

REGOLAMENTO



ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI

Associazione di Cultura Sport e Tempo Libero

2022 - 2023

INDICE

TERRENO DI GIOCO	3
PALLONE	3
DIRIGENTE / ARBITRO	4
NORME PER L'ARBITRAGGIO	5
GUARDALINEE	5
DURATA DELLA PARTITA	6
GIOCATORI	6
ORARIO DI INIZIO PARTITE	7
RITARDO RISPETTO ALL'ORARIO D'INIZIO DELLA PARTITA	7
RICHIESTA DI MODIFICA DELL'ORARIO D'INIZIO PARTITA	7
RICHIESTA DI RINVIO E ANTICIPO DELLA PARTITA	8
COMMISSIONE GIUDICANTE	8
COMMISSARIO DI CAMPO	9
RESPONSABILE DI CLASSIFICA	9
DIRIGENTE DI SQUADRA	10
TESSERAMENTO	11
CAUZIONE	12
RITIRO DELLA SQUADRA	12
CLASSIFICA FINALE	13
RECLAMI	14
ADESIONI AI CAMPIONATI O TORNEI	14
PROVVEDIMENTI E SANZIONI DISCIPLINARI	15
TURNI DI SQUALIFICA	15
PUNTEGGI COPPA DISCIPLINA	15
ALLEGATO	17

REGOLAMENTO

CAMPIONATI ACSI DI CALCIO DELL'AMICIZIA

TERRENO DI GIOCO

- 1) La società ospitante è responsabile del regolare allestimento del campo di gioco. In caso di allestimento non regolamentare del medesimo, l'arbitro può decidere di non dare inizio alla gara. In questo caso la squadra ospitante perderà a tavolino per 0-3.
I reclami per irregolarità su quanto sopra devono essere esposti da parte del Dirigente della squadra all'arbitro prima della partita; l'Arbitro è obbligato a riportare sul referto le motivazioni del reclamo.
Qualora si dovesse dare inizio alla gara, non ci sarà più possibilità di dare corso ad alcun reclamo su quanto sopra.
- 2) La società ospitante è responsabile del comportamento del pubblico a meno che sia ben identificabile come sostenitore della squadra ospitata; in tal caso la responsabilità sarà di detta squadra.
- 3) Il giudizio sull'impraticabilità del terreno di gioco (per intemperie o qualsiasi altra causa), è di esclusiva competenza dell'Arbitro designato a dirigere la gara che deciderà dopo aver fatto accertamento sul campo con i capitani delle due squadre.
Se il DDG stabilisce che il terreno di gioco è praticabile e ne seguisse il rifiuto di giocare da parte di una squadra, la stessa verrà data perdente "a tavolino" per 3 - 0 (tre a zero).
L'Arbitro dovrà segnare sul referto il risultato di 3 - 0 per rinuncia della squadra perdente; in precedenza l'Arbitro avrà regolarmente effettuata la "chiamata" dei giocatori.
In caso di rinvio della partita, i Dirigenti delle due squadre dovranno fissare la data del relativo recupero **entro 7 giorni** e di darne comunicazione al Responsabile di classifica. (La mancanza della segnalazione nei tempi previsti verrà sanzionata con un punto disciplina).
- 4) Tutte le associazioni e le società sportive dilettantistiche hanno l'obbligo di dotazione e impiego di defibrillatori semiautomatici ed eventuali altri dispositivi salvavita.
Prima di iniziare la gara le squadre devono verificare la presenza del defibrillatore e della persona che lo utilizza. Se la società ospitante o l'impianto sportivo ne fosse sprovvisto, è prevista l'impossibilità di svolgere l'attività sportiva all'interno dell'impianto medesimo, risultando quest'ultimo inutilizzabile. Ciò va segnalato al Direttore di gara, che **ha l'obbligo di non iniziare la gara** e di decretare la perdita della gara alla società ospitante.

PALLONE

- 1) I palloni (almeno due di N. 5) devono essere forniti dalla società ospitante e devono essere in buono stato.
- 2) In deroga del punto 1 ma solamente per PICCOLI AMICI e UNDER 10, i palloni potranno essere del N. 4.

