



# Campionato di Calcio

**A5 OPEN**

**A5 OVER35**



# Regolamento

*Vers. 1/2021*

# SOMMARIO

## REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO

### **Art. 1 - Partecipazione al Campionato**

- Art. 1.1 - Organizzazione e pendenze economiche
- Art. 1.2 - Modalità d'iscrizione
- Art. 1.3 - Costi e metodi di pagamento
- Art. 1.4 - Inadempienza nei pagamenti

### **Art 2 - Calendario, spostamenti e rinvii**

- Art. 2.1 - Calendario gare
- Art. 2.2 - Osservanza del calendario
- Art. 2.3 – Spostamento gara

### **Art. 3 - Tesseramento**

- Art. 3.1 - Tessera A.I.C.S.
- Art. 3.2 - Mancato ritiro della tessera
- Art. 3.3 - Numero minimo e massimo
- Art. 3.4 - Limitazioni al tesseramento
- Art. 3.5 - Tesseramento di atleti tesserati FIGC
- Art. 3.6 - Numero massimo di tesserati FIGC e denuncia di tesseramento
- Art. 3.7 - Svincolo
- Art. 3.8 - Tesserati tra squadre della stessa società
- Art. 3.9 - Infrazioni al tesseramento

### **Art. 4 - Campionato**

- Art. 4.1 – La formula

### **Art. 5 - Classifiche e penalità**

- Art. 5.1 - Classifica tecnica
- Art. 5.2 - Parità in classifica
- Art. 5.3 - Tabella disciplinare

### **Art. 8 - Penalità e responsabilità**

- Art. 8.1 - Ammonizione ed espulsione
- Art. 8.2 - Comunicazione e sconto della penalità
- Art. 8.3 - Provvedimenti disciplinari residui
- Art. 8.4 - Principio della responsabilità oggettiva

### **Art. 9 - Rinunce, rinvii e provvedimenti disciplinari**

- Art. 9.1 - Giocatore espulso presente in lista
- Art. 9.2 - Rinuncia alla disputa di una gara
- Art. 9.3 - Ritiro della squadra dal campionato
- Art. 9.4 - Ritiro del campo nel corso della gara

### **Art. 10 – Giustizia Sportiva**

- Art. 10.1 - Reclami

### **Art. 11 - Tutela sanitaria**

- Art. 11.1 – Defibrillatori
- Art. 11.2 – Visita medico sportiva

### **Art. 12 - Norme sul Regolamento e responsabilità**

- Art. 12.1 - Aggiunte e variazioni
- Art. 12.2 - Responsabilità

# REGOLAMENTO TECNICO

## **Art. 6 - Pre Gara**

- Art. 6.1 - Distinta di gara
- Art. 6.2 - Dirigente Responsabile e tutela sanitaria
- Art. 6.3 - Riconoscimento
- Art. 6.4 - Giocatore e/o altro soggetto non presente all'appello
- Art. 6.5 - Accertamenti

## **Art. 7 - La Gara**

- Art. 7.1 - Composizione della squadra
- Art. 7.2 - Tempi di gioco e Time out
- Art. 7.3 - Arbitraggio
- Art. 7.4 - Inizio gara
- Art. 7.5 - Reclamo relativo al tempo d'attesa
- Art. 7.6 - Capitano e condotta di gioco
- Art. 7.7 - Tenuta di gioco e parastinchi
- Art. 7.8 - Palloni
- Art. 7.9 - Fuorigioco e norma del vantaggio
- Art. 7.10 - Sostituzioni
- Art. 7.11 - Espulsione
- Art. 7.12 - Rimessa laterale, calcio d'angolo e calcio a gioco fermo
- Art. 7.13 - Falli di gioco
- Art. 7.14 - Punizione e rigore
- Art. 7.15 - Tiro libero e posizione della palla
- Art. 7.16 - Il portiere
- Art. 7.17 - La scivolata
- Art. 7.18 - Calcio d'inizio
- Art. 7.19 - Cambio campo e panchine
- Art. 7.20 – Casi particolari d'interruzione del gioco
- Art. 7.21 – Calci di rigore
- Art. 7.22 – Comunicazione del risultato

## **ART. 1 - PARTECIPAZIONE AL CAMPIONATO**

### **Art 1.1 - Organizzazione**

Il Comitato Provinciale di Pordenone organizza il campionato di calcio a 5 OPEN/OVER riservato alla categoria amatori. Al campionato possono partecipare le associazioni in regola con l'affiliazione A.I.C.S. per il corrente anno sportivo. È ammessa la partecipazione di atleti maschi e atlete femmine.

### **Art 1.2 - Modalità d'iscrizione**

Per potersi iscrivere la società dovrà utilizzare l'apposito modulo disponibile presso la segreteria o scaricabile dal sito <http://www.aicsfvg.it/calcio/>.

Le Società possono partecipare al campionato iscrivendo anche più squadre, in tal caso dovranno avere diversa denominazione.

### **Art 1.3 - Costi e metodi di pagamento**

Vengono fissati annualmente dal Comitato Provinciale/Commissione Calcio e comunicati attraverso l'invio delle circolari organizzative che riporteranno importi, modalità, tempistiche e/o termini di pagamento. Viene previsto anche un deposito cauzionale di € 80, da versarsi contestualmente alla quota di iscrizione o come da disposizione successive.

### **Art 1.4 - Inadempienza nei pagamenti**

Nel caso in cui una squadra risulti inadempiente nei confronti delle somme dovute (art. 1.3) il comitato, dopo aver sollecitato il pagamento, in mancanza di riscontro del saldo dell'importo dovuto, escluderà la squadra in difetto dal campionato ed eventuali successive iscrizioni saranno possibili soltanto al saldo delle competenze pregresse.

I provvedimenti di esclusione, a mezzo comunicato ufficiale, non saranno in alcun caso impugnabili.

## **ART. 2 - CALENDARIO, SPOSTAMENTI e RINVII**

### **Art 2.1 - Calendario gare**

Prima dell'inizio del campionato verrà formulato il calendario gare.

