricorrere legalmente per il recupero dei crediti; inoltre potrà escludere la squadra stessa dalla manifestazione in corso.**
Il PL si riserva inoltre la facoltà di ESCLUDERE in qualsiasi momento una squadra o uno o più tesserati facenti parte di essa, qualora venga meno lo spirito sportivo che anima la partecipazione alla manifestazione.

30. Bollettino Ufficiale e Comunicati Ufficiali

- a) La pubblicazione del Bollettino Ufficiale è prevista solitamente, per il Venerdì sera o Sabato seguente la fine della settimana di gioco (il giorno potrà variare per motivi organizzativi o esigenze temporali). Prima della disputa di ogni gara (anche se di recupero) o turni di gioco successivi, i responsabili delle squadre **DOVRANNO** ritirare il Bollettino Ufficiale o informarsi, presso le sedi PL Provinciale (vedi orari previsti di segreteria al punto 39); inoltre, se disponibile, potranno ritirare il Bollettino Ufficiale stesso presso le sedi PL preposte oppure richiederne la consultazione al Delegato PL presente al campo la sera delle gare.
Per tutte le squadre è disponibile il servizio di ritiro del Bollettino Ufficiale presso il sito internet playleaguesport.it
Il Bollettino Ufficiale risulterà affisso per la consultazione in appositi spazi presso gli impianti sportivi laddove si svolge la manifestazione; inoltre, il Delegato PL, potrà disporre di alcune copie del Bollettino stesso per le necessità delle squadre.

N.B. Per ipotetici errori di trascrizione o altro, contenuti nel Bollettino Ufficiale, si ricorda che l’ufficialità dei fatti accaduti in una manifestazione sportiva è data esclusivamente dai rapporti gara emessi dai rappresentanti PL presenti al campo (arbitro/i, delegato/i ed osservatori). Si fa presente che la visione e ritiro del Bollettino Ufficiale direttamente al campo ed il servizio di ritiro del Bollettino Ufficiale su internet, rappresentano un servizio di cortesia che il PL rende alle squadre e non un obbligo verso le stesse. Le squadre che desiderano il Bollettino Ufficiale o i Comunicati Ufficiali **TIMBRATI e **FIRMATI** dai responsabili PL dovranno presentarsi nei giorni previsti di segreteria presso la sede Provinciale del PL di Firenze (vedi indirizzo al punto 41).**

- b) Eventuali SPOSTAMENTI, o RECUPERO di GARE, saranno segnalati sui Bollettini Ufficiali alle voci “COMUNICAZIONI ALLE SQUADRE” e/o “CALENDARIO RECUPERI”.
Tutte le gare di recupero andranno automaticamente ad aggiornare il calendario gare previsto ad inizio manifestazione.
N.B. In casi straordinari potrà essere data comunicazione ai responsabili o ai contatti delle squadre, tramite telefono, e-mail o sms. Si ricorda che è OBBLIGATORIO per i dirigenti delle squadre (presidente, vice-presidente e contatto) avvisare con nota scritta le sedi PL Provinciale di Firenze in caso di variazione (rispetto ai prospetti cartacei forniti ad inizio manifestazione), di recapito postale, di numeri telefonici o indirizzi e-mail.

IN OGNI CASO SARÀ SEMPRE CURA DEI DIRIGENTI DELLE SQUADRE AGGIORNARSI PRESSO LE SEDI PL E VISIONARE I BOLLETTINI ED I COMUNICATI UFFICIALI SETTIMANALI IN MODO TEMPESTIVO.

- c) Eventuali Comunicati Ufficiali saranno diramati prima e/o nel corso della manifestazione e potranno contenere sia aggiornamenti che correzione di errori, relativi al regolamento tecnico e/o relativi alla presente Strutturazione e Regolamentazione; inoltre i Comunicati Ufficiali serviranno alle squadre per conoscere gli sviluppi presenti e futuri della manifestazione con i relativi aggiornamenti.
SI FA PRESENTE CHE EVENTUALI COMUNICAZIONI “VERBALI” FORNITE DAGLI OPERATORI PL (ARBITRI, DELEGATI O ADDETTI ALLE SEDE PL e PL POINT), DOVRANNO TROVARE RICONTRIO SUI REGOLAMENTI O COMUNICATI UFFICIALI STAMPATI DALLE SEDI PL PROVINCIALE DI FIRENZE SU SUPPORTO CARTACEO.

N.B. I Comunicati Ufficiali potranno essere emessi sia da soli sia in allegato ai Bollettini Ufficiali; comunque sarà sempre cura dei DIRIGENTI delle squadre il reperimento tempestivo degli stessi sia presso le sedi PL di Firenze sia tramite internet playleaguesport.it QUALORA NECESSARIO, SARANNO EMESSI ANCHE DEI VIDEO-COMUNICATI CHE SARANNO VISIBILI SIA SU playleaguesport.it, SIA ATTRAVERSO L’INVIO DI UNA E-MAIL AI RESPONSABILI DI SQUADRA REGISTRATI PRESSO LE SEDI PL.

- d) Eventuali ERRORI contenuti nei Bollettini o Comunicati Ufficiali potranno essere segnalati alle sedi PL Provinciale (con nota scritta e dettagliata) dalle squadre entro e non oltre i 10 giorni successivi dalla pubblicazione; comunque tenendo conto delle esigenze temporali della manifestazione.

N.B. Si ricorda a tutti i responsabili delle squadre di tenersi sempre aggiornati sull'andamento della manifestazione e di consultare tempestivamente i Bollettini ed i Comunicati Ufficiali; si raccomanda di comunicare con nota scritta, eventuali errori direttamente alle sedi PL Provinciale.

IN CASO DI PRESUNTI ERRORI RELATIVI AI TESSERATI SQUALIFICATI

Iter da seguire in caso di tesserati risultanti dal Bollettino Ufficiale come squalificati ma, per i dirigenti della squadra in predicato, ciò risulta essere un errore; sarà necessario utilizzare le seguenti modalità:

1. *Avvisare il Delegato e l'Arbitro PL dell'eventuale errore.*
2. *Avvisare alla presenza del Delegato o dell'Arbitro PL il capitano della squadra avversaria dell'eventuale errore.*
3. *Se si è certi dell'eventuale errore è possibile far giocare il tesserato in predicato.*
4. *A seguito di ciò gli operatori PL riporteranno il tutto sul rapporto gara.*
5. *Le sedi PL si adopererà per le eventuali verifiche del caso.*
6. *In ogni caso, qualora la squadra avversaria presenti RECLAMO, non riscontrando nessun eventuale errore, la Commissione Giudicante PL opererà come da Regolamento.*

- e) Per eventuali squalifiche a tesserati comminate durante il corso della manifestazione **SARÀ OBBLIGO DEI PARTECIPANTI TENERSI TEMPESTIVAMENTE AGGIORNATI PRESSO LA SEGRETERIA DEL PL PROVINCIALE** (vedi indirizzo e telefoni al punto 41). Inoltre, è possibile consultare il Bollettino ed i Comunicati Ufficiali su playleaguesport.it

N.B. Si ricorda che INTERNET è un servizio di cortesia che NON SOSTITUISCE il Bollettino ed i Comunicati Ufficiali stampati su supporto "cartaceo" dalle sedi PL. Pertanto, in caso di controversie l'ufficialità dei fatti accaduti sarà sancita solo dai Bollettini e dai Comunicati Ufficiali PL stampati su supporto cartaceo e ritirati direttamente nelle sedi PL.

31. Squalifiche NON A TEMPO (a numero di gare/turni) Inflitte ai Tesserati

- a) Tutte le squalifiche **NON A TEMPO (a numero di gare/turni)** a carico dei singoli TESSERATI, comminate dal Giudice Sportivo o dalla Commissione Giudicante PL, resteranno attive solo nel girone o fase e comunque solo fino al termine della manifestazione in cui sono state comminate (vedi anche il *N.B.* del punto 17).

N.B. Il massimo numero di gare di squalifica (NON A TEMPO) per singola sanzione, potrà essere 3 (TRE); tutte le squalifiche superiori saranno comminate A TEMPO.

Esempi:

1. Una squalifica, comminata a numero di gare nel girone "A" della Fase di Qualificazione Provinciale del campionato, non impedirà al tesserato di partecipare alle gare di un altro girone della stessa categoria o girone di un'altra categoria.
2. Tre gare di squalifica inflitte al tesserato nell'ultima gara della Fase di Qualificazione Provinciale del campionato resteranno attive solo per la Fase Finale Provinciale della stessa categoria in cui sono state comminate.
3. Una squalifica comminata in un girone o nel corso di gare ad eliminazione diretta, della Fase Finale del campionato, impedirà al tesserato di partecipare alle gare della Fase Finale della stessa categoria. Non impedirà invece al tesserato di partecipare alle gare di un'altra categoria.
4. Tutte le gare di squalifica attive (escluso squalifiche a tempo), a carico del tesserato, saranno invece azzerate per la disputa delle Fasi Finali Regionali o i tornei successivi organizzati da PL nell'arco della stagione sportiva o per la stagione sportiva a seguire.

N.B. Eventuali squalifiche NON A TEMPO (a numero di gare), comminate al tesserato, in tutte le attività di Calcio, Calcio a 5 e Calcio a 7 organizzate da PL, si protrarranno sino all'esaurimento delle stesse solo nella manifestazione dove sono state comminate (vedi esempi sopra riportati).

N.B. Le informazioni su eventuali tesserati squalificati, sono reperibili presso la sede Provinciale PL di Firenze.

- b) La squalifica per **UNA GARA, per SOMMA di 3 AMMONIZIONI in 3 GARE DIVERSE, È STATA ABOLITA**. Pertanto, al termine di ogni serata di gare le singole ammonizioni attive, comminate ad ogni tesserato, non saranno trascritte sul referto arbitrale: per cui non esisteranno più i "DIFFIDATI" cioè i tesserati gravati da due o più ammonizioni in gare diverse.

N.B. In caso di 2 ammonizioni nella stessa gara scatterà comunque l'espulsione del tesserato dalla gara in oggetto con la relativa squalifica per la gara a seguire (anche se di recupero o vinta/persa a tavolino).