DIRIGENTE/ARBITRO

- 1) Il Dirigente/Arbitro viene designato dalla società ospitante, tranne che per le categorie ad arbitraggio ufficiale.
- 3) Deve essere maggiorenne, regolarmente tesserato, e **deve aver frequentato il corso per dirigente/arbitro**. Il Dirigente/Arbitro deve indicare sul rapporto solo il proprio cognome, nome e il numero della propria tessera; deve mostrare il proprio tesserino ai Dirigenti delle due squadre prima dell'inizio della partita.
- 3) Se la squadra ospitante fosse sprovvista di Dirigente/Arbitro, lo potrà fornire la squadra ospitata; In mancanza del Dirigente/Arbitro il Dirigente della squadra ospitante dovrà dirigere la gara segnalandolo sul referto con firma di entrambi i Dirigenti delle due squadre.
- 4) Il Dirigente/Arbitro deve impedire che un atleta sprovvisto di parastinchi partecipi alla partita. I parastinchi sono quindi obbligatori per tutte le categorie.
- 5) Il Dirigente/Arbitro deve effettuare il controllo delle distinte giocatori e dei cartellini mediante "chiamata" prima di dare inizio alla partita. In caso contrario il Dirigente può pretendere che l'Arbitro effettui tale formalità ed in caso di suo rifiuto, può rinunciare alla partita, facendo specificare dall'Arbitro sul referto il motivo della sua rinuncia. Qualora la gara dovesse iniziare, nessuno avrà più diritto di sporgere reclamo in merito.
- 6) Il Dirigente/Arbitro deve consegnare ai Dirigenti delle due squadre la distinta ed i tesserini della squadra avversaria, prima dell'inizio della partita.
- 7) Il Dirigente/Arbitro dovrà controllare che le distinte dei giocatori siano in duplice copia e deve redigere il referto in duplice copia. I due originali verranno consegnati dall'Arbitro al Dirigente della squadra ospitante insieme all'originale del referto (perché siano poi recapitati al Responsabile di Classifica). Le copie verranno date al Dirigente della squadra ospitata. (Per la categoria ad arbitraggio ufficiale il referto verrà consegnato direttamente in sede dall'arbitro che non rilascerà nessuna copia ai dirigenti delle squadre).
- 8) Il Dirigente/Arbitro dovrà controllare i tesserini ACSI. Per nessuna ragione potrà permettere l'ingresso in campo a giocatori privi di cartellino a meno che si possa esibire una fotocopia dello stesso, accompagnata da un documento di identità originale.
- 9) Prima della fine del tempo regolamentare il Dirigente/Arbitro dovrà segnalare con le dita della mano, a braccio alto e in modo ben visibile, i minuti di recupero, che vanno segnati sul referto, come pure va segnata l'ora di inizio e fine dei tempi di gara.
- 10) Nelle partite ad arbitraggio "non ufficiale" i dirigenti possono effettuare la "chiamata" della squadra avversaria.

NORME PER L'ARBITRAGGIO

- a) il retropassaggio volontario al proprio portiere e se questo interviene con le mani, va punito con una punizione di seconda in area e con barriera distante 6 metri, ma non oltre la linea di porta;
- b) non sono consentiti lo scambio per la rimessa in gioco né il passaggio al portiere da fallo laterale. Quanto sopra non è applicabile alle categorie **PICCOLI AMICI, UNDER 10 e UNDER 12**;
- c) verrà comminata l'espulsione per fallo pericoloso da dietro;
Per le categorie **PICCOLI AMICI, UNDER 10 e UNDER 12**, non si viene espulsi direttamente per fallo su avversario in chiara occasione da goal;
- d) non viene applicata la regola del fuorigioco;
- e) viene applicata la regola del vantaggio;
- f) i falli sono di "prima" o di "seconda". Per quelli di "seconda" l'Arbitro dovrà tenere alzato il braccio (il fallo di "prima" è causato da contatto fisico. Il fallo di "seconda" si riferisce a gioco pericoloso, chiamata della palla e ostruzione). Il fallo di mano, se volontario, va considerato fallo di "prima";
- g) il portiere, dopo aver effettuato una parata bloccando la palla ed averla messa a terra, non può riprenderla con le mani, ma dovrà rilasciarla con i piedi. Invece nel caso in cui la riprendesse con le mani, verrà sanzionato un fallo di "seconda";
- h) l'intervento di mano **VOLONTARIO** dovrà essere punito con il cartellino **GIALLO** (ammonizione) e con quello **ROSSO** (espulsione) in caso di chiara occasione da goal;
- i) la **BESTEMMIA** deve essere punita con l'**ESPULSIONE** (con successiva ammenda);
- l) chi usufruisce di una punizione a favore **NON** deve attendere il fischio dell'Arbitro prima di battere la punizione, a meno che abbia chiesto il controllo della distanza della barriera;
- m) una rete può essere segnata direttamente su calcio di inizio e calcio di rinvio: un goal è valido se ottenuto con un rinvio di piede del portiere dopo che lo stesso abbia preso il pallone con le mani, ovviamente all'interno della propria area.
Quanto sopra non è applicabile alle categorie **PICCOLI AMICI, UNDER 10 e UNDER 12**;
- n) in qualsiasi contesto, si deve sempre punire con un fallo il giocatore che pronuncia le parole "LASCIA", "MIA", pur non essendo vicino ad alcun avversario (regola esclusa per il portiere); verrà sanzionato un fallo di "seconda";
- o) i cambi volanti verranno effettuati a gioco fermo; il giocatore entrante deve attendere che il giocatore sostituito esca completamente dal campo della parte di uscita a lui più vicina. Si ricorda che una procedura errata verrà sanzionata con una punizione di seconda ed eventuale ammonizione.
- p) Il pallone va collocato interamente all'interno del quarto di cerchio dell'area di angolo.
La bandierina non può essere spostata.

Per tutte le norme arbitrali **NON** riportate sul presente regolamento, ci si avvarrà di quelle della FIGC.

GUARDALINEE

- 1) Devono essere tesserati e designati uno per squadra. Se una delle due squadre ne fosse sprovvista, l'altra squadra potrà rimpiazzarlo. La mancanza di un guardalinee verrà sanzionata con punto disciplina.
- 2) Devono essere forniti di bandierina da parte della società ospitante.

- 3) Devono essere preferibilmente persone adulte o comunque con buone cognizioni delle regole del gioco.
- 4) Possono coadiuvare l'Arbitro nella direzione della gara, pur restando l'Arbitro l'unico giudice per le decisioni da prendere.

