



REGOLAMENTO UFFICIALE SERIE A 2021/2022

Articolo 1

Sono ammesse al Fantacampionato un massimo di 40 squadre suddivise in Serie "A" (20 squadre) e serie "B" (massimo 20 squadre). Il MODULO D'ISCRIZIONE al FANTACAMPIONATO e la relativa modulistica potranno essere ritirati presso la segreteria del Centro Sportivo Marcosano – negli orari di apertura.

Articolo 2

Il FANTACAMPIONATO di Calcio a 7 è composto da un campionato di Serie "A" articolato su un girone unico di 20/22 squadre. Hanno diritto di richiedere l'iscrizione al FANTACAMPIONATO di serie "A" le Fantasocietà che:

1. Hanno acquisito tale diritto a seguito della classifica ottenuta nel Fantacampionato di serie "A" della passata stagione sportiva;
2. Sono state iscritte in sostituzione di squadre escluse dal c.o. o rinunciarie.

Articolo 3

La domanda di iscrizione, debitamente compilata in ogni sua parte e firmata dal responsabile o dal vice-responsabile della Fantasocietà, dovrà essere depositata presso la sede del Comitato entro i termini perentori indicati nel Comunicato Ufficiale (C.U.).

La domanda dovrà essere corredata dalla seguente documentazione compilata sui modelli predisposti:

- **DATI ANAGRAFICI DELLA DIRIGENZA (RESPONSABILI E DIRIGENTI);**
- **DATI ANAGRAFICI DEGLI ATLETI (ROSA UFFICIALE ATLETI)** completi di foto-tessera, fotocopia documento di riconoscimento, domanda di ammissione a socio, certificazione medica abilitante all'attività agonistica. Gli atleti sprovvisti della prescritta certificazione medica non potranno partecipare al FANTACAMPIONATO sino al giorno del soddisfo;
- **Versamento della quota associativa e della quota d'iscrizione.**

In caso di documentazione mancante o carente o di domanda incompleta, la stessa non sarà accettata.

Articolo 4

Ogni Fantasocietà partecipante al FANTACAMPIONATO è abbinata ad una squadra del rispettivo Campionato di serie "A" della F.I.G.C. da cui prende il nome ed i colori sociali e potrà essere composta al massimo di 18 atleti oltre i dirigenti.

TESSERAMENTO

Articolo 5

Il tesseramento prevede il rilascio della tessera di affiliazione con relativa assicurazione della FIGC o dall'EPS competente.

Articolo 6

Non sono ammessi alla partecipazione al campionato i Tesserati F.I.G.C. - Lega Nazionale Dilettanti - salvo per coloro che sono in possesso dello svincolo ufficiale FIGC, i quali potranno essere inseriti durante il calcio mercato di fine girone di andata come ultima data possibile. Non possono prendere parte al FANTACAMPIONATO, inoltre, tesserati che stiano scontando squalifiche comminate dalla F.I.G.C. o altri Enti di Promozione Sportiva per un periodo superiore a sei (6) mesi.

Articolo 7

Sarà possibile depennare un giocatore non presente per 5 partite consecutive e lo stesso potrà essere rimosso dalla distinta per liberare il posto. Potrà poi prendere parte al fantacampionato in corso in altra squadra solo inserendosi durante il mercato di fine girone di andata.

Articolo 8

I tesserati con la qualifica di giocatore nella FANTASOCIETÀ di appartenenza possono svolgere anche la funzione di responsabile o vice-responsabile o dirigente o allenatore. Devono essere tesserati con la qualifica da dirigente i responsabili, vice-responsabili, dirigenti e allenatori non tesserati con la qualifica di giocatore. I tesserati con la qualifica di dirigente possono svolgere solo la funzione di responsabile o vice-responsabile o dirigente o allenatore.

Articolo 9

Il tesseramento E.P.S. comprende l'assicurazione contro gli infortuni per eventi che si verificano nello svolgimento dell'attività sportiva inerente il Fantacampionato e/o le successive fasi istituzionali (finali provinciali, regionali, ecc.). In caso di infortunio il giocatore e/o dirigente dovrà recarsi al Pronto Soccorso dove gli sarà rilasciato un referto medico necessario per avviare la pratica di infortunio. E 'dovere dell'infortunato provvedere ad avviare e seguire la propria pratica di infortunio. Le norme relative alla polizza assicurativa prevista dalla E.P.S. sono consultabili sul sito internet dell'E.P.S. dove saranno reperibili anche le condizioni assicurative, i modelli necessari e le istruzioni per le pratiche di assicurazione per lesioni e di responsabilità civile contro terzi.