- c) Un calciatore/dirigente espulso dal campo durante una gara (anche se di recupero) dovrà ritenersi squalificato **almeno per UNA GARA effettiva** (ufficialmente disputata dalla squadra con cui ha ricevuta la sanzione, anche se di recupero o vinta/persa a Tavolino) **immediatamente successiva**, in attesa di conoscere il responso del Giudice Sportivo e/o della Commissione Giudicante (vedi Bollettini Ufficiali).

N.B. In mancanza di opportuno reclamo formulato dalle squadre, i tesserati sotto squalifica NON A TEMPO che partecipano alle gare della manifestazione, non saranno sanzionabili e la gara disputata sarà considerata come turno/gara di squalifica scontata.

N.B. In caso di gironi con il turno di riposo o gare assegnate a tavolino già previste in calendario per esclusione di una squadra o altro, questo sarà considerato come TURNO o GARA NON PREVISTO/A e pertanto nell'occasione NON si sconterà nessun turno o gara di squalifica.

N.B. In caso di espulsione diretta dal campo, per espulsione per doppia ammonizione, per episodi post-gara segnalati o altro, il tesserato in predicato dovrà saltare almeno la gara successiva, anche se non segnalato sul Bollettino Ufficiale. (vedi anche il N.B. sopra riportato).

Vista la possibilità di sanzioni per episodi post-gara, anche non segnalati a gara finita dagli Operatori PL ai diretti interessati o al capitano della squadra, sarà necessario consultare, prima di ogni gara, il Bollettino Ufficiale relativo all'ultimo turno trascorso oppure in caso di dubbi contattare in modo tempestivo le sedi PL.

- d) Una squalifica a carico di un tesserato (escluse le squalifiche comminate a tempo), si intende esaurita dopo che sono trascorse il numero di gare effettive consecutive dalla data della sanzione disciplinare ricevuta, disputate ufficialmente dalla propria squadra nella manifestazione e girone in cui sono state comminate (vedi Bollettino Ufficiale) ed in ciò sono comprese le eventuali gare di recupero e quelle vinte o perse a tavolino (vedi anche il punto c) sopra riportato).

ATTENZIONE: Il conteggio dei turni di squalifica residui a carico dei tesserati riportato sui BOLLETTINI UFFICIALI, sulle NOTE GARA e sul SITO INTERNET playleaguesport.it, è un SERVIZIO DI CORTESIA che non sostituisce il controllo a carico delle squadre.

In ogni caso è necessario per i responsabili di squadra verificare prima di ogni gara, la situazione squalifiche tenendo un proprio conteggio o contattando le sedi PL.

La PL non sarà responsabile di eventuali errori compiuti nel conteggio dei turni residui di squalifica.

N.B. Nel caso di situazioni in cui una squadra disputi nella stessa settimana o turno di gioco, più di una gara, si fa presente che è necessario informarsi presso le sedi PL per conoscere eventuali tesserati squalificati; comunque tenere presenti i punti a), b), c), d) e tutti i N.B. sopra riportati.

N.B. In tutte le situazioni disciplinari sarà assegnato al tesserato coinvolto, l'episodio più grave da lui commesso.

N.B. Si fa presente che le SANZIONI DISCIPLINARI (espulsioni o altro) potranno essere comminate dai Direttori di Gara (arbitri) anche dopo la fine della gara senza comunque dare avviso agli interessati o ai dirigenti delle stesse squadre. Pertanto, si raccomanda ai dirigenti delle squadre di informarsi presso le sedi PL in modo tempestivo e comunque di consultare sempre i Bollettini ed i Comunicati Ufficiali per conoscere la situazione degli squalificati.

32. Squalifiche A TEMPO Inflitte a Tesserati

- a) Tutte le squalifiche con modalità **A TEMPO**, a carico dei singoli TESSERATI, comminate dal Giudice Sportivo o dalla Commissione Giudicante PL, relative alle attività di Calcio, Calcio a 7 e Calcio a 5 organizzate da PL, si protrarranno fino all'esaurimento delle stesse in tutte le manifestazioni, gironi o fasi organizzate da PL stesso (vedi anche il N.B. del punto 17).
- b) Le squalifiche con modalità **A TEMPO uguali o superiori a mesi 3**, a carico di TESSERATI, inflitte da PL e comunicate per iscritto ed in modo ufficiale da PL, a tutte le Associazioni Sportive affiliate* a PL stesso, saranno ritenute valide dalle singole Associazioni e per le loro manifestazioni, dal momento della pubblicazione sul Bollettino Ufficiale della stessa Associazione e fino al loro esaurimento.
- c) Le squalifiche con modalità **A TEMPO uguali o superiori a mesi 3**, a carico di TESSERATI, inflitte da Associazioni Sportive affiliate* a PL comunicate a PL stesso, per iscritto ed in modo ufficiale, saranno ritenute attive per il PL, dal momento della pubblicazione sul Bollettino Ufficiale PL e fino al loro esaurimento.

N.B. Eventuali RECLAMI/RICORSI finalizzati alla riduzione o annullamento delle squalifiche attive, dovranno essere presentati agli Enti o Associazioni dove sono stati comminati in origine e saranno validi per ogni singolo Ente o Associazione, solo dopo la pubblicazione sul bollettino ufficiale di ogni singolo Ente o Associazione in cui il soggetto svolge l'attività sportiva.

N.B. Ai tesserati con squalifica attiva, comminata A TEMPO, potrà essere impedita dall'Arbitro e/o dal Delegato PL, se a conoscenza della stessa, la partecipazione alla gara.

N.B. Si fa presente che le SANZIONI DISCIPLINARI (espulsioni o altro) potranno essere comminate dai Direttori di Gara (arbitri) anche dopo la fine della gara senza comunque dare avviso agli interessati o ai dirigenti delle stesse squadre. Pertanto, si raccomanda ai dirigenti delle squadre di informarsi presso le sedi PL in modo tempestivo e comunque di consultare sempre i Bollettini ed i Comunicati Ufficiali per conoscere la situazione degli squalificati.

- d) Un calciatore espulso dal campo durante una gara (anche se di recupero) dovrà ritenersi squalificato **almeno per UNA GARA effettiva** (ufficialmente disputata dalla propria squadra anche se di recupero o vinta/persa a Tavolino) **immediatamente successiva**, in attesa di conoscere il responso del Giudice Sportivo e/o della Commissione Giudicante (vedi Bollettini Ufficiali).

N.B. In caso di espulsione diretta dal campo, per espulsione per doppia ammonizione, per episodi post-gara o altro, il tesserato in predicato dovrà saltare almeno la gara successiva anche se non segnalato sul Bollettino Ufficiale.

Vista la possibilità di sanzioni per episodi post-gara, anche non segnalati a gara finita dagli Operatori PL ai diretti interessati o al capitano della squadra, sarà necessario consultare prima di ogni gara il Bollettino Ufficiale relativo all'ultimo turno trascorso.

33. Rimborsi Relativi ai Tesserati Dovuti dalle Squadre a PL

- a) Per tutte le sanzioni disciplinari a carico di tesserati, comminate dal Giudice Sportivo o dalla Commissione Giudicante, sarà applicata una quota economica da rimborsare a PL che varia da un minimo di 5 € ad un massimo di 500 € (vedi il punto 34 con la tabella indicativa).
N.B. In tutte le situazioni disciplinari sarà assegnato al tesserato coinvolto, l'episodio più grave da lui commesso. Le quote economiche da versare a PL sono necessarie al rimborso delle spese relative alla gestione della Giustizia Sportiva (Giudice Sportivo e Commissione Giudicante) nonché aventi funzione di "deterrente".
- b) Un tesserato incluso nelle "note gara", che si renda protagonista di episodi "spiacevoli" (Es. offese all'arbitro, agli avversari, al pubblico, violenze etc.) può essere sanzionato anche dopo la fine di un incontro (Post-Gara, Situazioni di Violenza o Sanzioni Eccezionali) e potrà subire una sanzione come previsto ai punti 31 e/o 32).

- c) Il tesserato sotto squalifica o sospensione cautelare non potrà avere accesso al terreno di gioco per tutta la durata della sanzione riportata sul Bollettino Ufficiale. Nel caso di sanzioni, dovute ad episodi di particolare gravità, al tesserato punito, potrà essere vietato l'ingresso all'interno di alcuni impianti sportivi. Qualora il tesserato punito disattenda tale provvedimento, sarà la squadra a cui esso appartiene a pagarne le dirette conseguenze disciplinari e pecuniarie.
- d) Un tesserato che si renda protagonista di Episodi di Violenza, commessi anche nella zona del centro sportivo dove si svolge la manifestazione PL, e/o di intimidazione ai danni di altri tesserati o altre persone e/o cose in generale potrà subire, oltre a sanzioni economiche, pesanti squalifiche nell'ambito di tutti i Campionati/Tornei Amatoriali e non, organizzati da PL e da altri Enti di Promozione Sportiva, Associazioni Sportive o F.I.G.C., che si svolgono sul territorio nazionale oltre ad eventuali azioni penali a suo carico.
- e) La contraffazione del tesserino PL associativo, sarà punita con una sanzione economica di 50 € e con possibili provvedimenti disciplinari a carico sia del tesserato sia della squadra a cui esso appartiene.
- f) Eventuali furti o danneggiamenti commessi da tesserati, se riscontrati ufficialmente, saranno addebitati economicamente alla dirigenza della squadra con possibile DENUNCIA del/o dei tesserati colpevoli.
- g) Eventuali danni alla persona o a beni di terzi, commessi da tesserati e/o componenti di una squadra saranno da essi risarciti solidalmente agli altri componenti della stessa, con loro obbligo in ogni caso di mantenere indenne e sollevare il PL da qualunque richiesta risarcitoria o di pagamento somme dovesse eventualmente pervenirle, a qualunque titolo o ragione, in riferimento a detti fatti o illeciti.