DURATA DELLA PARTITA

- 1) Per le categorie PICCOLI AMICI, UNDER 10, la partita è composta da TRE frazioni di gioco della durata di 15 minuti cadauna. I tre tempi sono da considerarsi come partite a sé stanti. **La squadra che vincerà più tempi parziali riceverà i tre punti in classifica.**
(N.B.: TUTTI I GIOCATORI elencati nella distinta gara devono **OBBLIGATORIAMENTE** giocare almeno un tempo intero). Per **TUTTE LE ALTRE CATEGORIE** la partita è composta da due frazioni di gioco della durata di 25 minuti cadauna.
- 2) L'intervallo tra il primo, secondo e il terzo tempo (dove previsto) viene lasciato alla discrezione dell'Arbitro e comunque non deve superare i 5 minuti.
- 3) L'Arbitro può prolungare ciascun periodo di gioco di tutto il tempo perso per varie cause.
- 4) La durata di ciascun tempo va prolungata per permettere di battere un calcio di rigore allo scadere o dopo che sia scaduto il tempo regolamentare.
- 5) Ciascuna squadra ha a disposizione un time out di 1 minuto per ogni tempo di gioco, e può richiederlo solo in possesso di palla. Anche l'Arbitro, per motivi particolari, può sancire il time out. Il time out va recuperato al termine di ogni tempo di gioco.

GIOCATORI

- 1) Il numero di giocatori per iniziare la partita è di CINQUE (per il calcio a 7) e QUATTRO (per il calcio a 5): sotto tale numero la partita **NON POTRA'** essere iniziata e l'Arbitro dovrà dare la vittoria alla squadra avversaria per 3-0. In distinta si potranno inserire al massimo 16 atleti.
- 2) Occorre che siano apposti i numeri sulle maglie dei giocatori e che le divise siano tutte uniformi. L'arbitro dovrà segnalare sul referto queste irregolarità che verranno sanzionate con una multa di 5 euro.
- 3) In caso di somiglianza dei colori delle maglie delle due squadre, la società ospitante deve cambiare la propria maglia (a meno che lo voglia fare la squadra ospitata).
- 4) In caso di espulsione di un giocatore scatta automaticamente la squalifica dello stesso. In caso di espulsione per somma di ammonizioni, il giocatore verrà squalificato e le due ammonizioni non verranno conteggiate.
- 5) Alla TERZA ammonizione scatta la squalifica per un turno; successivamente a scalare e cioè dopo ulteriori DUE ammonizioni vi sarà un altro turno di squalifica; oltre, ad OGNI ammonizione seguirà un turno di squalifica. Nei Campionati primaverili o di breve durata (di solito con la sola andata) la squalifica scatta dopo due ammonizioni.

- 6) Le sanzioni comminate da parte della Commissione Giudicante dovranno essere scontate a partire dalla prima partita successiva alla data della pubblicazione sul sito del ACSI:
<https://www.acsilombardia.com>
- 7) Per nessuna ragione potranno partecipare alla gara giocatori che non siano regolarmente tesserati. Ogni società dovrà esibire al direttore di gara i tesserini con relativa foto di riconoscimento. Le società che schiereranno giocatori non tesserati o non riconoscibili verranno sanzionate con la perdita della gara per 3-0. I giocatori non tesserati non avranno nessuna copertura assicurativa.
- 8) Un giocatore può partecipare, esclusivamente, ad una partita al giorno. **Non potranno prendere parte alla gara giocatori che non siano in regola con la visita medica e rispettivo ECG.** (certificato medico **non agonistico con ECG** a riposo per tutti coloro che non hanno compiuto il dodicesimo (12°) anno di età; certificato medico **agonistico con ECG** per tutti i tesserati che hanno compiuto il dodicesimo (12°) anno di età. (CONVENZIONE per visite mediche con www.cerbahealthcare.it)
- 9) Tesserati ritardatari rispetto all'orario di inizio della partita hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, purché già presenti sulla distinta giocatori, previa identificazione da parte del Direttore di gara. Se non presenti in distinta potranno esservi inseriti ma potranno entrare solamente nel secondo tempo.

ORARIO DI INIZIO PARTITE

- 1) Al momento dell'adesione al campionato il Dirigente deve segnalare in quale giorno verranno disputate le partite casalinghe e l'ora di inizio della gara.

RITARDO RISPETTO ALL'ORARIO DI INIZIO DELLA PARTITA

- 1) Il gioco può iniziare con un ritardo massimo di **15 minuti rispetto all'orario segnato sul calendario.**

Trascorso tale termine, la squadra ritardataria viene dichiarata perdente per 3 – 0 dall'Arbitro. L'Arbitro dovrà effettuare regolarmente la chiamata dei giocatori presenti, stilare il referto segnando il punteggio suddetto ed indicare nelle note che il ritardo della squadra data perdente era superiore a quanto previsto dal regolamento.

In caso di ritardata consegna delle distinte di gioco, con conseguente ritardo dell'inizio della gara scatterà una diffida. In caso di recidività si valuterà una sanzione da parte della Commissione Giudicante o del Responsabile di Classifica. In caso vi siano presenti almeno cinque giocatori, la partita dovrà iniziare regolarmente, senza ritardo.