Articolo 10

Le rose ufficiali delle squadre non potranno subire variazioni se non secondo quanto prevede il C.O. nel periodo dell'apertura del Fantamercato di dicembre-gennaio. Si potranno inserire nuovi giocatori nella rosa ufficiale entro il 31 marzo e fino ad un massimo di 18 giocatori in distinta nei seguenti casi:

- 1) che non siano mai stati tesserati nel fantacampionato in corso;
- 2) che siano stati svincolati dalla Fantasquadra durante il fantamercato di fine girone andata.
- 3) Non possono essere inseriti giocatori provenienti da campionati FIGC (tranne se inseriti nella lista ufficiale svincolati figc di dicembre)

Articolo 10/bis

I Nuovi inserimenti dovranno essere Comunicati al C.O. previa iscrizione regolata da modulistica entro e non oltre le 24 di ogni mercoledì. Passato il termine l'atleta non potrà prendere parte alla gara della giornata successiva. Saranno rigorosamente esclusi alla gara della giornata in corso atleti tesserati oltre il termine prestabilito.

ORDINAMENTO DEL FANTACAMPIONATO

Articolo 11

I FANTACAMPIONATI di serie "A" è disputato secondo la modalità del girone all'italiana con gare di andata e ritorno. Per stilare la classifica finale si terrà conto di quanto previsto dal Regolamento Nazionale dell'attività sportiva "Sport in Regola" (artt. 27 e 28) parte "Calcio a 7".

Articolo 12

Il calendario seguirà lo stesso programma di partite di quello ufficiale Lega Serie A nel caso di 20 squadre, altrimenti seguirà un calendario diverso nel caso di 22 squadre e sarà pubblicato con gli orari ufficiali attraverso comunicato ufficiale e portato a conoscenza delle FANTASOCIETA' prima dell'inizio dei rispettivi FANTACAMPIONATI.

Articolo 13

Le gare di ogni giornata della serie "A" si disputeranno il sabato (n. 8 partite con inizio dalle ore 15:00 alle ore 19:00 e la domenica mattina dalle ore 09:30 alle ore 12:30). La squadra vincente del fantacampionato avrà diritto a partecipare alle finali interregionali della Gazzetta Football League nell'anno successivo. Nel caso non vengano svolte le fasi finali per cause di forza maggiore nell'anno in cui si ha tale diritto, non sarà possibile posticipare la partecipazione all'anno successivo.

DOVERI DELLE SQUADRE E DEL SINGOLO ATLETA – RINUNCE

Articolo 14

Le Fantasocietà hanno l'obbligo di portare a termine il FANTACAMPIONATO disputando tutte le gare previste dal calendario. In caso di ritiro di una squadra, verrà disposto l'incameramento dell'intera quota o cauzione in possesso del C.O. (già versata).

Articolo 15

Se una squadra, senza giustificato motivo, rinuncia alla disputa d'una gara, regolarmente programmata, la stessa viene considerata rinunciataria e a suo carico verranno assunti i seguenti provvedimenti:

- a) perdita della gara col punteggio previsto dal regolamento tecnico della relativa disciplina sportiva;
- b) penalizzazione di 1 punto nella classifica ufficiale;
- c) incameramento della quota campo;
- c) ammenda/sanzione di € 40.00 (euro quaranta/00);
- d) Una squadra che compie nella stessa manifestazione 4 rinunce, verrà esclusa dal proseguimento della stagione.

Se una squadra rinuncia preventivamente almeno 24 ore prima alla disputa d'una gara a suo carico verranno assunti i seguenti provvedimenti:

- a) perdita della gara col punteggio previsto dal regolamento tecnico della relativa disciplina sportiva;
- b) incameramento della quota campo;

Articolo 17

Per l'inizio della gara saranno svolte tutte le attività propedeutiche per lo svolgimento della stessa. All'uopo si fa riferimento a quanto previsto dagli artt. 39 e segg. delle Norme per l'attività sportiva.

Articolo 18

All'atto della consegna della distinta gara, che dovrà avvenire al momento dell'ingresso in campo, nell'ora stabilita per la gara, le squadre devono trovarsi nella propria panchina senza allontanarsene ed attendere l'arbitro o un suo delegato per il riconoscimento prima della gara.