34. Penalità e Rimborsi Dovuti dalle Squadre a PL (tabella)

MOTIVAZIONE	PENALITA' DISCIPLINARI	PENALITA' IN CLASSIFICA	IMPORTO AMMENDE (€)
Ammonizione a tesserato	1	-	-
Espulsione diretta e non	3	-	-
Partita Non Disputata dalla squadra di calcio a 5	20	Gara persa tavolino 0-3	100/120,00
Partita Non Disputata dalla squadra di calcio a 7	20	Gara persa tavolino 0-3	130/140,00
Partita Non Disputata da entrambe le squadre	20	Gara persa ad entrambe	55,00 + Quota Gara
Abbandono da parte della squadra di gara già iniziata	20	-	50,00
Squalifica a tesserato derivante da Espulsione Diretta	3	-	-
Squalifica a tesserato con riferimento Post-Gara	8	-	10,00
Squalifica a tesserato derivante da Situazioni di Violenza	15	-	da 25,00 a 150,00
Diffida alla Squadra	10	-	fino a 50,00
Squalifica a tesserato derivante da Rissa in Campo	20	-	da 25,00 a 100,00
Partecipazione illecita di un non tesserato alla gara	10	Gara persa tavolino 0-3	25,00
Partecipazione illecita di un tesserato alla gara	5	Gara persa tavolino 0-3	25,00
Ritardata consegna "note gara" o causato ritardo a inizio gara o "richiesta di comportamento"	0	-	5,00
Compilazione incompleta o errata "note gara"	1	-	5,00
Mancanza pallone	1	-	5,00
Pallone Midland non restituito a fine gara	2	-	15,00
Mancanza della divisa base	3	-	5,00
Uso casacche Midland	0	-	5,00
Mancata restituzione e/o danneggiamento casacche	2	-	15,00
Pubblico indisordinato o violento	Da 5 a 30	-	da 15,00 a 100,00

*** N.B. in caso di mancato pagamento totale del costo gara serale, sarà sempre applicato alla squadra l'importo di 75 €**

Le somme che spettano a PL a qualunque titolo e/o ragione (ad esempio per ammende/rimborsi, assicurazione tesserati, quota campo ecc.) dovranno essere pagate non appena richieste anche oralmente dalla squadra debitrice senza che questa possa sollevare alcun tipo di eccezione secondo il disposto dell'art. 1462 c.c.

Resta inteso che, stante il vincolo di solidarietà passiva che lega dirigenti e tesserati ed in genere i componenti della squadra, lo PL potrà esigere il pagamento delle somme dovute nella loro totalità nei confronti di qualunque componente della squadra debitrice.

N.B. Parte delle quote economiche da versare a PL, sono necessarie al rimborso delle spese relative alla gestione della Giustizia Sportiva (Giudice Sportivo e Commissione Giudicante); inoltre serviranno da deterrente ad eventuali episodi di violenza che potrebbero verificarsi nel corso della manifestazione. Le restanti quote economiche previste saranno utilizzate per migliorare lo svolgimento della manifestazione (sito internet, cancelleria, acquisto palloni, acquisto e lavaggio casacche e quant'altro necessario).

In ogni caso per tutte le manifestazioni NON UFFICIALI PL ed organizzate da terze parti, tutta la gestione della manifestazione, dei depositi cauzionali e la gestione economica generale, sono totalmente a carico dell'organizzazione stessa e non sono da imputare a PL FIRENZE e PRATO.

35. CONTROVERSIE

Per ogni controversia che dovesse insorgere tra il PL e le squadre e/o i singoli componenti delle stesse, per qualunque fatto e/o ragione attinenti allo svolgimento della manifestazione e/o al rispetto della regolamentazione dello stesso, comprese, tra l'altro e a titolo esemplificativo, azioni giudiziali di recupero credito per somme dovute a PL sarà competente in via esclusiva il foro di Firenze.

36. COPPA DISCIPLINA - modalità

La classifica sarà stilata in percentuale con il seguente criterio (esempio: 20 penalità in 5 gare = $(20/5) \times 100 = 400$), in caso di parità l'eventuale premio sarà assegnato alla squadra PEGGIO piazzata in classifica generale al termine delle varie fasi.

N.B. In tutte le manifestazioni con gare ad eliminazione diretta, dove previsto potranno, vincere il premio, solo le squadre finaliste.

37. CAPOCANNONIERE - modalità

In tutti i campionati e/o tornei, il premio sarà assegnato al giocatore che:

- In campionato avrà segnato il maggior numero di reti al termine della fase eliminatória a gironi
- In campionato avrà segnato il maggior numero di reti al termine della fase finale della manifestazione (senza tenere conto dei gol della fase eliminatória).
- Nei tornei, avrà segnato il maggior numero di reti al termine della fase finale della manifestazione (tenendo conto dei gol della fase eliminatória).

In tutte le circostanze, in caso di parità, l'eventuale premio verrà assegnato all'atleta appartenente alla squadra meglio piazzata in classifica finale (relativa alle varie fasi della manifestazione); in caso di ulteriore parità varrà il miglior punteggio ottenuto dalla squadra in coppa disciplina (relativa alle varie fasi della manifestazione); in ulteriore parità, si effettuerà il sorteggio. Se 2 o più atleti sono della stessa squadra si ricorrerà al sorteggio.

N.B. in casi particolari ed in presenza di una richiesta scritta da parte dei partecipanti, sarà possibile assegnare il premio anche a più di un cannoniere previo approvazione del PL.

N.B. Per eventuali errori riscontrati dalle squadre dovrà essere fornita a PL accurata descrizione scritta per l'eventuale correzione; in ogni caso la correzione stessa dovrà pervenire in sede PL non oltre 10 giorni dalla data di pubblicazione del Bollettino Ufficiale e comunque non oltre il termine della fase in predicato.

38. PREMIO FAIRPLAY - modalità

Il premio sarà assegnato al giocatore o dirigente che nel corso dell'attuale stagione sportiva si sarà distinto in modo particolare.

Tutte le segnalazioni giunte alle sedi PL saranno analizzate con la successiva proclamazione del vincitore, definita al termine delle fasi finali del campionato.

39. MIGLIOR DIFESA - modalità

La classifica sarà stilata in percentuale con il seguente criterio (esempio: 20 gol subiti in 5 gare = $(20/5)*100=400$), in caso di parità l'eventuale premio sarà assegnato alla squadra meglio piazzata in classifica generale al termine delle varie fasi.

N.B. In tutte le manifestazioni con gare ad eliminazione diretta, dove previsto potranno, vincere il premio, solo le squadre finaliste.

40. SCARPA D'ORO - modalità

Il premio sarà assegnato al giocatore che avrà segnato il maggior numero di reti nelle varie competizioni ufficiali PL nel corso dell'attuale stagione sportiva. Le reti di ogni manifestazione a cui il soggetto ha partecipato saranno sommate e nel corso della premiazione di fine stagione il premio sarà consegnato.

41. Sede PL e centri operativi

Preposte al deposito dei Bollettini e Comunicati Ufficiali ed Abilitate al Tesseramento

Viale Europa 95 Firenze
Via Pagnini 13 R Firenze
Viale Galilei 146 Prato c/o centro sportivo "Vittorio Rossi"
Per orari apertura consultare playleaguesport.it

per conoscere gli orari di apertura e le succursali PL attive playleaguesport.it

Numero WHATSAPP:

dal Lunedì al Venerdì con orario 09:00-20:00 (escluso festivi e festività) è attivo il numero **392 230 73 47**

42. Impianti Sportivi

Per l'elenco aggiornato degli impianti sportivi occorre visitare il sito playleaguesport.it alla sezione IMPIANTI, oppure chiedere informazioni alle sedi PL ai numeri 055 4630649 o 055 613448.

N.B. Tutti gli impianti sportivi utilizzati da PL per la disputa delle gare della manifestazione NON SONO GESTITI direttamente da PL; pertanto, eventuali mancanze relative alle strutture sportive in predicato sono da addebitarsi ai gestori degli impianti sportivi stessi o al Comune di appartenenza dell'impianto.

ATTENZIONE

Eventuali "lamentele", "consigli" o altro, potranno essere inoltrati dai presidenti delle squadre soltanto tramite nota scritta consegnata presso le sedi PL con modalità: FAX 055 602021, E-MAIL segreteria@playleaguesport.it oppure tramite lettera manuale (vedi indirizzo al punto 41). Il tutto sarà ANALIZZATO con tempestività dalla dirigenza PL

PARTICOLARITA' TECNICO/REGOLAMENTARI

Per tutto quanto non previsto nella presente "Strutturazione e Regolamentazione unificata" e "Analitico" della manifestazione scelta (integrati nello stesso fascicolo), le regole tecniche adottate per lo svolgimento della manifestazione sono raccolte dal fascicolo indicato come **Regolamento Tecnico "Il gioco del calcio (a 5 o a 7) PL" (ultima versione disponibile)**; il regolamento citato rimarrà depositato presso la segreteria delle sedi PL o altra se preposta e potrà essere consultato a richiesta.

Risulta inoltre possibile la consultazione del Regolamento Tecnico sul sito playleaguesport.it

Riteniamo comunque utile riportare una descrizione riguardante alcune precisazioni ed aggiornamenti su alcune delle regole alla data 31/08/2022 per farne parte integrante del presente fascicolo.

N.B. Tutti i documenti ufficiali (copie originali) sono depositati fino al termine della stagione sportiva in predicato presso le sedi PL di Firenze e Prato sono i seguenti:

Regolamento Tecnico, Strutturazione e Regolamentazione con Analitico della manifestazione, Bollettini Ufficiali, Comunicati Ufficiali, "Note Gara", Calendario Gare e quant'altro necessario, risultano giacenti presso le sedi PL di Firenze e Prato.

L'eventuale visione delle "Note Gara" potrà avvenire soltanto tramite richiesta scritta consegnata manualmente alle sedi PL; le note gara firmate dagli operatori PL potranno essere consegnate in formato copia, soltanto su richiesta delle autorità competenti.