RICHIESTA DI MODIFICA DELL'ORARIO D'INIZIO PARTITA

- 1) Un Dirigente che necessita di modificare l'orario di inizio della partita deve farne richiesta direttamente al Dirigente avversario almeno **quattro** giorni prima di quello della partita. Trovato l'accordo con l'avversario, deve notificare il nuovo orario al Responsabile di Classifica e al Responsabile degli Arbitri in caso di partita ad arbitraggio ufficiale, sempre almeno **quattro** giorni prima di quello della gara.

RICHIESTA DI RINVIO E ANTICIPO DELLA PARTITA

- 1) La richiesta di rinvio o di anticipo della partita deve essere avanzata al Dirigente della squadra avversaria almeno **quattro giorni prima** di quello della gara.
- 2) Il Dirigente che ha richiesto il rinvio, deve accordarsi con il dirigente avversario e fissare la data di recupero **entro 7 giorni**, accettando anche la possibilità di giocare nel campo avversario. Dovranno recuperare la stessa inderogabilmente entro 15 gg dalla data del rinvio della medesima. Necessita avvisare immediatamente il Responsabile di Classifica. Ottenuto il benestare, ambedue i Dirigenti dovranno inviare **4 giorni** dalla data di calendario la mail alla casella calcio@acsilombardia.com, per le gare ad [arbitraggio ufficiale](#) la procedura è la stessa. **La mancata osservanza dei tempi per lo spostamento delle gare ad arbitraggio ufficiale, comporterà la sanzione pari al costo dell'arbitro.**
- 3) Per le categorie ad arbitraggio ufficiale viene concesso un solo spostamento nel corso del torneo; tutti gli altri spostamenti comporteranno una sanzione di 25 euro.
- 4) Per le categorie ad arbitraggio "non ufficiale" viene concesso un solo spostamento gratuito nel corso del torneo; tutti gli altri spostamenti comporteranno una sanzione di 10 euro.
- 5) Le gare del Campionato Invernale, rinviate nel girone di andata, devono essere necessariamente recuperate prima dell'inizio del girone di ritorno. Le gare rinviate durante il girone di ritorno devono essere recuperate prima della fine del torneo, o prima che inizino le fasi finali (laddove sono previste). Due squadre della stessa società non potranno mai spostare una gara, portandola al termine del campionato.
- 6) Nel girone di ritorno non sono consentiti spostamenti tra le prime 4 squadre in classifica (salvo che per motivi inderogabili e soltanto su consenso del Responsabile di classifica). In questo caso la gara dovrà essere recuperata inderogabilmente **entro la settimana**. In caso contrario, la società richiedente il rinvio, che non porterà a termine le gara nei tempi previsti subirà la perdita della gara.

COMMISSIONE GIUDICANTE

- 1) I componenti della Commissione Giudicante sono tesserati di società iscritte al Campionato dell'Amicizia, oppure soci ACSI. Il numero dei componenti la Commissione Giudicante sarà obbligatoriamente non inferiore a tre.
- 2) La Commissione Giudicante è l'unico organo deliberante in caso di contestazioni o reclami.
- 3) La Commissione Giudicante ha il compito di comminare sanzioni in caso di colpa od irregolarità da parte di giocatori e di tutti coloro che ricoprono qualsiasi carica ufficiale (Arbitri, Guardalinee, Dirigenti accompagnatori, etc.).
- 4) La Commissione Giudicante ha il potere di deliberare su quanto non previsto dal presente regolamento, tenendo come base quanto previsto dai regolamenti FIGC.

8

- 5) Il comunicato con le delibere o le sanzioni della Commissione Giudicante dovrà essere pubblicato sul sito entro il venerdì ed entreranno in vigore con effetto immediato.
- 6) È ammesso ricorso ad una delibera della Commissione Giudicante solo da parte del 1° Dirigente della squadra interessata, entro 7 giorni dalla pubblicazione sul sito dei provvedimenti, a mezzo e-mail o raccomandata. Altre modalità non verranno prese in considerazione.

COMMISSARIO DI CAMPO

- 1) È facoltà dei Dirigenti di squadra chiedere la presenza di un Commissario di campo per una supervisione della partita. La richiesta dovrà essere presentata in Sede ACSI dal Lunedì al Venerdì nei giorni che precedono la gara, e sarà accompagnata da un versamento di 10 euro.
- 2) La scelta del Commissario di campo sarà fatta in modo insindacabile da parte del Responsabile di Classifica, il quale potrebbe anche rifiutare l'invio del Commissario di campo.
- 3) Il Commissario di campo dovrà stendere un rapporto sulle eventuali irregolarità riscontrate di persona, prima, durante o dopo la partita. Nessun rapporto è richiesto se tutto dovesse svolgersi nella piena regolarità.
- 4) Il Commissario di campo non è tenuto a rivelare la propria identità; può pertanto agire in incognito.