L'organizzazione, su richiesta (art. 2.3) o per cause di forza maggiore, potrà apportare delle modifiche (es. date, orari, etc.) che verranno riportate sul comunicato ufficiale e/o verranno anticipate via mail o telefonicamente.

### **Art 2.2 – Osservanza del calendario**

La squadra deve disputare tutte le partite previste dal calendario e rispettare le date e l'orario.

Nel caso in cui una squadra non si presenti in campo o rinunci a disputare una o più gare, verranno presi gli opportuni provvedimenti previsti dal regolamento (art. 9 – Provvedimenti disciplinari).

### **Art. 2.3 – Spostamento gara**

La richiesta di spostamento di una gara in calendario comporta per la squadra richiedente, sempre che concordata con la squadra avversaria, un contributo di spostamento di € 50.

La partita dovrà essere giocata entro i 15 giorni successivi alla data prevista in calendario.

Il contributo di € 50 verrà versato dalla squadra che chiede lo spostamento contestualmente alla richiesta allegando copia del versamento. Se il recupero della gara viene disputato in un campo messo a disposizione del comitato, va aggiunta una quota di € 30 quale costo di utilizzo palestra al sopraccitato contributo di spostamento.

In mancanza di indicazione di campo, data ed orario del recupero entro i 15 giorni successivi alla data prevista in calendario oppure in caso di mancato accordo tra le squadre, la squadra richiedente perderà la gara oggetto di spostamento per 3-0 a tavolino.

La richiesta va presentata dal Responsabile della squadra che chiede lo spostamento almeno 10 giorni prima della data in cui si deve disputare la gara per la quale si richiede lo spostamento.

La richiesta di spostamento deve essere necessariamente:

- presentata per iscritto e firmata dal Legale Rappresentante o dal Dirigente Responsabile della squadra che richiede lo spostamento;
- inviata via mail alla segreteria dell'A.I.C.S. e per conoscenza alla squadra avversaria interessata allo spostamento, correlata dalla copia del bonifico effettuato.

Le richieste non ottemperanti a quanto sopra esposto non saranno prese in considerazione.

## **ART. 3 - TESSERAMENTO**

### **Art. 3.1 - Tessera A.I.C.S. e documenti di riconoscimento**

Tutti coloro che entrano nell'area di gioco (atleti, dirigenti, allenatori e accompagnatori) devono essere tesserati. La tessera sportiva dotata di foto è il documento utilizzato dal direttore di gara per effettuare l'identificazione.

In casi particolari ed in via del tutto eccezionale possono essere utilizzati documenti alternativi: carta d'identità, passaporto, patente di guida, tessera di riconoscimento rilasciata da una pubblica amministrazione, libretto o tessera universitaria, etc. congiuntamente alla tessera ufficiale A.I.C.S. L'indicazione del tipo di documento e del numero devono essere riportati nella distinta gara.

### **Art. 3.2 – Mancato ritiro della tessera**

Le tessere, sia A.I.C.S. ufficiali che sportive, devono obbligatoriamente essere ritirate recandosi presso la segreteria del Comitato.

Nel caso la società non abbia provveduto al ritiro del tesserino c/o la segreteria, ed al giocatore, previo riconoscimento dell'identità venga concesso di giocare, verrà comminata una ammenda di € 10,00 per incontro disputato, a condizione che l'atleta/dirigente sia tesserato.

### **Art. 3.3 - Numero minimo e massimo**

Ogni squadra per poter partecipare al campionato dev'essere composta da almeno 10 tesserati. Ogni squadra potrà avere una rosa (atleti e dirigenti) composta da massimo 25 tesserati.

### **Art. 3.4 – Limitazioni al tesseramento**

Il tesseramento prevede le seguenti limitazioni:

#### ***Limite d'età campionato OPEN***

È possibile tesserare anche giocatori minorenni, purché abbiano compiuto il 16° anno di età. Solo un giocatore minorenne alla volta può essere schierato in campo. Il tesseramento richiede obbligatoriamente la richiesta formale della società e la liberatoria di uno dei genitori. A seguito della richiesta la Commissione calcio rilascerà il nulla osta al tesseramento. Il tesseramento dovrà avvenire entro e non oltre il termine del **19 dicembre**.

#### ***Limite d'età campionato OVER 35***

È possibile tesserare e utilizzare solo atleti maggiorenni con il limite massimo di 3 giocatori con età compresa tra i 18 e i 35 anni compiuti. In campo potrà essere schierato un solo fuori quota alla volta.

#### ***Limiti temporali***

È possibile tesserare liberamente atleti fino al **28 febbraio 2022**, dopo tale data sarà possibile integrare la rosa della squadra con altri 3 atleti (senza superare il limite di 25 tesserati). Dopo il **14 novembre** non è possibile tesserare giocatori tesserati FIGC.

#### ***Limiti disciplinari***

I giocatori, assoggettati a squalifiche superiori a 6 mesi o più, comminata in qualsiasi campionati dagli enti di promozione sportiva/federali, non potrà partecipare, durante il periodo del provvedimento disciplinare, al campionato in oggetto.

### **Art. 3.5 - Tesseramento di atleti tesserati FIGC**

#### ***Giocatori tesserati alla FIGC per il calcio a 5***

Giocatori tesserati FIGC per il calcio a 5 non possono partecipare al campionato.

#### ***Giocatori tesserati alla FIGC per il calcio a 11***

Possono partecipare al campionato di calcio a 5.

È ammesso il tesseramento di 1 giocatore militante in 1<sup>a</sup> categoria e di altri 2 giocatori tesserati che militano dalla 2<sup>a</sup> categoria in giù. Il tesseramento dev'essere fatto entro il 15 novembre.

#### ***Tesseramento di atleti tesserati FIGC e stagione sportiva***

I tesserati FIGC possono essere tesserati e giocare nel campionato, solo nel caso in cui non abbiano preso parte ad alcuna gara ufficiale federale nella stagione sportiva in corso.

Per stagione sportiva si intende il periodo compreso dal 1° luglio al 30 giugno dell'anno successivo.

