

REGOLAMENTO A.I.C.S. CALCIO A 5 (AGGIORNAMENTO DEL 1/9/2007)
(le cose indispensabili sono evidenziate in grassetto, le novità nei riquadri)

REGOLA 1 - IL RETTANGOLO DI GIOCO -
DIMENSIONI

Il rettangolo di gioco deve avere: lunghezza massima m. 42 e minima m. 25; larghezza massima m. 25 e minima 15 m. In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.

SEGNATURA

Il rettangolo di gioco deve essere segnato con linee chiaramente visibili di cm. 8 di larghezza. I lati maggiori del rettangolo sono denominati "linee laterali", quelli minori "linee di porta". Attraverso il rettangolo per tutta la sua larghezza, deve essere tracciata la "linea mediana". Nel centro deve essere segnato un punto, da cui deve essere tracciata una circonferenza di m. 3 di raggio.

AREA DI RIGORE

Da entrambe le linee di porta, facendo centro in ciascun palo e con un raggio di m. 6, devono essere tracciati, all'interno del rettangolo, due quarti di circonferenza, congiunti da una retta, parallela alla linea di porta, lunga m. 3. Lo spazio che viene racchiuso è denominato "area di rigore"; quando la linea di porta è lunga m. 15-16 allora l'area di rigore sarà lunga m. 4.

PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE

A distanza di m. 6 dal centro di ciascuna linea di porta, misurato lungo una linea immaginaria perpendicolare ad essa, deve essere sempre segnato, in modo visibile, il punto del calcio di rigore.

ZONA DELLE SOSTITUZIONI

Sulla linea laterale, dal lato dove sono ubicate le panchine dei calciatori di riserva, dovranno essere tracciate, perpendicolarmente alla stessa, due linee di cm. 80 di lunghezza (cm. 36 all'interno della superficie di gioco, cm. 8 di linea laterale e cm. 36 all'esterno). Dette linee devono avere la larghezza di cm.8 ed essere equidistanti m. 3 dalla linea mediana. In occasione di una sostituzione, il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco ed il sostituto deve entrarvi oltrepassando la linea laterale soltanto nel tratto compreso tra le due linee di cm.80.

LE PORTE

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dagli angoli e distanti tra loro m. 3. I pali devono essere congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale parallela al terreno ad un'altezza dal terreno di m. 2 (misurata dal bordo inferiore). I pali e la sbarra trasversale devono avere lo stesso spessore di cm.8. Dietro le porte obbligatoriamente devono essere fissate, ai pali e alla traversa, le reti, che non devono costituire intralcio ai calciatori, né consentire il passaggio del pallone. Le porte possono essere bianche, a tratti alternati bianco/nero o bianco/rosso, purché siano contrastanti con l'ambiente ed il fondo del rettangolo di gioco.

RETTANGOLO DI GIOCO

Deve essere piano, liscio e privo d'asperità. E' raccomandata una ricopertura in materiale sintetico.

REGOLA 2 - IL PALLONE -

Il pallone deve essere sferico. Il suo involucro esterno deve essere di cuoio o di altro materiale approvato. Il pallone deve avere una circonferenza max di cm. 64 e min. di cm. 62. All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr. 430 e min. di gr. 390. E' richiesto l'esclusivo utilizzo del pallone n. 4 a rimbalzo ridotto (il pallone lasciato cadere da un'altezza di 2 metri deve avere un rimbalzo non superiore a cm. 65 e non inferiore a cm.55). Il pallone non può essere cambiato durante la gara senza l'autorizzazione degli arbitri. **Ogni squadra deve essere in possesso di 1 pallone regolamentare.** L'arbitro è tenuto, quando gli è possibile, a menzionare nel referto ogni tipo di irregolarità. **Tale irregolarità comporterà sanzioni da parte dell'Aics (5 euro).** Se entrambe le squadre si presentassero senza pallone, l'Aics potrà comminare ad entrambe la sconfitta a tavolino: 0 - 3. La recidività potrà essere sanzionata con uno o più punti di penalizzazione in classifica, a discrezione degli Organi competenti Aics.