RESPONSABILE DI CLASSIFICA

- 1) Il Responsabile di Classifica potrà richiamare il Dirigente che non inserisce il risultato della gara con le relative annotazioni arbitrali riportate sul referto entro il MARTEDÌ sera o non consegna il referto gara e le distinte giocatori il MERCOLEDÌ successivo alla partita stessa, dopo la data prevista da calendario. **In caso di mancata consegna di referto e distinte di gara** (nei tempi descritti sopra) verrà applicata una sanzione pecuniaria di **Euro 5**.
- 2) In caso di ulteriore mancata consegna, la sanzione sarà di Euro 10.
- 3) Può far parte della Commissione Giudicante.
- 4) Deve controllare le liste giocatori relative alle varie partite confrontandole con la lista generale dei tesserati o con i cartellini in sue mani. In caso di irregolarità dovrà segnalare il fatto direttamente alla Commissione Giudicante, senza interpellare od avvisare il Dirigente in difetto.
- 5) Deve appurare che ogni Dirigente gli consegni la lista generale dei tesserati in duplice copia (una da trattenere e l'altra da rendere al Dirigente) e la parte inferiore dei cartellini per i nuovi tesserati, prima dell'inizio del campionato o torneo.
- 6) Dovrà tenere un calendario per seguire che i recuperi vengano effettuati alle date concordate. Dovrà tenere registrate le ammonizioni ed espulsioni onde poter procedere alla loro somma per eventuali squalifiche.

- 7) Può pretendere il rifacimento dei cartellini per giocatori poco riconoscibili o di dubbia interpretazione, per cambio di società di appartenenza.
- 8) Se ricevesse da parte di un Dirigente il rifiuto di giocare una partita, lo darà sconfitto per 3 - 0, e subirà una multa di Euro 25. Per il secondo rifiuto di giocare la partita vi sarà un'ulteriore multa di Euro 50. Se le partite non giocate nello stesso campionato o torneo fossero tre, comunicherà al Dirigente la perdita della cauzione e la possibilità di partecipare al proseguimento del torneo.
- 9) I provvedimenti disciplinari saranno visibili sul sito internet del ACSI(<https://www.acsilombardia.com>) dal GIOVEDÌ successivo alla giornata di campionato disputata.

DIRIGENTE DI SQUADRA

- 1) È il rappresentante della Società o Oratorio ed è pertanto il primo responsabile che siano state osservate tutte le norme del Regolamento.
- 2) Deve compilare la distinta giocatori in duplice copia, consegnandola all'Arbitro, unitamente ai cartellini, prima dell'inizio della gara. Dovrà ricevere dall'Arbitro la copia della distinta giocatori della squadra avversaria. Nella distinta giocatori, oltre al guardalinee e Dirigente accompagnatore, andrà anche indicato (obbligatoriamente) l'addetto o responsabile all'utilizzo del defibrillatore.

Il Dirigente/Arbitro della squadra ospitante deve consegnare, il referto arbitrale ed i due originali delle distinte giocatori e li dovrà consegnare in Sede ACSI Lombardia entro il Mercoledì successivo alla gara, o inviarli via e-mail all'indirizzo calcio@acsilombardia.com

In caso di mancata consegna nei termini previsti si rimanda al paragrafo RESPONSABILE DI CLASSIFICA del regolamento (pag. 10). Nelle gare ad arbitraggio ufficiale sarà obbligo dell'arbitro consegnare, in sede ACSI, il referto arbitrale e le due distinte di gioco in originale.

- 5) In caso di espulsione di un suo giocatore, lo dovrà escludere dalla prima gara dopo la pubblicazione sul sito del ACSI. Se il Dirigente non ottemperasse a quanto sopra, facendo giocare il proprio tesserato, la squadra verrà data perdente 3 - 0 ed il Dirigente sarà diffidato.
- 6) Prima dell'inizio del campionato deve compilare il modulo tesserati (scaricabile dal sito internet) in triplice copia e deve consegnarle al responsabile del ACSI, Per nessuna ragione potrà far partecipare ad una gara dei giocatori privi di cartellino o per i quali non sia ancora stata consegnata la parte inferiore dello stesso. *C.R.*

10

- 11* 7) Dovrà provvedere alla punzonatura dei cartellini consegnando le fotocopie dei documenti validi per l'opportuno riconoscimento (es. carta d'identità, tessera postale o attestati pubblici con fotografia, etc.) prima dell'inizio del campionato o prima della scadenza relativa al tesseramento.

- 8) Con riferimento all'indirizzo del campionato dell'amicizia, il Dirigente deve garantire che il comportamento dei propri tesserati, suo e dei suoi vari collaboratori sia estremamente corretto e consono al luogo ove si svolgono le gare; ciò per un regolare ed amichevole svolgimento delle partite.
- 9) Ha l'obbligo di prendere attenta visione del presente Regolamento e di applicare diligentemente tutte le norme, comprese quelle già presenti sul modulo di iscrizione della squadra.
- 10) Il Dirigente dovrà prendere visione delle decisioni della Commissione Giudicante e di eventuali comunicati che verranno pubblicati sul sito del ACSI il mercoledì.
- 11) Il Dirigente che abbia accettato di iniziare la partita pur avendo riscontrato ed eventualmente fatto notare all'Arbitro e al Dirigente avversario qualsiasi tipo di irregolarità NON potrà poi sporgere alcun reclamo in merito.
- 12) È indispensabile che in panchina siano presenti, per motivi Assicurativi, SOLO Dirigenti e tesserati regolarmente segnati sulla Distinta Giocatori.
- 13) Premi o riconoscimenti vari potranno essere ritirati dal Dirigente di ciascuna squadra solamente nel momento delle premiazioni.
- 14) Per la validità dell'Assicurazione il Presidente di una ASD o di una BAS è tenuto a verificare che i propri atleti abbiano sostenuto la visita medica appropriata in base all'età, trattenendo in sede i certificati di idoneità per almeno 5 anni.