### **Art. 3.6 – Numero massimo di tesserati FIGC e denuncia di tesseramento**

Ogni squadra può tesserare massimo 3 giocatori tesserati FIGC e in nessun caso può superare tale numero. Se un giocatore FIGC dopo essere stato tesserato risulta indisponibile (infortunio, passaggio ad una categoria che non ne consente il tesseramento, etc.), non potrà essere sostituito.

Al momento del tesseramento la società dovrà compilare la denuncia di tesseramento dichiarando esplicitamente che il giocatore risulta tesserato FIGC fornendo gli estremi del tesseramento.

### **Art. 3.7 - Svincolo**

Un giocatore tesserato può svincolarsi nell'anno sportivo in corso dalla società/squadra che lo ha tesserato solo nel caso in cui ottenga il nulla osta allo svincolo, a condizione che non abbia partecipato ad alcuna manifestazione A.I.C.S. nell'anno sportivo.

Tale documento, redatto in forma scritta e firmato dal Presidente, dovrà essere presentato alla segreteria insieme ai documenti necessari per ottenere il nuovo tesseramento.

È facoltà del Comitato, dopo opportune verifiche, non accettare lo svincolo e quindi concedere al giocatore il nuovo tesseramento.

### **Art. 3.8 - Tesserati tra squadre della stessa società**

Non è consentito lo scambio di giocatori tra squadre della stessa società.

In caso di più squadre della stessa società, gli atleti rimangono vincolati con la squadra con la quale hanno disputato la prima gara.

### **Art. 3.9 - Infrazioni al tesseramento**

Nel caso in cui il Comitato riscontri un'infrazione alle norme previste per il tesseramento, potrà decidere d'assegnare uno o più delle seguenti sanzioni:

- perdita a tavolino per 0-3 di tutte le gare nelle quali si è verificata l'infrazione;
- penalizzazione in classifica di 1 punto per ogni gara già omologata nella quale si è verificata l'infrazione;
- squalifica del Dirigente Responsabile e/o del Presidente della società interessata per un periodo di 3 o più mesi.
- nel caso di violazione delle norme previste negli art. 3.3, 3.4 e 3.5, la squadra verrà esclusa dal campionato e le somme versate dalla stessa non saranno restituite.

## **ART. 4 - CAMPIONATO**

### **Art 4.1 - La formula**

In base al numero di squadre partecipanti, il Comitato/Commissione Calcio deciderà la formula adatta allo svolgimento del campionato, che verrà comunicata attraverso le circolari organizzative.

## **ART. 5 - CLASSIFICHE e PENALITA'**

### **Art 5.1 - Classifica TECNICA**

La classifica tecnica rappresenta la somma algebrica dei punteggi ottenuti nelle varie gare. I punti assegnati sono: 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta.

### **Art 5.2 - Parità in classifica**

Nei comunicati ufficiali la parità in classifica tiene conto dei punti 4, 5 e 6.

Qualora vi sia la necessità di dover definire l'esatta posizione in classifica in funzione del passaggio a fasi successive o agli effetti della classifica finale verrà tenuto conto, nell'ordine, dei seguenti criteri:

1. maggior numero di punti negli scontri diretti (classifica avulsa);
2. miglior differenza reti negli scontri diretti;
3. maggior numero di gol segnati negli scontri diretti;
4. minor numero di penalità nel girone;
5. miglior differenza reti generale nel girone;
6. maggior numero di gol segnati nel girone;
7. sorteggio.

## Art 5.3 - Tabella disciplinare

### Ammonizione:

Un punto per l'ammonizione semplice, **Due** punti nel caso di doppia ammonizione inflitta al giocatore o a qualsiasi altro soggetto presente nella distinta di gara (allenatore, Dirigente Responsabile, ecc);

### Espulsione:

**Due** punti per l'espulsione diretta assegnata al giocatore o a qualsiasi altro soggetto presente nella distinta di gara (allenatore, Dirigente Responsabile, ecc);

Un punto ulteriore per ogni giornata di squalifica inflitta al giocatore o a qualsiasi altro soggetto presente nella distinta di gara (allenatore, Dirigente Responsabile, ecc).

1 Provvedimento	2 n. penalità
1 cartellino <b>giallo</b>	1
1 cartellino <b>rosso</b> per somma di ammonizioni (2 <b>gialli</b> )	2 + 1 per ogni giornata di squalifica
1 cartellino <b>rosso</b> per espulsione diretta	2 + 1 per ogni giornata di squalifica
1 cartellino <b>giallo</b> + 1 <b>rosso</b> per espulsione diretta	1 + 2 + 1 per ogni giornata di squalifica
Somma di 4 cartellini gialli scatta squalifica	1 (oltre le 4 già assegnate)

### Penalizzazione in classifica:

Al raggiungimento di 9 (nove) penalità e successive frazioni di 9, la squadra viene sanzionata con la perdita di un punto nella classifica tecnica.

## ART. 6 - PRE GARA

### Art 6.1 - Distinta di gara

Per partecipare alla gara la squadra deve consegnare all'arbitro, almeno 10 minuti prima dell'inizio programmato dell'incontro, la distinta gara in duplice copia e sottoscritta dal Dirigente Responsabile.

Oltre alla lista dovranno essere consegnate all'arbitro le tessere di tutti i soggetti riportati nella distinta. Per l'addetto BLSD dovrà essere presentata, oltre al tesserino A.I.C.S., la copia del certificato di abilitazione in corso di validità.

Qualora la lista sia precompilata si dovranno, pena quanto previsto dall'art. 9.1, depennare i giocatori squalificati.

Dopo l'inizio della gara è concesso integrare l'elenco solo se la squadra ha iniziato la gara in 4 perché sprovvista di altri giocatori (vedi art. 7.1 - Composizione della squadra).

Il numero massimo di giocatori che possono prendere parte ad una gara è di 12 (5 titolari più 7 riserve). Qualora le liste siano precompilate (con più di 12 nomi) si dovranno depennare i nomi in esubero.