Regola 1 – Il Rettangolo di gioco

Decisioni PL

- I campi di gioco assegnati dall'Organizzazione, per svolgere le gare di calendario, sono omologati da PL in armonia con i responsabili dell'impiantistica sportiva.
- Nel caso di maltempo, il rinvio della gara deriva dal responso dell'arbitro; pertanto, all'orario di calendario, le squadre sono tenute a presentarsi al campo per il riconoscimento previsto.
- Nel caso di rinvio della gara, sia esso dovuto d'ufficio che dal responso dell'arbitro, sarà cura dell'organizzazione decidere tempestivamente la data del recupero.
- **Negli impianti al coperto, sprovvisti di tribune interne, o di spazi dedicati specifici, NON sarà possibile l'accesso del pubblico all'interno del recinto di gioco/copertura, accesso consentito solo ed esclusivamente ai tesserati PL delle squadre che prenderanno parte alla gara in predicato.**
ATTENZIONE: vedi appendice "B" con eventuali deroghe

Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori

Decisioni PL

- Le scarpe da utilizzare, la disputa delle gare, dovranno essere "compatibili" con il tipo di superficie da cui è composto il terreno di gioco.
- Non potranno in NESSUN CASO essere utilizzate scarpe con tasselli intercambiabili o fissi di lega metallica o materiale duro.
- Negli impianti sportivi al COPERTO con superficie di gioco in gomma o materiali simili (non erba sintetica) è consentito il SOLO USO di scarpe con suola liscia di colore neutro e/o comunque di materiali tali da non lasciare evidenti segni sulla superficie di gioco, in ogni caso senza alcun tipo di tassello o rilievo.
- La decisione per l'idoneità delle scarpe, spetterà agli Operatori Tecnici PL presenti presso l'impianto sportivo la sera della gara.

Regola 8 – Durata delle gare

1. La durata della gara per è stabilita in due periodi uguali di **25 minuti ciascuno**
2. Nelle gare di CALCIO A 5 e CALCIO A 7 è previsto (a richiesta) **UN TIME-OUT per tempo per squadra**
3. Le gare dovranno avere il calcio di inizio con un ritardo massimo di 10 minuti rispetto all'orario ufficiale stabilito (vedi anche punto 19/D). Trascorso tale termine e con il conforto del rapporto arbitrale, la squadra responsabile del ritardo sarà dichiarata rinunciataria a tutti gli effetti (vedi punto 27/a e 27/b).
4. L'intervallo di metà gara, per esigenze organizzative, non potrà superare i 2 minuti.

Decisioni PL

- Nel caso in cui una squadra usufruisca del comporto sull'inizio gara (10 minuti di ritardo), previsto dal regolamento, dovrà rimborsare a PL 5 €.
- Nella Fase Finale o Play-Off, quando previsto con gare ad eliminazione diretta, per definire la squadra vincente in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si ricorrerà direttamente ai calci di rigore.
- **Solo nella finale per il 1° e 2° posto, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, ci saranno 2 tempi supplementari di 5 minuti ciascuno; persistendo la parità, si ricorrerà ai calci di rigore.**

PARTICOLARITA' PL:

ESPULSIONE e RIENTRO IN CAMPO DI UN'ALTRO GIOCATORE ITER:

- vedi APPENDICI "C" e "D" PROMEMORIA PRATICO della presente Strutturazione

APPENDICE “A”

CALENDARIO GARE: CRITERI PER LA COMPOSIZIONE DEI CALENDARI

CAMPIONATI e TORNEI:

La regola base per la composizione dei calendari riguarda l’equa distribuzione delle gare per ogni squadra in base al numero di squadre nel girone, in relazione agli impianti, ai giorni ed agli orari di gioco.

N.B. Per necessità organizzative PL i calendari di alcuni gironi con particolari esigenze di impiantistica sportiva e/o organizzativa, i gironi con gare di SOLA ANDATA ed altro, potranno essere composti in modo differente da quanto sopra riportato.

N.B. Eventuali altre situazioni organizzative relative allo svolgimento di un singolo girone, saranno trattate da PL in modo autonomo e inappellabile.

N.B. In caso di squadre iscritte con lo stesso nome, in due o più manifestazioni ufficiali PL contemporaneamente, in almeno una delle due manifestazioni, il calendario gare del girone di appartenenza della squadra, potrà essere composto, se possibile, assegnando alla squadra stessa un giorno ed un orario fissi di gioco (escluso orario centrale della serata).

In caso di più squadre con le stesse caratteristiche, presenti nello stesso girone, deciderà il PL in modo autonomo e inappellabile.

FIorentina (prima squadra) in TUTTE LE COMPETIZIONI

Per le gare conosciute al momento dell’emissione del calendario PL (recuperi già previsti nel calendario gare PL pubblicato ad ottobre/novembre 2022) sarà usato, dove possibile, come giorno di recupero il VENERDI della stessa settimana. Ove ciò non sia possibile sarà utilizzato un altro giorno della stessa settimana o di una settimana diversa, anche anticipando le gare e variando in alcuni casi l’impianto sportivo, il giorno di gioco e gli orari delle gare.

N.B. Per eventuali altre gare infrasettimanali, non previste al momento della compilazione dei calendari della “SERIE A” e “COPPA ITALIA TIM”, UEFA CONFERENCE LEAGUE, potranno essere effettuati spostamenti, solo se compatibili con le esigenze organizzative del campionato PL. In ogni caso potranno anche essere disputate due o più gare nella stessa settimana.

N.B. Per le gare della Coppa Italia saranno effettuati spostamenti obbligatori solo riferiti alle gare dalle semifinali (comprese) in avanti. Per gli ottavi ed i quarti di finale il PL si riserva il possibile lo spostamento delle gare in base alle esigenze organizzative del momento.

Le variazioni al calendario gare PL avverranno in modo tempestivo, non appena conosciute le date delle gare stesse.

MINORENNI:

criterio per la partecipazione alle gare:

Potranno partecipare alle gare sotto qualsiasi forma (giocatore, dirigente o altro), soltanto coloro che abbiano compiuto **15 anni di età per il MASCHILE e 12 anni per il FEMMINILE**. Il tesseramento di giocatori MINORENNI in generale, è possibile sia presso le sedi PL preposte, sia direttamente al campo la sera delle gare, soltanto alla presenza fisica di almeno uno dei genitori, presentando il documento d’identità in originale (del genitore) e la fotocopia del documento di almeno uno dei genitori con la relativa autorizzazione scritta che consenta al minore di partecipare alla manifestazione, oltre al documento d’identità del minore stesso; senza questo gli Operatori PL, i Delegati, gli Arbitri, non potranno accettare il tesseramento e negheranno al soggetto la possibilità di partecipare alle manifestazioni ufficiali PL.

La partecipazione alle gare dei giocatori MINORENNI è comunque sotto la responsabilità del Presidente della squadra anche in merito alla posizione sanitari, in base alle certificazioni richieste.

PARTITE SALTATE CON AVVISO PREVENTIVO

La squadra impossibilitata alla disputa di una gara di calendario, se avvisa le sedi PL entro le ore 17:00 del giorno della gara stessa esclusivamente tramite e-mail inviata a segreteria@playleaguesport.it dal responsabile o dal presidente della squadra avrà la sanzione ridotta, purché saldata entro il turno successivo di calendario (anche direttamente al campo) nei seguenti importi:

- 100 € per il calcio a 7 (anziché 130 €)
- 75 € per il calcio a 5 (anziché 100 €)

APPENDICE “A”

DOCCE FREDE:

Nel caso di docce fredde o mal funzionanti, imputabili a problematiche direttamente riconducibili all'impianto sportivo, le squadre potranno richiedere il rimborso di 20 €, soltanto scrivendo a info@playleaguesport.it segnalando data, impianto, orario e tipologia di problema

In ogni caso serve la segnalazione scritta del delegato Play League che certifichi il disservizio duraturo nel corso della serata e non un qualcosa di momentaneo.

Nel corso della serata NESSUNA QUOTA sarà restituita alle squadre né direttamente né con detrazione dalla quota campo. I rimborsi richiesti, se approvati dalla Direzione di Play League, saranno erogati con detrazione dal rimborso sulle gare successive previste.

N.B. in caso di mancanza totale d'acqua relativa a problematiche dell'acquedotto Comunale, o per cause imputabili ai fornitori di energia, NESSUN RIMBORSO sarà erogato alle squadre.

FURTI:

ATTENZIONE - Al fine di evitare disagi si raccomanda di TOGLIERE dagli spogliatoi tutti i propri effetti personali. In ogni caso lo PL non potrà essere ritenuto responsabile per eventuali oggetti rubati, smarriti o danneggiati.

PRIVACY:

La partecipazione anche ad una sola gara della manifestazione PL in predicato, comporterà l'accettazione anche dei punti sotto riportati in materia di privacy.

ADEMPIMENTI PER IL RISPETTO DELLE NORME SULLA PRIVACY

Informativa ai sensi dell'art. 13 del D.lgs 196/03

Codice sulla Privacy

(pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale 29 luglio 2003, Serie generale n. 174, Supplemento ordinario n. 123/L)

Nel ringraziarLa per averci fornito i Suoi dati personali, portiamo a Sua conoscenza che il D.lgs. n. 196 del 30 giugno 2003 ("Codice in materia di protezione dei dati personali") tutela il trattamento dei dati personali. Secondo la normativa indicata, tale trattamento sarà improntato ai principi di correttezza, liceità e trasparenza e di tutela della Sua riservatezza e dei Suoi diritti.

Ai sensi dell'articolo 13 del D.lgs. n.196/2003, pertanto, Le forniamo le seguenti informazioni:

Finalità del trattamento

Il trattamento è finalizzato unicamente per la realizzazione delle finalità istituzionali promosse dall'ente medesimo nei limiti delle disposizioni statutarie previste e in conformità a quanto stabilito dal D.lgs. n. 196/2003.

Modalità del trattamento

I dati verranno trattati principalmente con strumenti elettronici e informatici e memorizzati sia su supporti informatici che su supporti cartacei che su ogni altro tipo di supporto idoneo ai quali possono accedere solo il personale incaricato, nel rispetto delle misure minime di sicurezza ai sensi del Disciplinare Tecnico in materia di misure minime di sicurezza, Allegato B del Codice della Privacy.

Natura obbligatoria

Tutti i dati richiesti sono obbligatori.

In occasione del trattamento potremo venire a conoscenza di dati che il Codice sulla Privacy definisce "sensibili", in quanto idonei a rilevare stato di salute, adesione a sindacati, convinzioni religiose e filosofiche. Per queste ragioni Le chiediamo di esprimere per iscritto il consenso al trattamento

Conseguenze del rifiuto dei dati

In mancanza del consenso dell'interessato comporterà l'impossibilità di adempiere alle attività di cui al punto "Finalità del trattamento".