T E S S E R A M E N T O

- 1) Vi è la possibilità di tesserare giocatori per tutta la durata del torneo ad eccezione delle giornate di play-off o fasi finali. Sul sito www.acsilombardia.com, verrà segnalata la data termine per il tesseramento.
- 2) I fuori quota sono tesserabili solamente nelle categorie ad arbitraggio ufficiale. Viene disposto che un solo fuoriquota potrà essere presente nella distinta di gara e dovrà essere segnalato al dirigente avversario e al Direttore di gara.
La squadra potrà utilizzare il fuoriquota solo se non esiste nella stessa società la categoria della sua età, e solamente se ci sono motivazioni educative o necessarie per poter avere un numero minimo di tesserati per svolgere il campionato. E' sempre richiesta, comunque, una carta intestata della Società o del Parroco, o del Coadiutore ecclesiastico che ne garantisca per iscritto le motivazioni.
- 3) Tranne che per la categoria Open e per i Piccoli Amici, sarà possibile utilizzare atleti più giovani di un anno, rispetto a quanto previsto dal campionato, per poter completare le rose ristrette.
- 4) Il consiglio direttivo del ACSI si riserva in casi particolari di concedere deroghe in fase di tesseramento.

- 7) Due o più squadre della stessa società e della medesima categoria non potranno mai scambiarsi i giocatori (Es. Squadra rossa atleti rossi; squadra Blu atleti blu).
All'inizio del campionato i dirigenti delle società con più squadre nella medesima categoria devono inviare una lista con tutti i tesserati al Responsabile di Classifica, aggiornandola durante il torneo qualora ci fossero altri atleti tesserati.
- 8) Possono partecipare ai tornei di calcio squadre iscritte anche ad altre federazioni o enti di promozione sportiva. L'importante è che siano iscritte al ACSI e che i giocatori ne siano tesserati.

CAUZIONE

- 1) Ogni Oratorio o Società che partecipa al Campionato ACSI dell'Amicizia dovrà versare una cauzione; l'importo della cauzione verrà deciso dal Consiglio Direttivo del ACSI.
- 2) La cauzione verrà restituita al termine dell'attività tranne che:
 - a) Per ritiro della squadra (dal Campionato, Torneo o eventuale Coppa).
 - b) Per mancata partecipazione alle fasi finali (di Campionati, Torneo o di Coppa).
 - c) In caso di mancata partecipazione alla partita per almeno 3 gare di calendario o di recupero.
 - d) Verrà decurtata di Euro 25 in caso di mancata effettuazione di una partita o recupero di partita; ulteriore decurtazione di Euro 50 in caso di recidività. Verrà decurtata anche degli importi delle sanzioni pecuniarie non versate nel corso della stagione sportiva.
 - e) La cauzione può essere decurtata, parzialmente o totalmente, a risarcimento di Danni provocati a strutture sportive. In caso di perdita dell'intera cauzione, verrà richiesto il reintegro della stessa per poter proseguire l'attività sportiva.
 - f) La cauzione può essere decurtata per recuperare mancati pagamenti nei confronti del ACSI o per il mancato pagamento degli arbitraggi.
 - g) La cauzione è ritirabile entro 3 anni dall'ultima iscrizione al campionato o torneo, restituendo la relativa ricevuta al tesoriere del ACSI.

RITIRO DELLA SQUADRA

- 1) Se il ritiro della squadra avviene durante il girone di andata (o a girone unico) del Campionato o Torneo (o anche di Coppa), tutte le partite disputate e non, dovranno essere ritenute nulle agli effetti della classifica e le altre squadre osserveranno un turno di riposo; se il ritiro della squadra avviene durante il girone di ritorno del Campionato o Torneo (o anche di Coppa), la squadra verrà considerata perdente per 3-0 per le gare ancora da disputare.
- 2) Inoltre, in caso di ritiro della squadra, si perde il diritto al rimborso della cauzione.
- 3) Si perde il diritto al rimborso della cauzione se la propria squadra viene eliminata per problemi disciplinari.

1) In caso di parità fra due o più squadre al termine del Torneo Invernale o di andata e ritorno, la classifica si otterrà in questo modo:

- 1° MIGLIOR CLASSIFICA DISCIPLINA
- 2° CONFRONTI DIRETTI
- 3° MAGGIOR NUMERO DI RETI SEGNATE (negli scontri diretti)
- 4° MIGLIOR DIFFERENZA RETI
- 5° CLASSIFICA AVULSA (se più di 2 squadre coinvolte)
- 6° SORTEGGIO IN SEDE

2) In caso di parità fra due o più squadre al termine del Torneo Primavera o di sola andata, la classifica si otterrà in questo modo:

- 1° MIGLIOR CLASSIFICA DISCIPLINA
- 2° MIGLIOR DIFFERENZA RETI
- 3° CONFRONTI DIRETTI
- 4° MAGGIOR NUMERO DI RETI SEGNATE (negli scontri diretti)
- 5° CLASSIFICA AVULSA (se più di 2 squadre coinvolte)
- 6° SORTEGGIO IN SEDE

2) Se una gara si svolge al meglio di due partite (cioè andata e ritorno) si applica la regola della Champions League e cioè in caso di parità di risultati, si terrà conto dei goal ricordando che quelli fatti in trasferta valgono doppio. In caso di ulteriore parità si passa in dettaglio al successivo punto n. 4.