### Art. 6.2 - Dirigente responsabile

Ogni squadra deve indicare in elenco un Dirigente Responsabile. Questa funzione può essere svolta anche da uno dei giocatori in lista.

### Art 6.3 - Riconoscimento

L'identificazione dei soggetti presenti nella distinta viene fatto dall'arbitro con l'appello.

### Casi particolari

#### *Giocatore e/o altro soggetto sprovvisto di tessera (non avente con sé la tessera)*

E' consentita la partecipazione all'incontro ad atleti e/o altro soggetto indicati nella distinta (dirigente, allenatore, etc.) momentaneamente sprovvisti della tessera che producano comunque un valido documento di riconoscimento rilasciato da competente autorità (fatto salvo quanto previsto all'art.3.2).

### Art 6.4 - Giocatore e/o altro soggetto non presente all'appello

Qualora un giocatore e/o altro soggetto sia assente al momento del riconoscimento, l'arbitro non lo depennerà dall'elenco, ma provvederà ad identificarlo al momento del suo effettivo arrivo.

### **Art 6.5 - Accertamenti**

Il Dirigente Responsabile e/o il capitano hanno diritto di avere in visione dall'arbitro le tessere dei componenti della squadra avversaria, prima ed anche dopo lo svolgimento della gara. Hanno anche diritto di esigere che l'arbitro ritiri, ai fini dell'inoltro al competente Comitato organizzatore per eventuali accertamenti, le tessere dei calciatori e l'elenco.

## **ART. 7 – LA GARA**

### **Art. 7.1 - Composizione della squadra**

Ogni squadra sarà formata da 5 giocatori, uno dei quali fungerà da portiere.

Una gara non potrà iniziare o proseguire qualora una squadra non sia in grado di schierare almeno 4 giocatori.

### **Art. 7.2 - Tempi di gioco e Time out**

L'incontro si disputerà con 2 tempi regolamentari di 20 minuti (non effettivi ciascuno) con un intervallo di 5 minuti.

Le squadre hanno la possibilità di richiedere 1 minuto di time-out per ogni tempo di gara.

La sospensione può essere richiesta dall'allenatore (e in caso di sua assenza dal capitano della squadra) in qualsiasi momento e sarà accordata solo con pallone non in gioco e in possesso della squadra che richiede il time out.

Se una squadra non richiede il time-out nel primo tempo non lo potrà recuperare nel secondo.

Gli arbitri dovranno recuperare i minuti di sospensione richiesti e comunicare alle squadre quando manca 1 minuto allo scadere dell'incontro. Le decisioni dell'arbitro relativamente alla durata del gioco sono insindacabili.

### **Art. 7.3 - Arbitraggio**

Le gare saranno dirette da 1 solo arbitro.

Qualora il direttore di gara lo ritenga necessario, potrà avvalersi dell'aiuto di un guardalinee.

Il guardalinee sarà messo a disposizione dalla squadra che gioca in casa ed avrà il solo compito di segnalare i falli laterali e potrà prendere parte alla gara in qualità di giocatore, previa sostituzione.

In questo caso la sostituzione dovrà avvenire a gioco fermo e con il consenso e l'autorizzazione dell'arbitro. Il guardalinee può essere messo a disposizione anche dalla squadra ospite.

### **Art. 7.4 - Inizio gara**

Le squadre devono presentarsi in campo in tempo utile in modo da dare sbrigare le formalità pre-gara (Vedi Art. 6.1) e dare inizio all'incontro all'orario stabilito.

Non è prevista alcuna attesa per eventuali ritardi di presentazione delle squadre e l'incontro dovrà iniziare all'orario programmato, salvo casi di forza maggiore valutati a insindacabile giudizio dal comitato organizzatore. La squadra ritardataria perderà la gara 3-0 a tavolino.

Gli arbitri hanno l'obbligo di non far disputare la gara, anche se da parte delle due squadre vi sia l'accordo di giocare. Il direttore di gara menzionerà nel referto i motivi del ritardo.

### **Art. 7.5 - Reclamo relativo al tempo d'attesa**

La decisione sull'osservanza da parte delle due squadre del tempo d'attesa spetta all'arbitro.

La squadra che ritiene di essere arrivata in tempo sul campo di gioco, qualora l'arbitro non la ammetta a disputare la gara può fare valere le sue ragioni solo ed esclusivamente mediante reclamo (art.10.3).

Le squadre già presenti sul campo e che ritenga che la squadra avversaria sia giunta oltre lo scadere del tempo d'attesa, non può rifiutarsi di disputare la gara se l'arbitro decide in tal senso, ma può presentare allo stesso una riserva scritta a firma del dirigente accompagnatore o del capitano.

Alla riserva, che non costituisce reclamo, deve seguire necessariamente il reclamo scritto.

### **Art. 7.6 - Capitano e condotta di gioco**

Il capitano è responsabile nei confronti dell'arbitro della condotta dei propri calciatori.

È l'unico ad avere facoltà d'interpellare l'arbitro, educatamente e a gioco fermo, per chiedere chiarimenti in merito a decisioni tecniche e disciplinari assunte e per formulare eventuali riserve.



### **Art. 7.7 - Tenuta di gioco e parastinchi**

Tutti gli atleti, sia titolari che riserve, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale.

I portieri devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni.

Nel caso in cui, a giudizio dell'arbitro, il colore delle maglie delle due squadre si possa confondere, la squadra che gioca in casa (ovvero la prima riportata in calendario) è tenuta a cambiare la propria maglia. Se le squadre indossano maglie di colore diverso da quello indicato all'atto dell'iscrizione, l'obbligo di cambiare la maglia ricade sulla squadra che ha mutato i colori rispetto a quelli notificati.

I giocatori non possono indossare alcun oggetto pericoloso per sé e per gli altri.

Le scarpe indossate devono essere da ginnastica con fondo di gomma e senza tacchetti.

I giocatori possono indossare occhiali da vista purché siano dotati di montatura morbida (non metallica). Nessuna limitazione è prevista per l'uso delle lenti a contatto.