Soggetti a cui dati potranno essere comunicati i dati personali.

I dati potranno essere comunicati a:

- personale della Associazione in qualità di responsabili e incaricati al trattamento per la gestione delle attività sportive; il personale incaricato è stato debitamente istruito in materia di sicurezza dei dati personali e del diritto alla privacy.
- Tutti quei soggetti come Federazioni, Coni, Uisp, e altro, cui la comunicazione sia necessaria per il corretto adempimento delle finalità indicate sopra al titolo "finalità del trattamento".

Diritti dell'interessato

In relazione al trattamento di dati personali l'interessato ha diritto, **ai sensi dell'art. 7** (Diritto di accesso ai dati personali ed altri diritti) del Codice della Privacy:

1. L'interessato ha diritto di ottenere la conferma dell'esistenza o meno di dati personali che lo riguardano, anche se non ancora registrati, e la loro comunicazione in forma intelligibile.

2. L'interessato ha diritto di ottenere l'indicazione:

- a) dell'origine dei dati personali;
- b) delle finalità e modalità del trattamento;
- c) della logica applicata in caso di trattamento effettuato con l'ausilio di strumenti elettronici;
- d) degli estremi identificativi del titolare, dei responsabili e del rappresentante designato ai sensi dell'articolo 5, comma 2;
- e) dei soggetti o delle categorie di soggetti ai quali i dati personali possono essere comunicati o che possono venirne a conoscenza in qualità di rappresentante designato nel territorio dello Stato, di responsabili o incaricati.

3. L'interessato ha diritto di ottenere:

- a) l'aggiornamento, la rettificazione ovvero, quando vi ha interesse, l'integrazione dei dati;
- b) la cancellazione, la trasformazione in forma anonima o il blocco dei dati trattati in violazione di legge, compresi quelli di cui non è necessaria la conservazione in relazione agli scopi per i quali i dati sono stati raccolti o successivamente trattati;
- c) l'attestazione che le operazioni di cui alle lettere a) e b) sono state portate a conoscenza, anche per quanto riguarda il loro contenuto, di coloro ai quali i dati sono stati comunicati o diffusi, eccettuato il caso in cui tale adempimento si rivela impossibile o comporta un impiego di mezzi manifestamente sproporzionato rispetto al diritto tutelato.

4. L'interessato ha diritto di opporsi, in tutto o in parte:

- a) per motivi legittimi al trattamento dei dati personali che lo riguardano, ancorché pertinenti allo scopo della raccolta;
- b) al trattamento di dati personali che lo riguardano a fini di invio di materiale pubblicitario o di vendita diretta o per il compimento di ricerche di mercato o di comunicazione commerciali.

DATI STAMPATI o SCRITTI MANUALMENTE SU SUPPORTO CARTACEO:

Si fa presente a tutti i partecipanti a manifestazioni sportive organizzate direttamente o indirettamente da PL che l'accesso ai dati personali, stampati su supporti cartacei, è riservato unicamente agli operatori PL, e tutti gli incartamenti che saranno consegnati direttamente alle sedi PL Comitato Provinciale di Firenze, saranno custoditi all'interno di un armadio metallico con chiusura a chiave.

DATI SU INTERNET:

Al fine di migliorare lo svolgimento delle manifestazioni PL, saranno utilizzati uno o più siti internet dedicati. All'interno di questi siti e visibili a tutti, saranno inseriti dati relativi allo svolgimento delle singole manifestazioni sportive.

Saranno anche visibili i NOMI e COGNOMI con il solo ANNO di NASCITA di tutti i partecipanti. Inoltre, nello sviluppo delle manifestazioni, potranno essere legati a singoli partecipanti o alle squadre, dei dati relativi sia a situazioni tecniche (gol fatti e subiti ed altro) sia a situazioni disciplinari con allegati economici (sanzioni per espulsioni con relative motivazioni e decisioni del giudice Sportivo PL, sanzioni per esclusione di singoli tesserati o intere squadre da una o più manifestazioni PL).

Tutti i dati potranno restare visibili ed attivi sui siti internet PL o siti autorizzati e collegati, anche per periodi superiori al termine della stagione sportiva a cui i dati si riferiscono.

Il PL, non potrà essere ritenuto responsabile a nessun titolo, per l'uso improprio fatto da terzi non autorizzati, dei dati contenuti nei siti ufficiali PL o siti autorizzati da PL o ad esso collegati.

INVIO CORRISPONDENZA e CONTATTI con DIRIGENTI e GIOCATORI:

I dati dei dirigenti delle squadre (presidente, vicepresidente, segretario e contatto) o dei singoli tesserati (giocatori o altro ruolo nella squadra), anche relativi a passate stagioni sportive o manifestazioni concluse, potranno essere utilizzati da PL per comunicare informazioni inerenti manifestazioni PL presenti o future.

Al termine di ogni stagione sportiva (31/08) coloro che non rinnoveranno la partecipazione a manifestazioni PL (non più tesserati al 15/11), potranno richiedere con nota scritta, la cancellazione dei propri dati (nominativo, indirizzo, telefoni e e-mail) dagli archivi elettronici del PL.

RIPRESE VIDEO:

Durante lo svolgimento di alcune gare, potranno essere effettuate da Operatori autorizzati PL, delle riprese VIDEO. Tali riprese serviranno sia al settore tecnico PL per valutare l'operato tecnico e comportamentale degli Arbitri, sia per inserire sui siti internet UFFICIALI PL, alcuni spezzoni con i momenti più interessanti delle gare. I video disponibili su internet, presso i siti UFFICIALI PL, potranno restare attivi anche dopo il termine della stagione sportiva a cui fanno riferimento.

I video delle gare potranno anche essere utilizzati da PL per la valutazione comportamentale dei partecipanti alle gare stesse e potranno essere utilizzati in caso di situazioni di violenza e/o intimidazioni avvenute nel corso delle gare a danno sia di Operatori PL sia altri giocatori o dirigenti di squadre.

Le riprese video sia ufficiali PL che di altra provenienza, non potranno essere mai utilizzate dalle squadre durante i ricorsi/reclami relativi allo svolgimento delle gare.

APPENDICE “B”

ATTENZIONE da pagina 3:

ATTENZIONE – In ogni caso con l’iscrizione alla manifestazione in predicato, il presente regolamento c.d. “Strutturazione e Regolamentazione Unificata”, nonché “Analitico della manifestazione in predicato”, il Regolamento Tecnico contenuto nel fascicolo (disponibile presso le sedi PL) denominato “Il Gioco del Calcio a 5 o a 7 PL” (ultima versione disponibile), ed eventuali anche futuri “Comunicati Ufficiali” si intendono e si intenderanno accettati in ogni loro parte dalla dirigenza e dai singoli tesserati della squadra.

Il presente regolamento, l’analitico della manifestazione ed eventuali comunicati ufficiali emessi, verranno consegnati in copia, presso le sedi PL Provinciale di Firenze, Prato o altra sede preposta, al presidente o vice-presidente o ad un componente della squadra o ad una persona demandata, al momento dell’iscrizione o prima dell’inizio della manifestazione in predicato. Il mancato ritiro non esenterà la squadra ed i suoi membri, dal rispetto ed accettazione di tutti i regolamenti attivi per la partecipazione alla manifestazione PL.

Si fa presente che “rilevare” una squadra (anche solo il nome) che abbia partecipato a manifestazioni PL nelle passate stagioni sportive, comporterà per la nuova dirigenza anche la responsabilità di tutti gli oneri economici e tecnici attivi o passivi anche trascorsi.

N.B. Eventuali pendenze economiche, derivanti da quote assicurative, quote postali da invio raccomandate per segnalazione sospesi o altre, rimborsi per giudice sportivo, quote campo non pagate ed altro, saranno a carico della dirigenza della squadra e/o dei singoli tesserati. L’eventuale importo dovuto dalla dirigenza a PL sarà decurtato dal deposito cauzionale, se versato dalla squadra, e giacente presso la sede Provinciale del PL. Nel caso che la somma dovuta dalla squadra a PL sia maggiore del deposito cauzionale versato, la dirigenza della squadra dovrà reintegrarla entro il termine della manifestazione in predicato, onde evitare eventuali azioni legali a proprio carico.

Si raccomanda ai dirigenti delle squadre di presentarsi almeno una volta al mese presso le sedi PL per la verifica della situazione economica ed il saldo di eventuali quote sospese; inoltre, nel corso della manifestazione saranno inviate da PL presso gli impianti sportivo laddove si svolgono le gare, copie degli estratti conto delle squadre.

Esiste anche un servizio riservato e protetto da password presso il sito playleaguesport.it con riportati gli estratti conto delle squadre aggiornati settimanalmente.

Per le somme dovute a qualunque titolo e/o ragione dalla squadra a PL sussiste un vincolo di solidarietà passiva tra tutti i componenti della squadra (dirigenti, singoli tesserati), indipendentemente dalla qualifica che i singoli ricoprono in essa. PL avrà titolo pertanto di recuperare il credito nei confronti dei singoli componenti della squadra debitrice, anche con separate e singole azioni legali. Per l’eventuale ritiro del deposito cauzionale attivo vedi punto 02/d N.B.

In ogni caso per tutte le manifestazioni NON UFFICIALI PL ed organizzate da terze parti, tutta la gestione della manifestazione, dei depositi cauzionali e la gestione economica generale, sono totalmente a carico dell’organizzazione stessa e non sono da imputare a PL di FIRENZE e PRATO.

Si fa presente che la compilazione del modulo di AFFILIAZIONE BAS (basi associative sportive) potrà anche comportare la registrazione sul registro società del CONI.

Per queste BAS tutti i costi di creazione ed affiliazione a PL sono a carico del PL stesso.

In ogni caso, le BAS in predicato, non potranno svolgere, in ambito sportivo e non, attività commerciali o di erogazione rimborsi spesa o compensi di varia natura.

Comunque, la "normale" e "unica" attività di partecipazione alle manifestazioni PL di calcio, calcio a 5 e calcio a 7 non comporterà nessun onere aggiuntivo se non quello relativo ai rimborsi di partecipazione alla manifestazione in predicato.

