

**REGOLAMENTO CAMPIONATO OVER30**  
**By Futsal League, US Acli, ULMi**  
**Stagione sportiva 2022-2023**

**INDICE**

1. PREMESSA
2. ISCRIZIONE
3. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
4. IL TORNEO
5. REGOLAMENTO DI GIOCO
6. REGOLE DISCIPLINARI
7. VAR, RICORSI E MULTE
8. TIFOSERIE
9. MEDIA E DIRITTI D'IMMAGINE

**1. PREMESSA**

L'Associazione Sportiva Dilettantistica Ourway (OWAY) con Us Acli e ULMi s.s.d. arl, organizzano le competizioni di calcio a 7 denominate "OVER30".

La programmazione settimanale delle partite si svolge dal lunedì al venerdì. OWAY provvede direttamente alla formazione dei calendari delle competizioni ufficiali. Una volta che il calendario viene pubblicato, non sono ammessi reclami né sulle date dello stesso, né sull'ora d'inizio delle partite.

Compatibilmente con le esigenze di tutte le squadre, OWAY si impegna a stilare il calendario cercando di soddisfare le preferenze di orario espresse da ciascuna squadra, tenendo ovviamente conto dei limiti matematici dovuti ai vari incroci. L'Organizzazione definisce in base ad esigenze logistiche e promozionali le sedi delle finali indipendentemente dalle squadre che debbono prendere parte agli incontri.

Così come data e orario, anche le decisioni sulle scelte dei campi sono insindacabili.

Una volta definite le calendarizzazioni dei match, salvo casi specificati, **NON E' POSSIBILE RINVIARE O SPOSTARE UN INCONTRO.**

## 2. ISCRIZIONE

**2.1** L'iscrizione è aperta a tutte le persone al di sopra dei trenta anni di età. E' consentita la partecipazione di massimo 2 (due) giocatori "under".

**2.2** Per poter prendere parte alle fasi ad eliminazione diretta, un giocatore dovrà compiere almeno 2 (due) presenze nella fase preliminare (Regular Season). Per "presenza" si intende essere regolarmente tesserati, essere presenti in distinta e presenziare sul terreno di gioco (NON è necessario scendere in campo).

## 3. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

**3.1** Ogni giocatore dovrà disporre di un profilo registrato sulla piattaforma Futsal League. Per effettuare la registrazione, è sufficiente accedere alla pagina web e seguire i passaggi qui descritti:

- Cliccare sul tasto "**Accedi**" in alto a destra della pagina. Così facendo verrà aperta la finestra di Log-In del profilo.
- All'interno della finestra di Log-In, cliccare sul tasto "**Registrati**".
- Completare quindi la registrazione inserendo le informazioni richieste.

Una volta eseguita la registrazione, è necessario accedere al proprio profilo e selezionare, all'interno della sezione "Profilo giocatore", il pulsante "Completa profilo giocatore". Dopo aver cliccato sul pulsante, l'utente deve quindi inserire le restanti informazioni richieste, necessarie al corretto completamento del proprio profilo e pertanto, al tesseramento ed al regolare svolgimento della competizione.

Le informazioni necessarie al corretto completamento del profilo comprendono:

- foto profilo ufficiale con divisa della squadra.
- n° di maglia del giocatore.
- ruolo del giocatore.

**3.2** Per consentire che ciascun giocatore, allenatore e dirigente, possa accedere al rettangolo di gioco, ogni squadra deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre le ore 18:00 del giorno precedente rispetto alla gara da disputarsi:

- Registrarsi al sito e completare il profilo.
- Procedere al pagamento della tessera mezzo bonifico o in casi di emergenza, direttamente al campo con almeno 30 minuti di anticipo rispetto all'inizio della gara, per ciascuno dei propri giocatori (il tesseramento è obbligatorio per tutti i giocatori e comprende: l'assicurazione, il consenso al trattamento dei dati, di immagine e del copyright, così come previsto dall'art. 96 della Legge base del diritto d'autore, oltre alle promozioni annesse).
- Fornire un certificato medico agonistico, così come previsto dalla normativa vigente.

***N.b: si ricorda che per poter scendere in campo il giocatore dovrà essere inserito in distinta e regolarmente assicurato, dunque l'iscrizione con almeno 30 minuti di anticipo è obbligatoria.***

**3.3** Il capitano/responsabile squadra dovrà obbligatoriamente inserire la distinta all'interno della documentazione di gara entro e non oltre i 30 (trenta) minuti antecedenti all'orario ufficiale di inizio della partita e presentarla al direttore di gara con documentazione annessa per fare "la chiama". Oltre che per il corretto svolgimento dell'incontro, l'inserimento della distinta sarà anche indispensabile ai giornalisti per un corretto svolgimento della propria funzione.