È obbligatorio l'utilizzo dei parastinchi, se sprovvisto il giocatore non potrà prendere parte alla partita.

### **Art. 7.8 - Palloni**

Entrambe le squadre che disputano l'incontro devono mettere a disposizione dell'arbitro un pallone. I palloni devono essere n°4 a rimbalzo controllato.

Se non fosse disponibile neanche un pallone, la gara non si potrà disputare e il direttore di gara segnerà quanto avvenuto sul rapporto di gara.

In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 9.1 con esclusione della sanzione prevista al punto b (punto di penalizzazione).

### **Art. 7.9 - Fuorigioco e norma del vantaggio**

Non esiste il fuorigioco e la norma del vantaggio è concessa. Il fallo commesso non dovrà essere conteggiato ai fini del raggiungimento del 5° fallo.

### **Art. 7.10 - Sostituzioni**

Ogni squadra potrà effettuare un numero illimitato di sostituzioni (volanti) con pallone in gioco.

La zona delle sostituzioni è situata di fronte alle panchine delle squadre e deve essere utilizzata dai calciatori per entrare o uscire dal rettangolo di gioco in occasione delle sostituzioni. Il giocatore non potrà entrare in campo prima che il compagno non sia già uscito. In caso di inosservanza di tali disposizioni, il giocatore in oggetto sarà punito con l'ammonizione (cartellino giallo).

Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore titolare a condizione che l'arbitro ne siano preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga a gioco fermo.

Qualsiasi calciatore può sostituire momentaneamente o definitivamente il portiere, il sostituto dovrà indossare una maglia di colore diverso da quella indossata dai suoi compagni di squadra.

### **Art. 7.11 Espulsione**

Un giocatore espulso non potrà più prender parte alla gara, dovrà abbandonare immediatamente il terreno di gioco e non potrà seguire il resto della gara seduto in panchina.

L'integrazione della squadra in inferiorità numerica verrà effettuata, previa autorizzazione dell'arbitro, dopo 3 minuti dall'espulsione a meno che la squadra non subisca una rete.

#### **Casi particolari:**

**a)** un'espulsione assegnata nei minuti finali del primo tempo (es. al 19') costringerà la squadra a riprendere il secondo tempo con un giocatore in meno, per i minuti necessari a raggiungere i 3 minuti di penalità.

**b)** un'espulsione assegnate durante la pausa tra il primo e secondo tempo ad un giocatore, non contribuisce a penalizzare numericamente la squadra.

**c)** se un calciatore per protestare contro una decisione dell'arbitro abbandona il terreno di gioco, l'arbitro lo considererà espulso e non potendo comunicare la sua decisione direttamente all'interessato ne informerà il capitano alla prima interruzione del gioco.

Del tutto ne verrà fatta menzione nel referto arbitrale.

Se tale calciatore dovesse successivamente rientrare nel terreno di gioco, durante lo svolgimento di un'azione, l'arbitro considererà l'espulso come persona estranea al gioco, adottando le decisioni di conseguenza.

### **Art. 7.12 - Rimessa laterale, calcio d'angolo e calcio a gioco fermo**

Le rimesse laterali e i calci d'angolo dovranno essere effettuati con i piedi.

Nella rimessa laterale il pallone sarà posizionato sulla linea laterale o anche interamente all'esterno del rettangolo di gioco, dovrà essere calciato entro 4 secondi e la palla non dovrà essere in movimento.

I giocatori avversari dovranno posizionarsi ad almeno 5 metri dal punto di battuta, fatta salva la possibilità per chi usufruisce della ripresa del gioco di rinunciare al rispetto di tale distanza.

Non saranno valide le reti segnate direttamente su rimessa laterale, senza che alcuno tocchi la palla. Saranno invece convalidate le reti segnate direttamente dal calcio d'angolo anche se nessun giocatore avrà toccato la palla.

Se un giocatore in possesso del pallone e quindi in grado di eseguire la ripresa del gioco lo trattiene senza appoggiarlo a terra, o lo appoggia a terra entro alcuni secondi, l'arbitro dovrà iniziare il conteggio degli stessi dal momento in cui il giocatore poteva giocare il pallone.

### **Art. 7.13 - Falli di gioco**

Tutti i falli verranno considerati di prima e concorreranno al raggiungimento del tiro libero (art.15)

### **Art. 7.14 – Punizione e rigore**

La punizione ed il rigore verranno assegnati quando un giocatore intenzionalmente impedisce con mezzi illeciti l'evidente opportunità di segnare una rete a un giocatore avversario.

Verrà concordato il rigore se il fallo è avvenuto dentro l'area di rigore e punizione se il fallo è avvenuto fuori l'area.

Il giocatore colpevole verrà espulso per condotta scorretta.

Qualora un giocatore (eccetto il portiere) nella propria area di rigore tocca intenzionalmente con una mano il pallone, privando la squadra avversaria di una rete o dell'evidente opportunità di segnare, verrà espulso.

Il calcio di rigore sarà battuto a 6 metri dalla linea di porta, indipendentemente dalla misura dell'area di rigore.

Sarà l'arbitro che verificherà, prima dell'inizio dell'incontro, che il campo di gioco presenti la segnatura dei 6 metri previsti per tirare il calcio di rigore.

### **Art. 7.15 - Tiro libero e posizione della palla**

Per i primi 5 falli registrati a ciascuna delle due squadre, durante ogni tempo di gara, i calciatori della squadra avversaria potranno formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione.

Tutti i calciatori avversari dovranno posizionarsi ad almeno 5 metri di distanza dal pallone fino a che questo non sarà in gioco.

È possibile segnare direttamente dal calcio di punizione.

Il direttore di gara avvertirà la squadra che avrà raggiunto il 5° fallo, al fine di evitare che subiscano il tiro libero.

Dall'6° in poi (e così per ogni fallo successivo al sesto) verrà assegnato un tiro libero contro la squadra responsabile del fallo e lo stesso verrà battuto da 10 metri dalla linea di porta.