IMPIANTI SPORTIVI AL COPERTO: deroga calcio a 5 Femminile

- Negli impianti al coperto, sprovvisti di tribune interne, o di spazi dedicati specifici, **NON** sarà possibile l'accesso del pubblico all'interno del recinto di gioco/copertura, accesso consentito solo ed esclusivamente ai tesserati delle squadre che prenderanno parte alla gara in predicato e inseriti come attivi nella nota gara per la partita in predicato.
- **UNICA ECCEZIONE PER IL CALCIO A 5 FEMMINILE** come sotto riportato.

In occasione delle gare del campionato femminile di calcio a 5, con svolgimento al coperto in impianti **NON PREVISTI** per l'accesso e permanenza del pubblico (spazi appositi e tribune), in presenza di calciatrici minorenni, si autorizzano i **SOLI** genitori delle stesse, a permanere all'interno del recinto di gioco, ovvero all'interno dei palloni pressostatici.

ATTENZIONE: Non sono comunque ammessi ragazzi/e sotto i 12 anni di età anche se fratelli/sorelle delle giocatrici.

Tale condizione è possibile, mediante tesseramento obbligatorio per tutti coloro (massimo 15 persone a gara a squadra) abbiamo accesso e permanenza nelle strutture sopra citate.

Il costo di tesseramento straordinario, comprensivo di assicurazione, è di 0 € a persona con validità fino a tutto aprile 2023.

Tutti i presenti, sotto forma di **ACCOMPAGNATORE**, dovranno compilare e firmare la **DICHIARAZIONE LIBERATORIA per RESPONSABILE DI SQUADRA, GIOCATORI, DIRIGENTI e ACCOMPAGNATORI**, disponibile presso gli Operatori Play League presenti al campo, da allegare alla nota gara della squadra in predicato.

In tutte le situazioni sarà l'Arbitro a determinare la posizione di stazionamento delle persone all'interno delle strutture di gioco; in caso si presentino condizioni non consone (a giudizio insindacabile dell'Arbitro), l'Arbitro stesso potrà allontanare chiunque dalla struttura.

APPENDICE “C”

PROMEMORIA PRATICO RIEPILOGATIVO CALCIO A 5

- Tutti gli impianti per gare ufficiali sono omologati dall' Organizzazione PL.
- Si gioca con pallone n°4 a rimbalzo controllato/ridotto.
- Verificare i palloni prima e durante la gara con pallone diverso si gioca solo con l'assenso dei due capitani,altrimenti non si può disputare o continuare la gara.
- Documenti di riconoscimento per giocare:
 - per tesserati italiani e/o comunitari: passaporto, carta d'identità o patente del paese d'origine, tesserino Play League munito di Foto ed emesso da Play League nella stagione in corso;
 - per tesserati extracomunitari: Carta d'identità o patente italiana, passaporto del paese d'origine accompagnato dal permesso di soggiorno valido e da una autorizzazione ufficiale emessa da Play League e comunicata agli operatori Play League presenti al campo la sera della gara, tesserino Play League munito di Foto ed emesso da Play League nella stagione in corso.
- **Non si gioca senza documento di riconoscimento.**
- Il COMPORTO è il periodo successivo all'orario ufficiale d'inizio della gara ed è previsto in 10 minuti.
 - Si applica automaticamente in caso di mancata presentazione di una o di entrambe le squadre.
 - Si applica su richiesta di una o di entrambe le squadre per motivazioni a loro necessarie e non sono contestabili. L'arbitro a sua discrezionalità può incrementare il comports di non oltre ulteriori 5 minuti.
 - La fine del comports coincide inderogabilmente con il fischio dell'inizio della gara.
- Il numero minimo di giocatori per disputare la gara è di **3** giocatori.
- Non è possibile giocare indossando apparecchi tecnologici come bracciali cardio fitness.
- Un tesserato segnalato nelle note gara come dirigente e/o tecnico, qualora la propria squadra sia presente con meno di **12 giocatori**, se lo richiede, può partecipare alla gara stessa anche come giocatore. Dovranno poi essere corrette le note gara, segnalando il numero di maglia con il quale disputerà la gara.
- I tesserati ritardatari e/o volanti, possono entrare in campo, se debitamente identificati, **entro e non oltre l'inizio del secondo tempo**. Se non lo sono già, devono poi essere aggiornate le **due** copie delle note gara.
- I cartellini giallo e rosso si utilizzano solo per i giocatori.
- E' consentito invertire le panchine tra i 2 tempi di gara.
- Il vincitore del sorteggio iniziale sceglie la porta da difendere o il calcio d'inizio.
- E' possibile segnare una rete su calcio d'inizio
- Il calciatore che batte il calcio d'inizio può stare nella metà campo avversaria.
- **Se durante il gioco il pallone colpisce l'arbitro, se egli è in campo, il gioco deve essere interrotto.**
- **In caso di rimessa da parte dell'arbitro il pallone si concede alla squadra che lo stava giocando e gli avversari dovranno stare a 2 metri dal punto della rimessa. Se la rimessa è a favore della squadra attaccante e deve essere fatta in area di rigore, deve essere effettuata sulla linea dell'area di rigore perpendicolarmente alla linea di porta e/o di fondo. Il pallone è in gioco quando ha toccato terra.**
- **Non si può convalidare una rete o un'autorete se durante una rimessa dell'arbitro il pallone non è stato toccato da almeno 2 giocatori.**
- Il recupero, quando previsto, deve obbligatoriamente essere segnalato visivamente e verbalmente.
- Il **time-out** si concede a gioco fermo alla squadra che lo richiede e se la stessa è **in possesso di palla**.
- Lo scorrere dei 4 secondi deve essere segnalato palesemente anche con la voce.
- Si può segnare una rete direttamente su calcio d'inizio o su ripresa del gioco dopo la segnatura di una rete
- Si può battere il calcio d'inizio o la ripresa del gioco dopo una rete anche calciando il pallone all'indietro.
- Il portiere, dopo una parata efficace, può segnare direttamente una rete con i piedi.

- Il portiere, con le mani, non può mai segnare una rete.
- Se non si disturba il gioco e/o non si inganna un avversario **NON** è fallo chiamare la palla.
- **NON** è infrazione giocare il pallone da terra a meno di non commettere gioco pericoloso o falloso.
- La **SCIVOLATA sull'uomo** è, salvo applicazione del vantaggio, **SEMPRE** fallo: se si tocca il giocatore punizione di **prima**, se si prende solo il **pallone**, punizione di **seconda**.
- Il portiere **NON** può giocare il pallone con le mani su passaggio volontario di un compagno di squadra, su rimessa laterale o se effettuato con i piedi o gamba al di sotto del ginocchio.
- Il portiere non può rigiocare il pallone, dopo essersene spossessato, su passaggio volontario di un compagno prima che sia stato toccato/giocato da un avversario anche se il passaggio proviene dalla **metà campo opposta**. L'infrazione sarà punita con una punizione di seconda nel punto dove essa è avvenuta.
- Se nei 2 casi sopra citati, citati il portiere tocca indebitamente il pallone con le mani quando non potrebbe farlo si sanziona solo tecnicamente
- Se il portiere tocca indebitamente il pallone con le mani quando non potrebbe farlo si sanziona solo tecnicamente.
- Se un giocatore titolare commette un fallo mentre è fuori dalle linee perimetrali e il pallone è in gioco, si punisce con un fallo battuto dalla linea laterale nel punto più vicino all'infrazione.
- Se viene **espulso un giocatore che è in panchina NON** si toglie un giocatore dal campo.
- Le punizioni di seconda in attacco e in area di rigore si battono sulla riga della stessa nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione, arretrando il pallone parallelamente alla linea laterale.
- La punizione in area a favore della difesa non ha l'obbligo di uscire dall'area per essere in gioco. Gli avversari devono stare fuori area e a 5 metri dal pallone fino a che il pallone non è in gioco. Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente.
- I giocatori della squadra che calcia la punizione devono stare ad almeno 1 metro dalla barriera nel caso in cui viene richiesta. Se saranno a meno di 1 metro e la punizione viene calciata l'inadempiente deve essere sanzionato con una punizione di seconda da battersi dove è stato colpito dal pallone.
- Su punizione nella propria area, a favore della difesa, gli avversari devono stare fuori area e a 5 metri dal pallone.
- Il calcio di rigore si segna nei falli cumulativi se assegnato durante i primi 5 falli di prima.
- Il tiro libero deve essere **obbligatoriamente** battuto come tale ed è valido solo dopo che l'arbitro ha emesso il fischio per la sua effettuazione. Il tiro libero deve essere calciato verso la porta avversaria e non può essere passato ad un compagno di squadra.
- Prima dei tiri liberi è corretto applicare la norma del **VANTAGGIO** e se anche si concretizza deve comunque essere segnato il fallo cumulativo e avvertita la squadra che aveva commesso il fallo.
- Se si è concesso il vantaggio si può aspettare la fine dell'azione un'azione per intervenire disciplinarmente nei confronti di un giocatore ma solo se tale giocatore non interferisce nell'azione prima della sua conclusione.
- Quando l'area di rigore è di 4 o 5 metri, il pallone si porta a 6 metri **SOLO** per battere il tiro libero nato da un fallo di prima commesso tra la linea dell'area di rigore e la linea immaginaria dei **6 metri**, perché il tiro libero **NON** si può battere da meno di tale distanza dalla porta.
- I giocatori **DEVONO** rispettare sempre la distanza di 5 metri sulle punizioni, calci d'angolo e rimesse laterali.
- La rimessa laterale si batte con il pallone sulla riga, i piedi possono toccare la riga, gli avversari devono stare a distanza di 5 metri.
- L'avversario che **INTERFERISCE** nella rimessa laterale viene sanzionato con una punizione di seconda se il pallone è in gioco ed eventualmente ammonito.
- La rimessa dal fondo la esegue solo il portiere e solo con le mani. Il pallone è in gioco appena uscito dall'area di rigore.
- Su calcio d'angolo ogni infrazione della procedura (+ di 4 secondi, palla in movimento, palla fuori dalla lunetta) viene punita e diventa una rimessa dal fondo da parte del portiere avversario.
- La procedura, dove prevista, dei calci di rigore per stabilire la vincente di una gara si stabilisce corretta al **miglior dei 5 rigori**. In caso di parità si procederà ad oltranza.