3) Se una gara si svolge al meglio di due partite e una delle due squadre rinuncia a disputare una delle due partite dandola vinta per 3 - 0, non vale quanto stabilito al precedente punto 2, ma si qualifica l'altra squadra.

4) Per le partite in cui si debba obbligatoriamente avere una vincente, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si procederà facendo battere i calci di rigore come segue:

- a) L'Arbitro sceglie un'unica porta verso cui verranno battuti tutti i rigori e sorteggia quale squadra dovrà iniziare a batterli.
- b) Possono battere i rigori solo i giocatori in campo con cui sono terminati i tempi regolamentari (anche i portieri).
- c) Ciascuna squadra batte una serie di tre calci di rigore, tirati alternativamente, prima una squadra e poi l'altra, da giocatori diversi e secondo una sequenza consegnata all'Arbitro da parte dei capitani prima di iniziare a calciare il primo rigore.

- d) Risulta vincente la squadra che realizza il maggior numero di goal (il punteggio finale della partita va aumentato dei goal ottenuti con i rigori).
- e) In caso di parità dopo la serie dei tre rigori, si continua ad oltranza sempre alternativamente fin tanto che una squadra si troverà in vantaggio rispetto all'altra a parità di calci tirati.
- f) Ogni rigore va tirato da un giocatore diverso, compreso il portiere; un giocatore non può pertanto battere una seconda volta fin tanto che tutti i suoi compagni non abbiano già calciato. E poi si deve ripetere con lo stesso ordine di prima.
- g) Mentre vengono battuti i calci di rigore tutti i giocatori in campo, tranne i due impegnati e cioè chi batte ed il portiere avversario, devono rimanere entro il cerchio di centro campo. Dirigenti, allenatori e riserve devono rimanere in panchina o comunque fuori dal terreno di gioco, ben lontano dalla porta verso cui si battono i rigori.
- h) Il rigore va considerato fallito se il pallone, dopo aver colpito il palo, sbatte sul portiere ed entra in porta.

RECLAMI

- 1) Se un Dirigente ritiene di dover sporgere reclamo deve far barrare all'Arbitro dell'incontro l'apposita casella "SEGUE LETTERA" (sul referto), che verrà spedita e fatta pervenire in sede entro il Giovedì successivo alla partita tramite raccomandata; oppure mediante e-mail tramite la casella di posta calcio@acsilombardia.com in caso contrario il reclamo non avrà più alcun valore.
- 2) Per le partite ad arbitraggio ufficiale, il reclamo va inviato via e-mail, fax o raccomandata entro il giovedì successivo alla gara.

ADESIONI AI CAMPIONATI O TORNEI

- 1) Il Consiglio Direttivo è l'unico organo che può respingere la richiesta di adesione da parte di una Squadra o di un Oratorio.
- 2) I Dirigenti/Arbitri di TUTTE le società dovranno TASSATIVAMENTE partecipare alla riunione Arbitri indetta dal Responsabile Arbitri del Campionato dell'Amicizia.
- 3) Gli eventuali ricorsi ai provvedimenti disciplinari vanno effettuati dal 1° Dirigente della squadra interessata mediante e-mail tramite la casella di posta calcio@acsilombardia.com, oppure tramite raccomandata che verrà spedita e fatta pervenire in sede entro 7 GIORNI dalla pubblicazione sul sito internet: <https://www.acsilombardia.com>.
In caso contrario, il ricorso NON verrà preso in considerazione.

PROVVEDIMENTI E SANZIONI DISCIPLINARI

- 1) Nel Campionato invernale (o comunque con andata e ritorno), dopo la terza ammonizione scatta la squalifica automatica di almeno un turno. Nei Campionati primaverili o di breve durata (di solito con la sola andata) la squalifica scatta dopo due ammonizioni.
- 2) Il Dirigente/Arbitro espulso deve scontare la squalifica anche da giocatore e da Arbitro.
- 3) Il giocatore espulso NON potrà arbitrare.
- 4) Il giocatore capitano espulso avrà la squalifica raddoppiata.
- 5) Il Dirigente/Arbitro squalificato, se fosse anche giocatore, potrà regolarmente prender parte a gare successiva alla squalifica, solo come giocatore.
- 6) Le squalifiche gravi (superiori a una giornata) non scontate entro la fine di un Campionato o Torneo, verranno scontate nei successivi.
- 7) È fatto obbligo ai Dirigenti di prendere nota di comunicati o provvedimenti disciplinari visibili sul sito internet del ACSI.
- 8) E' obbligatorio utilizzare la modulistica predisposta dal ACSI scaricabile dal sito.

TURNI DI SQUALIFICA

1 giornata

- espulsione per proteste • espulsione per gioco scorretto • espulsione per insulto all'avversario

2 giornate

- espulsione per bestemmia • espulsione per insulto al pubblico • espulsione per insulto all'Arbitro
- espulsione per minacce all'avversario • espulsione per reazioni all'avversario

3 giornate

- espulsione per gravi offese all'Arbitro • espulsione per minacce all'Arbitro

4 giornate

- espulsione per rissa con l'avversario

Eventuali provvedimenti più gravi verranno stabiliti dalla Commissione Giudicante.