Se il fallo, oltre il 6°, viene commesso tra la linea immaginaria dei 10 metri e il fondo del campo ad esclusione dell'area di rigore, la squadra che beneficerà del tiro libero potrà decidere dove batterlo, ovvero dal dischetto del tiro libero o dove è stato commesso il fallo.

I calciatori della squadra che lo subisce non potranno formare la barriera.

Il calciatore incaricato del tiro libero deve essere identificato e il portiere deve rimanere nella propria area di rigore ad almeno 5 metri dal pallone.

Tutti gli altri calciatori non dovranno oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea di porta, dovranno trovarsi a 5 metri dal pallone e non dovranno ostacolare il calciatore che effettua il tiro.

Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sia regolarmente in gioco.

#### **Modalità di esecuzione del tiro libero:**

**a)** il calciatore deve calciare con l'intenzione di segnare e non può passare il pallone ad altri calciatori;

**b)** dopo che il tiro libero è stato effettuato, nessun calciatore potrà toccare o giocare il pallone fino a quando questo non sia:

- toccato o giocato dal portiere;

- rimbalzato dal palo o dalla stessa traversa ad esclusione del giocatore che ha calciato il tiro libero. Sarà l'arbitro a verificare, prima dell'inizio dell'incontro, che il campo gara presenti la segnatura degli 10 metri previsti per il tiro libero.

### ***Infrazioni e sanzioni legate al tiro libero***

Se un calciatore della squadra che subisce il tiro libero infrange una delle regole sopracitate:

- il tiro libero verrà ripetuto solo se non è stata segnata la rete
- il tiro libero non verrà ripetuto se la rete è stata segnata

Se un calciatore della squadra che tira il tiro libero infrange una delle regole sopracitate:

- il tiro libero verrà ripetuto se viene segnata la rete
- il tiro libero non verrà ripetuto se non viene segnata la rete

### **Art. 7.16 - Il portiere**

Le rimesse dal fondo devono essere sempre effettuate dal portiere con le mani stando all'interno della propria area di rigore.

Il portiere deve effettuare la rimessa dal fondo e il rinvio entro 4 secondi, in caso d'infrazione l'arbitro assegnerà un calcio di punizione che sarà battuto dalla squadra avversaria sulla linea dell'area di rigore dal punto più vicino a quello in cui si trova il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Il pallone dopo una rimessa dal fondo, per essere in gioco, deve uscire dall'area di rigore, nel caso in cui un compagno o un avversario tocchi la palla prima che questa esca l'arbitro farà ripetere la rimessa dal fondo.

Il portiere non può, dopo aver effettuato la rimessa dal fondo o un rinvio, giocare una seconda volta il pallone al di fuori della propria area di rigore prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, in caso d'infrazione si dovrà accordare alla squadra avversaria un calcio di punizione dal punto il cui il portiere ha toccato per la seconda volta il pallone.

I rinvii e le rimesse effettuate dal portiere con le mani potranno oltrepassare la linea di centrocampo. Si ricorda che il portiere, dopo una parata, può rilasciare a terra il pallone e quindi giocarlo con i piedi come un qualunque giocatore.

Il portiere deve spossessarsi, all'interno della propria area di rigore, del pallone entro 4 secondi. In caso d'infrazione l'arbitro accorda alla squadra avversaria un calcio di punizione dal limite dell'area di rigore.

Questa regola vale anche se il portiere gioca il pallone con i piedi al di fuori della propria area di rigore stando nella sua metà campo, mentre non è valida se il portiere gioca il pallone oltre la sua metà campo. Se il portiere tocca il pallone con le mani fuori dalla propria area di rigore con l'intenzione di evitare una opportuna occasione da rete verrà espulso.

Il portiere non può toccare il pallone con le mani, all'interno della propria area di rigore, subito dopo una rimessa laterale effettuata da un suo compagno di squadra.

In caso d'infrazione gli arbitri dovranno accordare un calcio di punizione da battere sulla linea dell'area di rigore alla squadra avversaria, nel punto più vicino a quello dove il portiere ha toccato il pallone con le mani. La rete segnata dal portiere con rinvio con le mani, non verrà convalidata.

### **Art 7.17 - La Scivolata**

La scivolata è sempre permessa purché non effettuata su un avversario in possesso di palla.

### **Art. 7.18 - Calcio d'inizio**

Al calcio d'inizio, che potrà essere effettuato anche all'indietro, la squadra che si difende deve stare a non meno 5 di metri dal pallone.

La rete segnata direttamente dal calcio d'inizio non è considerata valida.

Se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, l'arbitro accorderà un calcio di punizione diretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Per qualsiasi altra infrazione commessa nel battere il calcio d'inizio, quest'ultimo deve essere ripetuto.

### **Art. 7.19 – Cambio campo e panchine**

Al termine della prima frazione di gioco le squadre devono cambiare campo e panchine schierandosi dalla parte del campo dove difendono.

## **Art. 7.20 - Casi particolari d'interruzione del gioco**

Qualora il pallone tocchi il soffitto o un altro impedimento, verrà battuta una rimessa laterale contro la squadra il cui giocatore ha calciato il pallone.

Se si verifica un'interruzione temporanea di gioco provocata da una causa non prevista dal regolamento, la gara verrà ripresa con la seguente modalità: l'arbitro fa cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione, salvo che si tratti dell'area di rigore, in tale caso deve farlo cadere sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento dell'interruzione. Il gioco riprende non appena il pallone tocca il suolo.

## **ART. 7.21 – Calci di rigore**

In caso di parità, quando previsto dalle circolari organizzative, si tireranno 5 calci di rigore per squadra. In caso di ulteriore parità si passerà ai calci di rigore ad oltranza. Il numero di giocatori che possono calciare i rigori sarà determinato dal numero di giocatori presenti al match della squadra che, tra le 2, ne ha il numero minore nella distinta. I giocatori che tirano i calci di rigore saranno stabiliti compilando un'apposita lista controfirmata dal responsabile di ciascuna squadra e da un arbitro. La lista e l'ordine dei rigoristi viene scelto da ciascuna squadra sulla base dei giocatori presenti nella distinta di gara.