**3.4** Sarà responsabilità dei giocatori e nello specifico del responsabile di squadra informarsi riguardo a:

- comunicati;
- palinsesto;
- calendario;
- articoli e comunicazioni;
- assegnazione spogliatoi;
- varie ed eventuali.

**3.5** Una partita non potrà cominciare o proseguire nel caso in cui una squadra si ritrovi ad avere meno di n° 4 (quattro) giocatori sul terreno di gioco (portiere incluso).

**3.6** È consentito un numero massimo di n° 5 (cinque) giocatori di riserva.

**3.8** La panchina potrà essere composta, oltre che dalle riserve, da un allenatore, due dirigenti ed un medico/assistente sanitario, i quali dovranno essere tutti presenti in distinta e regolarmente tesserati.

#### **4. IL TORNEO**

**4.1** MILANO: Le partite hanno la durata di 50 ( ) minuti, suddivisi in due tempi da 22 (ventidue) minuti ciascuno. Viene previsto un intervallo tra i due tempi di con durata di 5 (cinque) minuti. L'eventuale recupero è ad esclusiva discrezione del direttore di gara.

**4.1.1** La competizione prevede 10 squadre partecipanti. Si giocano partite di sola andata ed il punteggio di ciascuna viene così calcolato: la vittoria vale 3 (tre) punti, il pareggio 1 (uno) punto e la sconfitta 0 (zero) punti.

**4.2** Dopo la regular season, le prime cinque squadre classificate accedono alla fase gold, le altre accedono alla fase silver.  
Seguono semifinali e finale.

**4.3** In caso di parità di punteggio tra 2 (due) squadre, il miglior posizionamento sarà assegnato secondo il seguente metodo:

- Alla squadra vincente nello scontro diretto;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra avente la migliore differenza reti;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra con il maggior numero di reti segnate;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, attraverso sorteggio.

Nel caso vi sia un punteggio di parità tra più di 2 (due) squadre al termine della competizione, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate, attribuendo il miglior posizionamento alla squadra secondo il seguente metodo:

- Alla squadra avente maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra avente miglior differenza reti nella classifica avulsa;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra avente maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, attraverso sorteggio.

**4.4** In caso di parità di punteggio tra 2 (due) squadre durante la fase a eliminazione diretta, si batteranno direttamente n<sup>3</sup> rigori per squadra (si prosegue poi ad oltranza). Il rigore può essere battuto da qualsiasi giocatore che abbia disputato almeno 1 minuto di partita.

## **5. REGOLAMENTO DI GIOCO**

**5.1** Si utilizzano le regole del calcio a 11 applicate al campo a 7, senza il fuorigioco.

**5.1.1** Un giocatore che subisce n<sup>2</sup> (due) ammonizioni nella stessa partita o n<sup>4</sup> (quattro) ammonizioni in partite successive anche non consecutive, viene squalificato automaticamente per una giornata.

**5.1.2** In caso di espulsione diretta, un giocatore verrà automaticamente squalificato per la partita successiva, salvo diversa indicazione arbitrale. La decisione sarà insindacabile. Se il giocatore verrà espulso dal campo, la squadra non potrà sostituire in alcuna maniera il giocatore espulso.

**5.1.3** Se un giocatore squalificato prende parte ad una gara, la sua squadra interessata viene sanzionata con la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero ed una penalità in classifica di un punto (-1).

**5.1.4** La rimessa in gioco dalla linea laterale va eseguita con le mani.

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

**5.1.6** Il numero possibile di cambi è illimitato. Ogni cambio deve essere effettuato a centrocampo e l'ingresso di un giocatore deve avvenire contestualmente all'uscita di un altro della stessa squadra, pena la sanzione con ammonizione del giocatore entrante

**5.1.7** Qualora una squadra schierasse in campo una formazione irregolare e non conforme ai requisiti sopra citati, si vedrà assegnata una sanzione decisa in autonomia dal Comitato Organizzativo. Attraverso l'analisi dei video delle gare precedenti sarà inoltre verificata la regolarità delle partite precedentemente disputate.