PUNTEGGI COPPA DISCIPLINA

1 punto

- Ammonizione
- Mancanza Dirigente accompagnatore(*) o guardalinee

- Mancato inserimento in distinta nome addetto/responsabile al defibrillatore
- Giornate di squalifica successive (un punto per ogni ulteriore giornata)
- Mancata comunicazione della data di recupero della gara

2 punti

- Risultato NON inserito sul sito (*) • Referti e liste NON consegnate (*)

15

3 punti

- Espulsione per una giornata • Arbitro NON tesserato (*)
- Spostamento gara NON comunicato • Controllo tessere NON effettuato

4 punti

- Espulsione per bestemmia (*)

5 punti

- Rinuncia ad una gara (*)

10 punti

- Squalifica NON scontata • Giocatore NON tesserato (*) • Comportamento grave del pubblico
- Rissa fra tesserati • Comportamento scorretto o antisportivo di Dirigenti e Allenatori

Per i provvedimenti non elencati i punteggi verranno valutati caso per caso.

* *provvedimenti soggetti anche a multa*

NOTA BENE: l'espulsione per bestemmia comporta, oltre alla squalifica, anche una multa di Euro 20.

Il presente Regolamento annulla e sostituisce i precedenti.

Indirizzi e-mail utili:

Comunicazione spostamenti - Comunicazioni informazioni e reclami: calcio@acsilombardia.com

SEGRETERIA ACSI dal Lunedì al Venerdì dalle 9,00 – 13,00 e dalle 14,00 - 18,00

milano@acsi.it Comunicazioni via fax: **0236725352** oppure tel. **02 36725350 - 0236725351**

16

(ALLEGATO AL REGOLAMENTO ACSI)

MODIFICHE ALLE REGOLE DEL GIOCO DEL CALCIO

In vigore dalla stagione 2022/2023

Calcio d'inizio

- La squadra che vince il sorteggio può scegliere o di prendersi il calcio d'inizio o quale porta attaccare (in precedenza aveva solo la scelta di quale porta attaccare). Pertanto si può segnare direttamente da calcio d'inizio.

Ripresa del gioco

- Nel caso in cui l'arbitro fermi il gioco in area di rigore, nella ripresa il pallone verrà consegnato al portiere.
- Se il gioco viene fermato all'esterno dell'area di rigore, l'arbitro rimetterà il pallone in gioco a favore della squadra che ha toccato per ultima il pallone, nel punto in cui si trovava prima dell'interruzione. Tutti gli altri giocatori devono stare ad una distanza di 4 metri. Queste due modifiche serviranno a eliminare le situazioni di palla contesa.

Calci di punizione

- In presenza di una barriera composta da tre o più giocatori, nessun giocatore in fase di attacco può avvicinarsi a meno di un metro. La sanzione prevista è un calcio di punizione indiretto.
- Se la squadra che difende ottiene un calcio di punizione nella propria area, il pallone sarà giocabile non appena calciato. Non sarà più necessario che esca fuori dall'area di rigore. Gli avversari dovranno comunque rimanere all'esterno dell'area di rigore o almeno a 9.15 metri di distanza fino a che il pallone non rientrerà in gioco.

Calci di rigore

- Il portiere non deve toccare i pali, la traversa o la rete e deve avere almeno una parte di un piede sopra la linea di porta quando il rigore viene calciato.

Rinvii dal fondo

- Nei rinvii da fondo campo il pallone sarà giocabile non appena calciato. Sarà quindi possibile giocarlo anche prima che esca dall'area di rigore. Gli avversari dovranno comunque rimanere fuori dall'area. Questa modifica creerà un riavvio del gioco più dinamico e potrà favorire la costruzione del gioco dalla difesa.

Falli di mano

Le seguenti situazioni, anche se accidentali, saranno sanzionate con il fallo:

- La palla va in rete dopo il tocco di mano o braccio di un giocatore attaccante.
- Un giocatore ottiene il possesso del pallone dopo averlo toccato con la mano o con il braccio e poi segna o crea un'occasione da gol.
- La palla tocca la mano o il braccio di un giocatore che ha aumentato in modo innaturale il volume del suo corpo.
- La palla tocca la mano o il braccio di un giocatore oltre l'altezza della spalla.

Le seguenti dinamiche non saranno considerate falloso, a meno che non rientrino nei casi spiegati sopra:

- La palla tocca la mano o il braccio di un giocatore dopo aver colpito la testa, il corpo o il piede di un avversario vicino.
- La palla tocca la mano o il braccio attaccate al corpo di un giocatore che non ha aumentato il volume del suo corpo.
- Se un giocatore sta cadendo e la palla tocca la sua mano o il braccio quando è tra il suo corpo e il terreno per sostenere il corpo.
- Se il portiere tenta di rimettere in gioco una palla ricevuta con un tiro intenzionale da un compagno di squadra ma sbaglia, potrà prendere il pallone con le mani.

Sostituzioni

- Un giocatore che viene sostituito deve lasciare il campo dal punto più vicino possibile alla linea di fondo o laterale (a meno che l'arbitro non gli dia istruzioni diverse).

Sanzioni allo staff

- Un accompagnatore di una squadra che si rende colpevole di cattiva condotta a bordo campo potrà essere ammonito o espulso. Se però il responsabile non viene identificato, l'allenatore più alto in grado che si trova nell'area tecnica in quel momento riceverà la sanzione al suo posto.

Segnatura di una rete

- Se il portiere lancia con le mani il pallone direttamente nella porta avversaria, verrà assegnato un calcio di rinvio.