La procedura dei calci di rigore è la seguente:

- a) l'arbitro sceglie la porta verso la quale dovranno essere battuti i tiri;
- b) l'arbitro procede, con i capitani, al sorteggio per stabilire quale squadra effettuerà il primo tiro;
- c) l'arbitro annota per scritto la sequenza di ciascun tiro battuto;
- d) ciascuna delle due squadre esegue cinque tiri di rigore conformemente alle seguenti procedure:
  - 1) saranno calciati 5 tiri di rigore, alternativamente dalle due squadre, da 5 diversi calciatori;
  - 2) i nomi ed i numeri dei giocatori che battono i primi cinque tiri di rigore devono essere comunicati all'arbitro dai responsabili o dai capitani delle rispettive squadre, prima dell'esecuzione dei tiri di rigore e debbono essere compresi nella lista dei 12 nominativi presentata all'inizio della gara; se prima che le 2 squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri di rigore, una di esse segna un numero di reti che l'altra non potrà mai realizzare pur terminando la serie dei cinque tiri, l'esecuzione dei tiri non dovrà essere proseguita;
  - 3) se al termine della serie di 5 rigori le squadre fossero ancora in parità si procederà ad oltranza, sempre alternativamente e con lo stesso ordine, fino a quando una squadra avrà realizzato una rete più dell'altra a parità di tiri;
  - 4) i calciatori che dovranno battere i tiri ad oltranza dovranno essere diversi da coloro che hanno calciato i primi 5 tiri utilizzando tutti i calciatori indicati nella distinta e presenti sul rettangolo di giuoco. Esauriti questi riprenderanno a tirare i calciatori che hanno battuto i primi cinque tiri (punto 1), seguendo lo stesso precedente ordine. Qualora le due società abbiano un numero diverso di giocatori in lista, o a fine gara a causa di eventuali provvedimenti disciplinari, le stesse dovranno pareggiare il numero dei giocatori destinati a battere i calci di rigore.
  - 5) nessun calciatore espulso potrà prendere parte all'effettuazione dei tiri di rigore;
  - 6) qualsiasi calciatore utilizzabile può sostituire il portiere;
  - 7) soltanto i calciatori indicati e gli ufficiali di gara sono autorizzati a sostare sul terreno di giuoco durante l'esecuzione dei tiri di rigore;
  - 8) tutti i calciatori eccetto colui che esegue il tiro ed i due portieri, devono sostare nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri di rigore.
  - 9) il portiere, il cui compagno esegue il tiro di rigore, deve restare sul terreno di giuoco, senza intralciare lo sviluppo del giuoco.

## **ART. 7.22 – Comunicazione del risultato**

La squadra che gioca "in casa" dovrà comunicare il risultato della gara, o il mancato svolgimento, entro le ore 12:00 del giorno successivo alla gara, tramite il form appositamente predisposto sul sito dell'A.I.C.S. e reperibile sul link <http://www.aicsfvg.it/calcio/form-risultati-calcio/>.

Per le partite giocate il venerdì, il termine per la comunicazione del risultato è fissato alle ore 09.00 del sabato mattina per facilitare i lavori della commissione, nella verifica dei risultati ed elaborazione del comunicato.

Al primo ritardo/mancanza nell'invio del risultato verrà comminata la sanzione pecuniaria di € 5, successivamente, una sanzione di € 10. Dalla quarta infrazione, oltre alla sanzione sopraccitata, verrà decretata la penalizzazione di 1 punto in classifica.

## **ART. 8 – PENALITA' E RESPONSABILITA'**

### **Art. 8.1 - Ammonizione ed espulsione**

Per assicurare il corretto svolgimento della partita l'arbitro può ricorrere, se la situazione lo richiede, ai seguenti provvedimenti disciplinari: cartellino giallo e cartellino rosso.

I giocatori espulsi devono ritenersi *squalificati per almeno 1 giornata*, fatte salve eventuali ulteriori sanzioni assunte dall'organo giudicante.

La squalifica per somma di ammonizioni scatta automaticamente alla 4a ammonizione e sarà pari ad 1 giornata.

Scontata l'ammonizione l'atleta entrerà in diffida e dopo 2 sole ammonizioni sarà automaticamente squalificato (così via per le successive diffide).

### **Art. 8.2 - Comunicazione e sconto della penalità**

Le ammonizioni, le espulsioni e i provvedimenti relativi verranno comunicato a mezzo comunicato ufficiale. Si ricorda che è il comunicato che conferisce ufficialità alle penalità.

#### ***Sconto nel caso di espulsione diretta:***

L'espulsione diretta si verifica quando il giocatore nello stesso incontro viene sanzionato con 2 cartellini gialli o con 1 cartellino rosso.

In questo caso lo sconto è immediato, anche se non notificato a mezzo comunicato.

La squadra quindi, indipendentemente dall'arrivo del comunicato, non dovrà inserire il giocatore nella distinta di gara, pena quanto previsto dall'art 9.1.

#### ***Sconto nel caso di espulsione indiretta (per somma di ammonizioni):***

L'espulsione indiretta si verifica quando il giocatore viene espulso per somma di ammonizioni in più gare. In questo caso lo sconto e la squalifica richiedono la notifica a mezzo comunicato.

#### ***Note:***

#### ***Partite vinte a tavolino***

Tutte le squalifiche s'intendono scontate con lo svolgimento effettivo delle gare, pertanto eventuali partite vinte a tavolino non comportano alcuna riduzione della squalifica.

#### ***Gara sospesa***

Qualora una gara venga sospesa dopo la disputa del primo tempo, la squalifica sarà ritenuta scontata.

#### ***Distinta gara e giocatore espulso***

In entrambi i casi qualora un giocatore espulso (direttamente o per somma di ammonizioni) venga riportato nella lista, anche solo per semplice dimenticanza per non averlo depennato dalla distinta precompilata, farà fede l'art 9.1.