**5.1.8** La barriera, sulle punizioni, deve stare ad una distanza di 7 metri.

**5.1.9** I parastinchi non sono obbligatori, ma vivamente consigliati.

***N.b: per ogni regola non citata, si applica il regolamento FIGC.***

## **6. REGOLE DISCIPLINARI**

**6.1** Le date ufficiali di tutte le competizioni del torneo sono contenute all'interno del palinsesto ufficiale.

**6.2** Dopo la pubblicazione del calendario ufficiale, data, orario e luogo degli incontri non potranno in alcun modo essere modificati, salvo diversa indicazione da parte dell'Organizzazione.

**6.3** Eventuali cambi di orario delle partite devono essere concordati tra le squadre interessate prima che la richiesta ufficiale pervenga all'Organizzazione entro e non oltre le h.18:00 del giorno antecedente la gara.

L'eventuale modifica dell'orario potrà avvenire solo tramite la formula dello "scambio gara", ovvero scambiandosi di orario con un'altra partita in programma la stessa sera. L'eventuale cambio orario verrà ufficializzato solo e soltanto in caso di riscontro positivo da parte di tutte le squadre coinvolte.

Non è possibile in alcun modo cambiare il giorno di gioco se non previo accordo tra le due squadre coinvolte, le quali dovranno, di comune accordo ed indipendentemente dall'Organizzazione, stabilire il giorno dell'eventuale recupero, oltre a sostenere direttamente il costo extra del campo da gioco e dell'arbitro, consapevoli che il servizio video e giornalistico (nelle città dov'è previsto) non potrà essere garantito per quella gara.

Tutti i recuperi dovranno disputarsi in uno dei centri sportivi in cui si disputa la competizione.

Dovranno essere inoltre organizzati in maniera tale da non intralciare il regolare svolgimento del torneo.

Una volta trovato l'accordo, le squadre devono comunicare all'Organizzazione la data e l'orario per consentire la prenotazione del centro sportivo e l'invio del direttore di gara. Qualora le squadre vogliano usufruire dei servizi media offerti (video, telecronaca, pagelle, hostess e foto), possono comunque consultare il listino presente all'interno del sito e richiedere il servizio direttamente a OWAY.

Nel caso in cui le due squadre non dovessero trovare un accordo entro la scadenza richiesta dall'Organizzazione, la squadra in deficit si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino ed una sanzione a discrezione dell'Organizzazione.

**6.4** Un ritardo alla gara inferiore a 10 (dieci) minuti comporta una multa per la squadra in ritardo. Nel caso il ritardo dovesse superare i 10 (dieci) minuti, oltre a una multa, viene assegnata alla squadra in ritardo la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero e la conseguente penalità in classifica di un punto (-1).

**6.5** Per le gare interrotte in conseguenza di fatti o situazioni che non comportano l'irrogazione delle sanzioni, deve essere disposta la prosecuzione, in altra data utile, dei soli minuti non giocati. La quantificazione dei minuti non giocati è determinata con decisione inappellabile dall'arbitro.

Nello specifico, la prosecuzione delle gare interrotte avviene con le seguenti modalità:

a) Nella prosecuzione della gara possono essere schierati tutti i calciatori che erano già tesserati per le due società al momento dell'interruzione, indipendentemente dal fatto che fossero o meno sulla distinta dell'arbitro il giorno dell'interruzione;

- b) I calciatori che erano squalificati per la partita interrotta non possono essere schierati nella prosecuzione;
- c) Possono essere schierati nella prosecuzione i calciatori squalificati con decisione relativa ad una gara disputata successivamente alla partita interrotta;
- d) Le ammonizioni singole assegnate dall'arbitro nel corso della gara interrotta non vengono prese in esame dagli organi disciplinari fino a quando non sia stata giocata anche la prosecuzione;

**6.6** Ogni squadra dovrà presentarsi al campo almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, così da poter espletare le faccende preliminari, effettuare la chiama con la hostess fuori dal recinto di gioco e sottoporsi a eventuali controlli documentali.

**6.7** Ogni squadra è obbligatoriamente tenuta a presentare la propria distinta, compilata accuratamente in ogni suo campo attraverso l'app o il sito dedicati. Qualora giocatori o dirigenti non correttamente identificati dovessero scendere in campo, la rispettiva squadra di appartenenza sarà sanzionata e perderà a tavolino per quattro reti a zero. Alla squadra viene inoltre inflitta una penalità in classifica di un punto (-1).