Articolo 19

Il tempo d'attesa del riconoscimento e l'inizio della gara, per motivi organizzativi, è pari a zero minuti, la squadra che presenterà un numero inferiore a 5 elementi sarà dichiarata perdente (0 a 3) a tavolino ma sarà esente da sanzione e da penalizzazione.

Articolo 20

In panchina è consentito un massimo di 8 giocatori e 3 dirigenti tutti tesserati ed inseriti nella distinta di gara. Non saranno ammessi in campo atleti e/o dirigenti squalificati e persone non inserite nella distinta ufficiale di gara.

Articolo 21

E' severamente vietato fumare dentro e fuori dal campo di gioco.

Articolo 22

I giocatori assenti durante il riconoscimento nello spogliatoio potranno prendere parte alla gara in qualsiasi momento previo riconoscimento da parte dell'arbitro o del suo assistente. Nessuno dei partecipanti alla gara - dirigenti, tecnici, giocatori titolari e riserve - può abbandonare il terreno di gioco nel corso della partita senza il permesso dell'arbitro o del suo assistente. Nei confronti di coloro che abbandonano il campo senza avere chiesto ed ottenuto tale permesso verranno assunti i provvedimenti disciplinari previsti dal regolamento.

DIVISE E ABBIGLIAMENTO TECNICO DA GARA

Articolo 23

E' previsto l'uso di scarpe con soli tacchetti di gomma (né cuoio, né metallo) specifici per l'uso su campi sintetici di altezza non superiore a 1 cm. Il controllo potrà essere effettuato dal Direttore di Gara o dallo staff FantaLega, pena la sospensione della gara fino ad avvenuta sostituzione delle scarpe o del giocatore stesso.

Articolo 24

Non è consentito giocare con maglie diverse da quelle ufficiali o con maglie girate o passate da giocatori sostituiti. In questo caso l'arbitro potrà non dare inizio alla gara o non proseguirla e segnalare l'accaduto sul referto gara. Qualora i giocatori, a insindacabile giudizio dell'arbitro, indossino maglie di colori confondibili, spetterà alla squadra ospitante cambiare la propria maglia o indossare i fratini messi a disposizione dall'organizzazione. !

fratini saranno consegnati al responsabile/vice responsabile o, in sua assenza al capitano della squadra che, alla fine della gara, dovrà restituirli. In caso di mancata restituzione dei fratini, alla Fantasocietà sarà inflitta una sanzione pecuniaria di € 10,00 per ogni fratino perso e/o non restituito.

Articolo 25

E' vietato indossare qualunque oggetto che possa provocare danni a se o ad altri giocatori (Per gli occhiali sono consentiti solo quelli ad uso sportivo).

SOSPENSIONE E RINVII DELLE GARE

Articolo 26

In caso di eventuale sospensione di una gara già in corso, si fa esplicito riferimento a "Il Regolamento del Gioco del Calcio" corredato dalle Decisioni Ufficiali.

Articolo 27

Le gare non iniziate, non portate a termine o annullate per qualsiasi motivo come stabilito dal direttore di gara saranno recuperate, se di dovere, a discrezione della C.O, di solito entro 15 giorni. E' fatta riserva di modificare date ed orari delle gare nel caso di particolari esigenze tecnico/organizzative comunicando la variazione alle squadre interessate con un preavviso di almeno 3 (tre) giorni.

Articolo 28

Sarà possibile chiedere il rinvio di una partita solo per motivi di giusta causa (lutto, matrimonio, fiere ecc..). In tutti i casi eccetto il Lutto, la squadra dovrà documentare 3 giorni prima della gara, la motivazione del rinvio per un minimo di 6 componenti della squadra, pagare la quota fissa di €. 100.00 (euro cento/00). La gara sarà recuperata il giorno stabilito dal c.o. in base alla disponibilità dei campi e comunque entro 15 giorni dalla data di rinvio. Dell'importo versato, € 40 andranno alla squadra avversaria.