### **Art. 8.3 - Provvedimenti disciplinari residui**

Eventuali provvedimenti disciplinari, superiori alle 2 giornate, assegnati nei confronti di giocatori, dirigenti o della squadra stessa, saranno da scontare alla prima partita in programma nel torneo successivo.

### **Art. 8.4 - Principio della responsabilità oggettiva**

Ogni società sportiva è ritenuta responsabile degli atti compiuti dai propri tesserati e sostenitori. Saranno inoltre ritenute responsabili di qualsiasi danno arrecato agli impianti e tenute al relativo risarcimento.

## **ART. 9 – RINUNCE, RINVII E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI**

### **Art. 9.1 – Giocatore espulso presente in lista**

Se una squadra inserisce nella lista gara un giocatore espulso (vedi art 8.2 - Distinta gara e giocatore espulso) a suo carico verrà assegnato il seguente provvedimento:

- perdita della gara con il punteggio di 0-3

### **Art. 9.2 - Rinuncia alla disputa di una gara**

Se una squadra rinuncia alla disputa di una gara, a suo carico verranno assunti i seguenti provvedimenti:

- perdita della gara con il punteggio di 0-3;
- penalizzazione nella classifica generale di 1 punto qualora la squadra non preannunci la rinuncia con almeno 24 ore di anticipo.

Rinunce dovute a motivi improvvisi e gravi (es. causa incidente nel recarsi alla partita) saranno valutate dalla commissione.

Se una squadra compie più di 3 rinunce verrà esclusa dal campionato.

### **Art. 9.3 - Ritiro della squadra dal campionato**

#### ***Provvedimenti amministrativi***

In caso di ritiro o esclusione di una squadra dal campionato, fermi restando eventuali provvedimenti tecnici, la stessa non potrà richiedere al comitato organizzatore la restituzione delle somme versate per partecipare al campionato.

Il comitato può decidere inoltre di escludere la squadra da future manifestazioni (campionati, tornei, etc.)

#### ***Provvedimenti tecnici***

In caso di ritiro o esclusione di una squadra dal campionato, verranno adottati i seguenti provvedimenti tecnici:

**a)** *se il ritiro o l'esclusione avvengono durante le gare di andata*, tutte le gare verranno annullate e la squadra verrà esclusa dalla classifica finale.

Sono fatti salvi tutti i provvedimenti disciplinari assunti in ordine alle gare annullate anche nei confronti delle altre squadre e dei rispettivi tesserati.

**b)** *se il ritiro o l'esclusione avvengono dopo l'inizio del girone di ritorno*, vengono considerate valide tutte le gare disputate fino a quel momento dalla squadra rinunciataria o esclusa.

Le rimanenti gare previste dal calendario saranno date vinte alla squadra avversaria con il punteggio di 3-0. La squadra rinunciataria o esclusa non verrà inserita nella classifica finale.

### **Art. 9.4 - Ritiro dal campo nel corso della gara**

Il ritiro dal campo nel corso d'una gara comporta per la squadra quanto previsto dall'art. 9.2.

## **ART. 10 – GIUSTIZIA SPORTIVA**

### **Art. 10.1 – Reclami**

Non sono ammessi reclami su aspetti tecnici di valutazione dei Direttori di Gara.

Eventuali reclami debbono essere preannunciati dal capitano della squadra all'arbitro, verbalmente, al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione. L'arbitro è tenuto ad annotare immediatamente il preannuncio sul referto ed il capitano della squadra ha diritto di accertare l'avvenuta annotazione.

Il reclamo dovrà essere formalmente presentato entro i due giorni successivi all'incontro direttamente presso la sede del Comitato o con altro mezzo tracciabile (PEC, Racc. PT ecc.) contestualmente alla corresponsione della tassa di reclamo fissata in € 50,00 (cinquanta/00) non restituibili in caso di rigetto del reclamo stesso da parte della Commissione. Contrariamente lo stesso non sarà ritenuto ammissibile.

## **ART. 11 – TUTELA SANITARIA**

### **Art. 11.1 – DEFIBRILLATORI**

**In riferimento all'entrata in vigore delle normative previste per l'adozione e utilizzo dei defibrillatori è obbligo delle singole squadre/associazioni partecipanti al campionato garantire la presenza di personale abilitato all'uso durante l'attività.**

Si dispone l'obbligo da parte di squadre/gruppi di avere sempre un abilitato al seguito per tutta la durata dell'incontro e di verificare la presenza o meno e l'accessibilità ad un defibrillatore c/o l'impianto di gioco (riferimento la squadra che mette a disposizione l'impianto di gioco).

In caso di mancata presenza durante la gara di un abilitato all'utilizzo del defibrillatore l'incontro non potrà essere disputato e/o continuato. La commissione ratificherà il risultato con perdita dell'incontro per entrambe le squadre con il punteggio di 3-0. In caso di mancata disponibilità della persona abilitata per una gara, è compito della società contattare prontamente la squadra ospite/ospitante per accertarsi sulla presenza in campo di un addetto.

A tal proposito all'atto dell'iscrizione ogni squadra/associazione dovrà indicare i nominativi degli abilitati fornendo copia dell'attestato al comitato provinciale.

### **Art. 11.2 – Visita medico sportiva**

Ai sensi di quanto previsto dalla normativa vigente tutte le Società devono sottoporre a visita medico sportiva di tipo agonistico gli atleti e conservare agli atti la documentazione relativa.

## **ART. 12 – NORME SUL REGOLAMENTO E RESPONSABILITA'**

### **Art. 12.1 - Aggiunte e variazioni**

Eventuali variazioni o aggiunte al regolamento verranno comunicate tramite a comunicato ufficiale, inviato via e-mail. Il regolamento ufficiale sarà disponibile sul sito internet o presso la segreteria.

### **Art. 12.2 - Responsabilità**

Il Comitato Provinciale di Pordenone declina ogni responsabilità per eventuali danni, incidenti o infortuni ad atleti e terzi, ad esclusione di quanto previsto dalla parte assicurativa del tesseramento.

Per quanto non contemplato nel presente regolamento vige il regolamento tecnico Associazione Arbitri F.I.G.C.