REGOLA 3 - NUMERO DEI CALCIATORI -

La gara deve essere giocata da due squadre formate ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. La squadra che si presenta in campo con meno di 5 giocatori subirà una sanzione di 10 euro per ogni giocatore mancante durante la fase eliminatória e 15 euro per ogni giocatore mancante per le successive partite. **Le sostituzioni, volanti tranne che per il portiere,** sono consentite in un numero illimitato per un massimo di 7 giocatori.

La sostituzione volante è quella effettuata in qualunque momento della gara, secondo le seguenti norme:

- a) il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale antistante la propria panchina;**
- b) il sostituto vi deve entrare dopo che il compagno sostituito ne sia uscito, oltrepassando anche egli la linea laterale nel tratto antistante la panchina della propria squadra.**

Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro giocatore, a condizione che l'arbitro ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga durante un'interruzione del gioco.

All'inizio della gara ciascuna squadra deve schierare almeno 3 calciatori. **L'arbitro può, quindi, dare inizio alla gara in presenza di almeno 3 giocatori e non è obbligato ad attendere i 10 minuti.** Se, in conseguenza di espulsioni o incidenti di gioco, il numero dei calciatori componenti una squadra sia ridotto a due, la gara deve essere sospesa con il risultato più sfavorevole, compreso lo 0-3. **Ogni singolo ritardo dovrà essere inserito nel referto arbitrale e potrà essere sanzionato a discrezione degli Organi competenti Aics.**

Se in occasione di una sostituzione volante il calciatore sostituito entra nel rettangolo di gioco prima che il compagno sostituito ne sia uscito, oppure il sostituto entra nel rettangolo di gioco o il suo compagno sostituito ne esce da un punto diverso dalla linea laterale antistante le rispettive panchine, gli arbitri dovranno interrompere il gioco, ammonire gli inadempienti ed accordare un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui il gioco è stato interrotto; se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione sarà battuto sulla linea dei 6 metri, dal punto più vicino possibile a dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Il solo capitano può rivolgersi agli arbitri, a gioco fermo (negli altri casi viene considerata come lamentela/protesta passibile di ammonizione), **per chiedere eventuali chiarimenti.** Tale regola vige anche nel caso il capitano sia seduto in panchina (può eventualmente entrare in campo attraverso una regolare sostituzione volante).

REGOLA 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI -

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore (lo stesso non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri calciatori) è costituito da maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi (consigliati), scarpe e, solo per il capitano, **una fascia regolare di riconoscimento.** Sono consentite soltanto scarpe (pulite) di tela o di cuoio soffici oppure scarpe da ginnastica con soles in gomma o materiale similare, senza tacchetti; in caso contrario l'arbitro può negare l'accesso al campo al giocatore "non regolare" e infliggere una sanzione alla squadra di appartenenza. Ricordiamo che gravi irregolarità a riguardo potrebbero comportare spese extra per la pulizia della palestra fino alla futura non concessione dello stesso impianto sportivo da parte del gestore.

Le maglie dei calciatori devono essere numerate, ciascuna con diverso numero, ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti. Il portiere, a cui è consentito utilizzare pantaloni lunghi deve, comunque, potersi distinguere dagli altri calciatori e dagli arbitri. Farà fede

l'indicazione dei colori sociali alla data dell'iscrizione della squadra al campionato. Per qualsiasi infrazione a questa regola, il calciatore in difetto deve essere allontanato dal campo di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e potrà rientrare (a gioco fermo) dopo essersi presentato agli arbitri che dovranno assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento.