REGOLE DI GIOCO – REGOLAMENTO TECNICO

Articolo 29

Nel Fantacampionato si applicano le seguenti variazioni rispetto alle disposizioni regolamentari FIGC:

- A. La durata della gara è divisa in due tempi da 25 minuti non effettivi. Non è previsto il time-out;
- B. Durante la partita, le squadre potranno fare un numero di cambi illimitato. Un giocatore sostituito potrà anche rientrare. Le operazioni di cambio dovranno essere richieste all'arbitro esclusivamente dal dirigente responsabile oppure, in mancanza di questo, dal capitano. Solo l'arbitro potrà autorizzare la sostituzione che avverrà a gioco fermo.
- C. Durante i minuti di recupero si può effettuare solo 1 (uno) sostituzione.
- D. Negli scontri di gioco saranno puniti severamente interventi in scivolata ritenuti pericolosi che possano provocare danni fisici all'avversario (da tergo, in ritardo).
- E. Insulti verbali di grave entità dentro e fuori dal campo saranno severamente puniti secondo quanto disporrà il Giudice Sportivo.
- F. La distanza della barriera è di 7 (sette) metri.

SANZIONI DISCIPLINARI E PECUNIARIE

Il Giudice Sportivo, al fine di garantire la buona riuscita della manifestazione, si riserva di adottare particolari provvedimenti disciplinari (compreso l'esclusione dal Fantacampionato), nei confronti dei singoli e delle squadre, qualora si rendessero protagonisti di episodi di grave violenza e antisportività e che comunque vadano ad inficiare la regolarità, lo spirito, nonché l'immagine del Fantacampionato.

Articolo 30

La Giustizia Sportiva del FANTACAMPIONATO sarà affidata ai Giudici Sportivi della Federazione Italiana Giuoco Calcio o dell'ente di promozione sportiva.

Articolo 31

I giocatori sanzionati con cartellino giallo per quattro volte, saranno squalificati per una giornata. Dopo la prima squalifica, il numero di ammonizioni necessario per far scattare una nuova squalifica per somma di ammonizioni sarà prima di tre cartellini gialli, quindi di due e poi di uno. L'uso e il significato del cartellino azzurro sono disciplinati nelle Norme per l'Attività Sportiva; i giocatori puniti con il cartellino azzurro (ESPULSIONE TEMPORANEA) dovranno abbandonare il rettangolo di gioco e quindi recarsi sulla panchina di appartenenza per un periodo di cinque (5) minuti. Il giocatore espulso con cartellino azzurro potrà rientrare al termine dei cinque (5) minuti. Il cartellino azzurro, ai fini della Giustizia Sportiva, sarà equivalente a due cartellini gialli. Ai fini della giustizia sportiva, i provvedimenti emessi sia sul campo (ammonizioni, espulsioni temporanee e definitive), sia in sede di comunicato della giustizia sportiva, hanno effetto indifferentemente nel campionato e nella Fantalega. La squalifica per somma di ammonizioni deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente tramite apposito comunicato.

Articolo 32

I giocatori puniti con cartellino rosso, quindi espulsi dal campo, sono automaticamente squalificati per la successiva gara, salvo diversa valutazione del Giudice Sportivo. I giocatori squalificati durante la Fantalega Cup sconteranno la squalifica anche nel Fantacampionato di serie A.

RECLAMI E RICORSI – GIUSTIZIA SPORTIVA

Articolo 33

I provvedimenti disciplinari saranno pubblicati sul Comunicato Ufficiale settimanale sul sito www.fantalegamt.com. Il Comunicato sarà apposto in bacheca presso la segreteria del Comitato Organizzatore. Si fa obbligo alle società di prendere visione all'albo dalle Bacheche ufficiali del C.O. o sul sito www.fantalegamt.com, dei provvedimenti presi nei confronti dei propri tesserati e/o consultare gli strumenti regolamentari di notifica dei provvedimenti.

Articolo 34

E' possibile presentare RECLAMO. Il reclamo è un'istanza di revisione, da presentare al Giudice Unico in primo grado, per i seguenti motivi:

- Fatti avvenuti durante la gara;
- Posizione irregolare dei giocatori/dirigenti.

E' possibile anche presentare RICORSO. Il ricorso è un'istanza di revisione, presentata all'organo giudicante di secondo grado (Commissione Provinciale Giudicante), avverso i provvedimenti del G.U., al fine di ottenere la riforma delle decisioni di quest'ultimo. Il ricorso può essere presentato sia in merito a fatti di gara che in relazione alle sanzioni inflitte alle società e ai dirigenti/atleti.

Non sono comunque ammessi reclami per:

- a) Presunto errore tecnico arbitrale su fatti che investono decisioni di natura tecnica adottate in campo dagli arbitri e che siano sottoposti alla esclusiva discrezionalità degli stessi;
- b) Ammonizioni, Ammonizione con diffida;
- c) Squalifiche fino a due giornate di gara e squalifiche a tempo fino a 15 giorni;
- d) Ammende fino a €. 25,00 compresi.