- **ITER SUI GIOCATORI ESPULSI:**

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere in panchina. La sua sostituzione può essere effettuata con l'autorizzazione dell'arbitro anche con gioco in svolgimento, dopo 2 minuti dall'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i 2 minuti. In questo ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità

- 1) Se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 4 e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con soli 4 calciatori può essere con un quinto calciatore prima del passaggio dei 2 minuti.
- 2) Se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 4 o 3 contro 3 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori
- 3) Se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 3 oppure 4 contro 3 e la squadra numericamente superiore segna una rete, alla squadra con 3 calciatori se ne può aggiungere soltanto un altro.
- 4) Se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero di calciatori

- Se viene espulso un giocatore che è in panchina NON si toglie un giocatore dal campo.
- **ATTENZIONE:** Per “fallo da ultimo uomo” si intende la punizione di prima commessa realmente dall'ULTIMO difensore (portiere o giocatore) che impedisce all'avversario di sfruttare la chiara occasione di segnare una rete perché dopo il difensore stesso c'è solo la porta. Se l'infrazione è commessa intenzionalmente o meno fuori dall'area di rigore il difensore deve essere **ESPULSO**. Se l'infrazione è commessa in area di rigore, se intenzionale rigore ed **ESPULSIONE**, non intenzionale rigore ed **AMMONIZIONE**.

APPENDICE “D”

PROMEMORIA PRATICO RIEPILOGATIVO CALCIO A 7

- Tutti gli impianti per gare ufficiali sono omologati dall' Organizzazione PL.
- Si gioca con **pallone n°4,5 / 5** a rimbalzo normale.
- Verificare i palloni prima e durante la gara con pallone diverso si gioca solo con l'assenso dei due capitani. Senza l'assenso di uno dei due capitani non si può disputare la gara.
- Documenti di riconoscimento per giocare:
 - per tesserati italiani e/o comunitari: passaporto, carta d'identità o patente del paese d'origine, tesserino Play League munito di Foto ed emesso da Play League nella stagione in corso;
 - per tesserati extracomunitari: Carta d'identità o patente italiana, passaporto del paese d'origine accompagnato dal permesso di soggiorno valido e da una autorizzazione ufficiale emessa da Play League e comunicata agli operatori Play League presenti al campo la sera della gara, tesserino Play League munito di Foto ed emesso da Play League nella stagione in corso.
- **Non si gioca senza documento di riconoscimento.**
- Il **COMPORTE** è il periodo successivo all'orario ufficiale d'inizio della gara ed è previsto in 10 minuti.
 - Si applica automaticamente in caso di mancata presentazione di una o di entrambe le squadre.
 - Si applica su richiesta di una o di entrambe le squadre per motivazioni a loro necessarie e non sono contestabili. L'arbitro a sua discrezionalità può incrementare il comports di non oltre ulteriori 5 minuti.
 - La fine del comports coincide inderogabilmente con il fischio dell'inizio della gara.
- Il numero minimo di giocatori per disputare la gara è di **5** giocatori.
- Un tesserato PL segnalato nelle note gara come dirigente e/o tecnico, qualora la propria squadra sia presente con meno di **12 giocatori**, può partecipare alla gara stessa, se lo richiede, anche come giocatore. Dovranno poi essere corrette le note gara, segnalando il numero di maglia con il quale disputerà la gara.
- I tesserati ritardatari e/o volanti, possono entrare in campo, se debitamente identificati, entro e non oltre l'inizio del secondo tempo. Se non lo sono già, devono poi essere aggiornate le due copie delle note gara.
- Il vincitore del sorteggio iniziale sceglie la porta da difendere o il calcio d'inizio.
- Le sostituzioni sono “**VOLANTI**”.
- Il time-out si concede a gioco fermo alla squadra che lo richiede se la stessa è in possesso di palla
- Il recupero, quando previsto, deve obbligatoriamente essere segnalato visivamente e verbalmente.
- Si può segnare una rete direttamente su calcio d'inizio o su ripresa del gioco dopo la segnatura di una rete, si può battere il calcio d'inizio o la ripresa del gioco dopo una rete anche calciando il pallone all'indietro. Chi batte può stare nella metà campo avversaria.
- La distanza da rispettare sul calcio d'inizio e/o ripresa del gioco dopo segnatura di una rete è di 7 metri.
- Il portiere, con le mani, non può mai segnare una rete.
- Il portiere, dopo una parata efficace, può segnare direttamente una rete con i piedi.
- Da rimessa laterale da parte di un compagno, il portiere può giocare il pallone **SOLO** con i piedi
- Il portiere **NON** può giocare il pallone con le mani su passaggio **VOLONTARIO** di un compagno di squadrse effettuato con i piedi o gamba al di sotto del ginocchio.
- In questi 2 casi se il portiere tocca indebitamente il pallone con le mani si sanziona solo tecnicamente.
- Se non si disturba pesantemente il gioco o non si inganna un avversario **NON** è fallo chiamare la palla
- **NON** è fallo giocare il pallone da terra a meno di non commettere gioco pericoloso o altra manovra fallosa.
- Si applica la norma del **VANTAGGIO**.
- La **SCIVOLATA** sull'uomo è, salvo applicazione del vantaggio, **SEMPRE** fallo: se si tocca il giocatore punizione di prima, se si prende solo il pallone, punizione di seconda.
- Per le espulsioni si segue l'iter del calcio a 5. Se viene espulso un giocatore che è in panchina, **NON** si toglie un giocatore dal campo.
- Se un giocatore titolare commette un fallo mentre è fuori dalle linee perimetrali e il pallone è in gioco, si punisce con un fallo battuto dalla linea laterale nel punto più vicino all'infrazione.

- Le punizioni di seconda in attacco e in area di rigore si battono dove è stata commessa l'infrazione, comunque non a meno di 7 metri valutati perpendicolarmente dalla linea di porta.
- I giocatori della squadra che batte la punizione devono stare almeno ad 1 metro dalla barriera quando viene richiesta. Se a meno di 1 metro e giocano subito dopo la punizione calciata, devono essere sanzionati con una punizione di seconda.
- Su punizione a favore della difesa nella propria area, gli avversari devono stare fuori area e a 7 metri dal pallone. Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente.
- Il fallo laterale si batte con le mani. Gli avversari devono stare ad almeno 2 metri di distanza.
- La rimessa dal fondo la esegue solo il portiere: con le mani o con i piedi mettendo il pallone fermo a terra dentro l'area di rigore e calciandolo fuori; in questo caso, cioè con i piedi, può anche segnare una rete. Il pallone è in gioco quando è uscito dall'area di rigore. Le punizioni di seconda devono essere segnalate con il braccio alzato.
- Se durante il gioco il pallone colpisce l'arbitro, se egli è in campo, il gioco deve essere interrotto.
- In caso di rimessa da parte dell'arbitro il pallone si concede alla squadra che lo stava giocando e gli avversari dovranno stare a 4 metri dal punto della rimessa. Se la rimessa è a favore della squadra attaccante e deve essere fatta in area di rigore, deve essere effettuata sulla linea dell'area di rigore perpendicolarmente alla linea di porta e/o di fondo.
- Su rimessa da parte dell'arbitro il pallone è in gioco quando tocca terra.
- Su rimessa dell'arbitro una rete non può essere convalidata se il pallone non è stato toccato da almeno 2 giocatori.
- Il fallo laterale si batte con le mani. Gli avversari devono stare ad almeno 2 metri di distanza.
- La rimessa dal fondo la esegue solo il portiere: con le mani o con i piedi mettendo il pallone fermo a terra dentro l'area di rigore e calciandolo; in questo caso, cioè con i piedi, può anche segnare una rete. Il pallone è in gioco quando è calciato e si è mosso anche se non è uscito dall'area di rigore.
- Sulla rimessa dal fondo gli avversari devono stare fuori area fino a che il pallone non è in gioco.
- La procedura, dove prevista, dei calci di rigore per stabilire la vincente di una gara si stabilisce corretta al **miglior dei 5 rigori**. In caso di parità si procederà ad oltranza.

• **ITER SUI GIOCATORI ESPULSI:**

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere in panchina. La sua sostituzione può essere effettuata con l'autorizzazione dell'arbitro anche con gioco in svolgimento, dopo 2 minuti dall'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i 2 minuti. In questo ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità

- 1) Se le squadre stanno giocando con 7 calciatori contro 6 e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con soli 6 calciatori può essere con un settimo calciatore prima del passaggio dei 2 minuti.
- 2) Se le squadre stanno giocando 6 calciatori contro 6 o 5 contro 5 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori
- 3) Se le squadre stanno giocando con 7 calciatori contro 5 oppure 6 contro 5 e la squadra numericamente superiore segna una rete, alla squadra con 5 calciatori se ne può aggiungere soltanto un altro.
- 4) Se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero di calciatori

- Se viene espulso un giocatore che è in panchina **NON** si toglie un giocatore dal campo.
- **ATTENZIONE:** Per “fallo da ultimo uomo” si intende la punizione di prima commessa realmente dall'ULTIMO difensore (portiere o giocatore) che impedisce all'avversario di sfruttare la chiara occasione di segnare una rete perché dopo il difensore stesso c'è solo la porta. Se l'infrazione è commessa intenzionalmente o meno fuori dall'area di rigore il difensore deve essere **ESPULSO**. Se l'infrazione è commessa in area di rigore, se intenzionale rigore ed **ESPULSIONE**, non intenzionale rigore ed **AMMONIZIONE**.