L'arbitro dovrà annotare nel referto ogni irregolarità la quale potrà essere sanzionata dall'Aics. **Nel caso di maglie di colore simile gli arbitri potranno fare indossare le casacche (di proprietà delle rispettive squadre), oppure utilizzare il rovescio delle stesse maglie. Per tale scelta l'arbitro procederà al sorteggio. L'arbitro potrà pure fare disputare la gara a squadre con divise simili, ma ciò comporterà comunque irregolarità dell'equipaggiamento (anche se le differenze sono relative ai soli pantaloncini o calzettoni oppure all'assenza della fascia di capitano) e quindi la squadra potrà essere sanzionata dall'Aics (5 euro per singola irregolarità).**

REGOLA 5 - ARBITRI -

Per la direzione di ogni gara devono essere designati, da parte del competente organo Aics, 1 o 2 arbitri a discrezione Aics. L'autorità dell'arbitro e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Gioco iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di gioco e cessano quando se ne sia allontanato definitivamente. Dovrà quindi annotare ogni tipo di scorrettezza che potrà essere sanzionata dall'Aics. **Le osservazioni segnalate a fine gara saranno sottoposte al solo ed unico giudizio dell'Aics. Rientra sotto tale giurisdizione dell'arbitro (e quindi sottoposto alla specifica disciplina Aics) ogni tesserato Aics anche se non giocatore (in quel relativo momento) ed anche se facente solo parte del pubblico. Nel caso di annotazioni relative a semplici sostenitori (quindi non tesserati) sarà riconosciuta responsabile la società di appartenenza, se riconosciuta, oppure entrambe le squadre coinvolte; nello stesso tempo le squadre sono tenute a collaborare con l'arbitro per ogni situazione non prevista nel regolamento, ogni mancata collaborazione dovrà necessariamente essere riportata nel referto arbitrale e sarà sanzionata dall'Aics.** Il potere dell'arbitro di infliggere punizioni si estende anche quando il pallone avrà cessato di essere in gioco. Le sue decisioni per questioni relative al gioco sono inappellabili per quanto concerne il risultato della gara. Gli arbitri devono:

- a) imporre il rigoroso rispetto delle Regole del Gioco;
- b) astenersi dall'infliggere punizioni nei casi in cui ritiene che, facendolo, risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione (c.d. "vantaggio");**
- c) prendere nota dei fatti relativi al gioco avvenuti prima, durante e dopo la gara (anche relativamente a persone estranee alla partita in svolgimento ed identificate come tesserati);
- d) svolgere le funzioni di cronometrista;
- e) avere il potere discrezionale di interrompere temporaneamente il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole, di sospendere temporaneamente la gara, oppure di decretarne la fine, ogni qual volta lo ritenga necessario per l'inclemenza degli elementi atmosferici, l'intrusione di spettatori o altre cause; in tale caso potrà essere omologato il risultato conseguito sul campo di gioco se sarà trascorso un tempo pari ai 4/5 della durata totale della stessa;
- f) ammonire, dal momento in cui entra nel rettangolo di gioco, qualsiasi calciatore colpevole di condotta scorretta o antisportiva e, se recidivo, impedirgli l'ulteriore partecipazione al gioco; in tali casi l'arbitro deve comunicare il nome del colpevole all'Organo competente nelle forme e nei termini fissati dai regolamenti dell'Associazione sotto la cui giurisdizione è stata giocata la gara
- g) non tollerare che nel rettangolo di gioco entrino persone non autorizzate o comunque senza il suo consenso (allenatore, dirigenti, accompagnatori per poter accedere, anche solo in panchina, devono essere tesserati);**
- h) interrompere il gioco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato, farlo trasportare fuori dal rettangolo di gioco e riprenderlo immediatamente. Se un calciatore subisce un lieve infortunio, il gioco non deve essere interrotto fino a quando il pallone non cessa di essere in gioco. Un calciatore in grado di portarsi oltre una linea perimetrale per ricevere cure di qualsiasi tipo, non deve essere soccorso nel rettangolo di gioco.
- i) espellere qualsiasi calciatore che, a suo giudizio, si renda colpevole di condotta gravemente scorretta o violenta, oppure pronunci frasi ingiuriose o volgari;
- j) dare il segnale di ripresa del gioco dopo ogni sospensione temporanea;
- k) decidere se il pallone fornito per la gara è conforme alle prescrizioni della Regola 2;
- l) verificare il periodo prescritto di 2 minuti di penalità in caso di espulsione di 1 giocatore;
- m) controllare, misurare e verificare la regolarità dell'eventuale time out concesso;
- n) controllare che le sostituzioni volanti avvengano regolarmente;
- o) tenere il conteggio dei tiri liberi;
- p) consultare (se designato) l'altro arbitro nel caso di decisioni contrastanti ovvero contemporanee: avrà priorità il motivo per il quale è stato fischiato il primo fallo.