**6.8** Ogni squadra dovrà obbligatoriamente scendere in campo con pantaloncini, calzettoni e magliette numerate dello stesso colore e forma. Alle squadre non sarà consentito prendere parte alla gara qualora i giocatori (ad eccezione del portiere) indossino magliette differenti tra loro. Ogni squadra può avvalersi della facoltà di presentare, a proprie spese, una seconda divisa e/o acquistare le divise mancanti.

L'Organizzazione si avvale della facoltà di consentire l'accesso al terreno di gioco ad un giocatore non correttamente vestito, seguirà sanzione per il club.

## **7. VAR, RICORSI E MULTE**

**7.1** Ogni squadra può presentare ricorso entro e non oltre le 48 ore successive alla gara in questione. Ogni ricorso deve necessariamente pervenire all'organizzazione secondo la seguente modalità:

- via e-mail all'indirizzo [tornei@futsalleague.it](mailto:tornei@futsalleague.it)

**7.2** L'utilizzo della prova televisiva è a discrezione dell'Organizzazione (a partire dalle fasi finali della competizione). Qualora le immagini registrate non siano sufficienti a valutare l'episodio, ci si attiene al referto dell'arbitro. Attraverso la prova Tv è possibile contestare ammonizioni ed espulsioni da infliggere o da annullare.

**7.3** La moviola in campo è disponibile solo per le partite ad eliminazione diretta delle varie competizioni.

**7.4** La moviola può essere richiesta da una squadra solo una volta a partita e sempre a partire dalle fasi finali. Questa deve essere richiesta dal capitano a gioco fermo e deve necessariamente riferirsi all'azione immediatamente precedente all'interruzione del gioco. Solo l'arbitro è autorizzato a consultare le immagini. Qualora il direttore di gara dovesse decretare la mancanza di elementi sufficienti a valutare l'episodio, la decisione sarà a sua esclusiva discrezione.

**7.5** Il direttore di gara, se lo riterrà necessario, potrà consultare la moviola anche in altre occasioni.

**7.6** L'eventuale modifica della decisione arbitrale a seguito dell'applicazione della moviola in campo sarà da considerarsi retroattiva. Potrà quindi modificare la decisione presa in precedenza dall'arbitro.

*N.b: il servizio è valido solo per le partite filmate.*

## **8. TIFOSERIE**

**8.1** Episodi di razzismo da parte delle tifoserie non sono tollerati e comportano automaticamente la sospensione della partita. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per quattro reti a zero. Viene inoltre inflitta una penalità in classifica di un punto (-1) ed una multa pecuniaria.

**8.2** Eventuali danni arrecati dalla tifoseria al terreno di gioco o alla manifestazione sono addebitati al club di appartenenza della stessa e dovranno essere rimborsati entro e non oltre la partita seguente.

**8.3** Tifosi e sostenitori devono restare nell'apposito spazio a loro dedicato e comunque fuori dall'intero perimetro identificato come terreno di gioco.

**8.4** Sono vietati striscioni contenenti insulti rivolti a un singolo giocatore di una squadra. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per quattro reti a zero. Viene inoltre inflitta una penalità in classifica di un punto (-1) ed una multa pecuniaria

**8.5** E' vietato l'uso di prodotti e sostanze infiammabili o infiammanti prima, durante e dopo la disputa delle gare, pena una sanzione a discrezione dell'Organizzazione.

## **9. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE**

**9.1** Tutte le immagini prodotte, video, foto, clip e sintesi delle gare sono di esclusiva proprietà di OWAY, che si riserva la possibilità di cederle a terzi.

**9.2** Non è possibile sostare nei pressi dell'area del campo destinata alle riprese e alla presa della telecronaca per non inficiare e disturbare il lavoro di operatori video, tecnici del suono e giornalisti.

**9.3** Tutti i giocatori che prendono parte alla competizione acconsentono al trattamento dei dati personali e all'utilizzo, da parte dell'Organizzazione, dei diritti di immagine secondo la normativa vigente.

*Qualora una condotta minacci il regolare svolgimento della competizione o l'annullamento dello stesso, il comitato organizzativo si riserva la possibilità di modificare unilateralmente il regolamento.*

*Le organizzazioni declinano qualsiasi responsabilità civile o penale per eventuali danni a cose o infortuni agli atleti, dirigenti o terzi che dovessero accadere prima durante e dopo la disputa delle partite.*

*Per altri punti del regolamento non citati, si farà fede al regolamento FIGC.*