ANALITICO MANIFESTAZIONI

PRECAMPIONATO 2022

Inizio Manifestazione

Dal 25/09/2022 fino alla prima settimana di novembre 2022

Partecipazione alla manifestazione

Riservato alle sole squadre e persone, iscritte al campionato Play League 2022-2023 con libera partecipazione e senza alcun costo di iscrizione, tesseramento e assicurazione, rispettando per le persone, solo le regole per i Fuori Quota e i tesserati FIGC

Fuori Quota

C5 over 35:

- 2 fuoriquota fra i 30 e i 35 anni (1989/90/91/92/93)
- 1 fuoriquota FIGC di “Terza Categoria e Seconda Categoria C11”

C7 over 35:

- 1 fuoriquota fra i 30 e i 35 anni (1989/90/91/92/93)
- 1 fuoriquota FIGC di “Terza Categoria e Seconda Categoria C11”

C5 Regular e C7 Regular:

- 1 Fuoriquota FIGC di “Promozione o Eccellenza C11” (prima categoria e categorie inferiori libere), oppure “Serie B” o “Serie C1 di C5” (Serie C2 libera)

C5 Easy e C7 Easy

- No FIGC
- 1 Fuoriquota “FIGC Terza Categoria o Giovanili Provinciali Calcio a 11” oppure “Serie C2 di C5”

Rimborso a gara

Per ogni gara ogni squadra dovrà rimborsare all’organizzazione:

- Calcio a 5 = 50 € aperto e 60 € coperto
- Calcio a 7 = 75 €

Gironi Fase Eliminatoria + Fasi Finali

4 squadre per girone + fase finale successiva in base alla posizione finale in classifica al termine della fase eliminatoria
5 squadre solo C5 over 35 senza fase finale

Disciplinare

Azzerata al termine della manifestazione, salvo fatti gravi o squalifiche a tempo

Premi

Buono acquisto articoli sportivi per la prima squadra classificata di ogni categoria

CAMPIONATI 2022-2023

01. Manifestazione: Composizione Fase Eliminatoria

CALCIO A 5 CAMPIONATO FEMMINILE 2022-2023

3 gironi da 10 squadre

CALCIO A 5 CAMPIONATO FIRENZE REGULAR 2022-2023

5 gironi da 10 squadre

CALCIO A 5 EASY LEAGUE CAMPIONATO 2022-2023

5 gironi da 10 squadre

CALCIO A 5 OVER35 CAMPIONATO 2022-2023

Girone unico da min. 10 a max. 12 squadre

CALCIO A 7 CAMPIONATO FIRENZE REGULAR 2022-2023

7 gironi da 10 squadre

CALCIO A 7 EASY LEAGUE CAMPIONATO 2022-2023

7 gironi da 12 squadre

CALCIO A 7 OVER35 CAMPIONATO 2022-2023

4 gironi da 10 squadre

CALCIO A 7 CAMPIONATO PRATO SOCCER LEAGUE 2022-2023

Girone unico da min. 10 a max. 12 squadre

02. Costi di Partecipazione e Omaggi/Promozioni:

a) **OMAGGI/PROMOZIONI:** a scelta della squadra una fra le seguenti opzioni

- Kit soccorso
- Kit palloni
- Buono sconto 100 € (50% fino a max spesa 200 €); I buoni sono utilizzabili solo presso il negozio Midland Sport in Via Pagnini 13/r a Firenze)

b) **ISCRIZIONE SQUADRA ALLA MANIFESTAZIONE:**

NESSUN COSTO PREVISTO IN QUESTA MANIFESTAZIONE

QUOTA di PARTECIPAZIONE omnicomprensiva di TESSERAMENTO e ASSICURAZIONE "BASE" SINGOLE PERSONE fisiche: da versare **OBBLIGATORIAMENTE** per **OGNI SQUADRA** con cui il soggetto partecipa alle gare della manifestazione.

15 € per l'iscrizione con una squadra + 5 € per ognuna delle iscrizioni successive.

c) **RIMBORSO GARA per ogni squadra:**

CALCIO A 7 = 75 €

CALCIO A 5 APERTO maschile e femminile = 50 €

CALCIO A 5 COPERTO maschile e femminile = 60 €

CALCIO A 5 FEMMINILE solo girone zona Empolese/Senese = 20 € gare "in casa" e 50 € gare "fuori casa"

N.B. E' OBBLIGATORIO, PRIMA DELL'INIZIO di OGNI GARA, versare TOTALMENTE agli Operatori PL (Delegato o Arbitro) le quote economiche previste; in caso contrario SARA' IMPEDITA alla squadra in difetto, la partecipazione alla gara in predicato. INOLTRE, POTRANNO ESSERE APPLICATE SANZIONI TECNICHE ALLE SQUADRE CON DECURTAZIONE DI PUNTI IN CLASSIFICA GENERALE.

04. Fasi della Manifestazione - Svolgimento e Calendario Gare

- La FASE ELIMINATORIA di tutti i campionati, si svolgerà suddivisa in gironi con gare di ANDATA e RITORNO
- Al termine della Fase Eliminatoria a gironi, in base alla classifica finale dei singoli gironi, le squadre avranno accesso alla Fase Finale e potranno essere, dove previsto, suddivise in ulteriori CATEGORIE.
- NON SONO POSSIBILI DA PARTE DELLE SQUADRE, RICHIESTE DI SPOSTAMENTO DELLE GARE PREVISTE NEL CALENDARIO DEFINITIVO, SALVO ECCEZIONI SOTTO RIPORTATE:
 - Data la particolarità, della composizione del “girone C” del campionato di calcio a 5 femminile 2022-2023, in deroga a questa Strutturazione e Analitico della manifestazione, è stata prevista per ogni squadra, la possibilità di richiedere 3 spostamenti di gare previste in calendario riferito alla fase eliminatoria (fase a gironi).
Le modalità operative sono le seguenti:
 - 3 richieste di spostamento possibili per ogni squadra.
 - La richiesta deve pervenire alla sede Play League su info@playleaguesport.it, almeno 15 giorni precedenti lo svolgimento della gara da spostare.
 - La squadra richiedente lo spostamento dovrà proporre data, ora e impianto per la nuova gara e si accollerà eventuali spese extra, qualora ci fossero.
 - Se la richiesta risulta “accettabile” per Play League, verrà sottoposta all’altra squadra per l’eventuale accettazione.
 - Qualora la richiesta sia ACCETTATA dall’altra squadra, il calendario gare verrà aggiornato
 - Qualora la richiesta sia RIFIUTATA dall’altra squadra, il calendario gare NON verrà aggiornato
 - **In ogni caso, a prescindere dall’esito della richiesta, alla squadra richiedente sarà calcolata come 1 richiesta di spostamento effettuata.**
 - **Qualora la richiesta venga respinta, non si procederà a nessuna variazione al calendario gare**

08. Finali Nazionali

L’eventuale svolgimento, sarà definite entro FEBBRAIO 2023 tramite un Comunicato Ufficiale

15. Premi

- **FASE ELIMINATORIA: Coppe alla 1^a, 2^a, 3^a squadra classificata di ogni girone della fase eliminatoria + coppa disciplina, miglior difesa e capocannoniere.**
- **FASE FINALE: da definire entro FEBBRAIO 2023**

16. Tesseramento, Tesseramento “Volante” ed Assicurazione di Atleti e Dirigenti

- **15 € per quota di partecipazione e iscrizione con una squadra + 5 € per ognuna delle iscrizioni successive**
- **È possibile aggiungere giocatori alla squadra fino al termine (ultima gara) della Fase Finale a gironi o fino al termine (ultima gara) della Fase Eliminatoria in caso di campionati a girone unico.**
- **Per i tesserati extracomunitari, ci sono due modi per poter partecipare alle gare e tesserarsi:**
 - 1) **Portando la sera della gara sia passaporto extracomunitario che permesso di soggiorno valido**
 - 2) **Portando la sera della gara solo il passaporto, ma previo invio in sede del materiale fotografico che certifichi la validità del permesso di soggiorno.**

17. Tesseramento Multiplo di un Calciatore

15 € per quota di partecipazione e iscrizione con una squadra + 5 € per ognuna delle iscrizioni successive

18. Partecipazione dei Calciatori/Calciatrici alle Gare “Fuori Quota”

CALCIO A 5 CAMPIONATO FEMMINILE 2022-2023

1 (uno) fuoriquota fino alla serie C FIGC compresa. Liberi al di sotto di queste categorie.

CALCIO A 5 CAMPIONATO REGULAR 2022-2023

1 (uno) fuoriquota di Promozione/Eccellenza FIGC (C11) o di Serie B FIGC (C5) comprese. Liberi al di sotto di queste categorie.

CALCIO A 5 EASY LEAGUE CAMPIONATO 2022-2023

1 (uno) fuoriquota di Terza Categoria FIGC (C11) o Serie C2 FIGC (C5) o Giovanili Provinciali FIGC. Liberi al di sotto di queste categorie.

CALCIO A 5 OVER35 CAMPIONATO 2022-2023

Potranno essere inseriti nella NOTA, per ogni gara, fino a un massimo di 2 “due” tesserati nati tra il 01/01/1989 e il 31/12/1993.

Potrà essere inserito nella NOTA, per ogni gara, e comunque rispettando i criteri anagrafici (nati tra il 01/01/1989 e il 31/12/1993), 1 “uno” tesserato FIGC di Terza Categoria (C11) o Serie C2 (C5).

CALCIO A 7 CAMPIONATO REGULAR 2022-2023

1 (uno) fuoriquota di Promozione/Eccellenza FIGC (C11) o di Serie B FIGC (C5) comprese. Liberi al di sotto di queste categorie.

CALCIO A 7 EASY LEAGUE CAMPIONATO 2022-2023

1 (uno) fuoriquota di Terza Categoria FIGC (C11) o Serie C2 FIGC (C5) o Giovanili Provinciali FIGC. Liberi al di sotto di queste categorie.

CALCIO A 7 OVER35 CAMPIONATO 2022-2023

Potranno essere inseriti nella NOTA, per ogni gara, fino a un massimo di 2 “due” tesserati nati tra il 01/01/1989 e il 31/12/1993.

Potrà essere inserito nella NOTA, per ogni gara, e comunque rispettando i criteri anagrafici (nati tra il 01/01/1989 e il 31/12/1993), 1 “uno” tesserato FIGC di Terza Categoria (C11) o Serie C2 (C5).

CALCIO A 7 CAMPIONATO PRATO SOCCER LEAGUE 2022-2023

In fase di definizione

ATTENZIONE: per tesserati FIGC si intende chi abbia partecipato come giocatore, anche in panchina, a una gara di Campionato o Coppa nella stagione sportiva 2022/23.