In caso di presunta posizione irregolare di tesserati, sono legittimati a proporre reclamo anche terzi portatori di interessi diretti. I reclami vanno presentati, con la modalità previste dalle norme F.I.G.C. sulla Giustizia Sportiva perentoriamente entro e non oltre il terzo giorno successivo a quello della gara. Se il giorno di scadenza è festivo, la scadenza è prorogata di diritto al primo giorno seguente non festivo. La tassa reclamo per la presentazione di reclami/ricorsi è di €.30,00 (Euro Trenta/00). La tassa sarà totalmente introitata in caso di reclamo/ricorso respinto. Restituita al 50% in caso di reclamo/ricorso parzialmente accolto o totalmente accolto. Il Comitato Provinciale fornirà dei fac-simili alle società per facilitare la comprensione delle modalità di presentazione di reclami/ricorsi.

Articolo 34/bis

Tutte le ammende applicate per infrazioni disciplinari sono di competenza e a favore del Comitato Organizzatore. L. E.P.S. si dichiara totalmente esclusa da ogni ammenda citata in questo regolamento.

FANTALEGA CUP

Articolo 35

Le squadre classificate dal 1° all' 8° posto a fine stagione avranno diritto a partecipare alla FantalegaCup nel campionato successivo con l'esonero del pagamento della quota campo a partire dai quarti di finale.

La formula di svolgimento sarà quella dei play-off con tabellone.

La squadra dichiarata vincente nella gara Finale sarà premiata con trofeo autentico. Tale trofeo dovrà essere riconsegnato al C.O. 10 giorni prima della data della finale successiva. Il trofeo autentico sarà sostituito con una replica Ufficiale.

Articolo 37

La vincente della FantaLegaCup avrà diritto di partecipare alle finali interregionali/nazionali LNCA o dell'Ente di Promozione.

CHAMPIONS LEAGUE

Articolo 38

Le squadre classificate dal 1° al 4° posto a fine stagione, hanno diritto a partecipare alla CHAMPIONS LEAGUE FANTALEGA nel campionato successivo, che si svolgerà tra i Fantacampionati di Altamura, Matera e Gravina, secondo le regole stabilite prima dell'inizio del Torneo.

TERMINE CAMPIONATI

Articolo 39

Il Fantacampionato di serie A nel caso di sospensione per cause di forza maggiore non imputabile al C.O. avrà come data ultima il 15 luglio, a tale data varrà la classifica congelata per l'assegnazione dello scudetto e delle posizioni in classifica.

ACCETTAZIONE E FIRMA

Articolo 40

Per quanto non contemplato nel presente Regolamento, si fa riferimento allo Statuto, alle "Norme per l'attività sportiva FIGC", alle disposizioni regolamentari per le discipline sportive FIGC, al "Regolamento di Giustizia Sportiva della FIGC". L'iscrizione al Fantacampionato comporta l'integrale accettazione del presente Regolamento da parte di ogni componente la squadra in tutti i suoi articoli e, dal momento del tesseramento, tutte le norme previste dai Regolamenti del Centro Sportivo Italiano, compreso quelle sulla tutela sanitaria e sulla privacy, compresa la possibilità di pubblicazione dei propri dati su siti internet, stampati e strumenti simili, sempre ed esclusivamente per finalità inerenti l'attività istituzionale dell'EPS competente.

Contatti utili:

e-mail reclami e comunicazioni: marcosano.d@gmail.com

e-mail sezione sponsor e marketing: marcosano.d@gmail.com

e-mail sezione commerciale: marcosano.d@gmail.com

e-mail redazione news: fantalegamatera@gmail.com

e-mail comitato arbitri:

Recapiti telefonici: 3278282070 – 0835382697

Dichiaro di aver letto il regolamento e con la presente firma ne attesto l'accettazione

SQUADRA	RESPONSABILE (NOME E COGNOME)	FIRMA
ATALANTA		
BENEVENTO		
BOLOGNA		
CAGLIARI		
CROTONE		
FIorentina		
GENOA		
INTER		
JUVENTUS		
LAZIO		
MILAN		
NAPOLI		
PARMA		
ROMA		
SALERNITANA		
SAMPDORIA		
SASSUOLO		
SPEZIA		
TORINO		
UDINESE		
VERONA		