Se il 2° arbitro non sopraggiunge in tempo utile non si procede al periodo di attesa ed il 1° arbitro potrà dare inizio alla gara. Il 2° arbitro una volta sopraggiunto coadiuverà il collega immediatamente.

REGOLA 8 - DURATA DELLA GARA -

La gara deve essere suddivisa in due periodi uguali di 25 minuti (20 minuti x tornei estivi) ciascuno cronometrati dall'arbitro.

Le due squadre, **solo tramite il proprio capitano o allenatore in distinta**, hanno la possibilità di richiedere agli arbitri della gara un "time out" per tempo non cumulabile. Tale time-out potrà essere richiesto solo ed esclusivamente dalla squadra che ha il possesso della palla. Il time out sarà comunque accordato a gioco fermo ed avrà la durata massima di 1 minuto. L'intervallo di metà gara non potrà superare i 5 minuti e **si procederà all'inversione della panchina nella seconda frazione di gioco.** Gli arbitri devono prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che essi giudicano sia stato perduto a seguito di incidenti, trasporto di giocatori infortunati fuori dal rettangolo di gioco o altre cause. La durata dei tempi di gara deve essere prolungata per l'effettuazione di un calcio di rigore.

Se il regolamento di una competizione prevede lo svolgimento dei tempi supplementari durante questi non potranno essere richiesti time-out.

Il termine massimo di attesa per l'inizio di una gara è pari a 10 minuti, il superamento dei quali può comportare la perdita a tavolino dell'incontro (0-3) ed una multa di euro 50. La recidività nel ritardo oltre i 10 minuti comporterà inoltre una penalità di 1 o più punti nella classifica generale. Eventuali ritardi di durata inferiore (anche di solo qualche minuto) potranno comunque essere sanzionati da parte del competente Organo Provinciale AICS, su segnalazione (resa dall'Aics obbligatoria) da parte dell'arbitro nel referto di gara.

La prima gara è prevista per le ore 9,00, l'Aics sarà quanto mai inflessibile; le squadre sono tenute ad essere "pronte" per dare inizio alla gara alle ore 8,50. "Pronte" significa: distinte compilate e firmate, tessere sportive Aics e documenti necessari consegnati direttamente ai direttori di gara.

Nel caso di assenza di entrambi i direttori di gara le squadre sono tenute ad attendere un tempo di gioco.

Una gara, se fuori tempo massimo o comunque non regolare (luoghi od orari diversi da quelli stabiliti dall'AICS come risulta dai Comunicati Ufficiale inseriti sul sito Aics entro il Venerdì precedente, oppure da mail o sms o telefonate anche dell'ultima ora verso i indirizzi e numeri indicati dalle stesse squadre per comunicazioni urgenti), non può essere diretta dagli arbitri neppure in forma amichevole, anche se vi è un accordo tra le società **(Nel caso di errore da parte di una sola squadra, essa subirà la sconfitta a tavolino in aggiunta alla sanzione pecuniaria relativa alla mancata presentazione sul terreno di gioco, nel caso di errore da parte di entrambe le squadre, saranno assegnati ad entrambe le squadre 0 punti in aggiunta alla sanzione pecuniaria).**

REGOLA 9 - CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO -

All'inizio della gara. La scelta della metà del rettangolo di gioco o del calcio d'inizio deve essere sorteggiata. **La squadra che vince il sorteggio sceglierà il campo.** Al segnale degli arbitri, la gara viene iniziata da un calciatore che batte un calcio piazzato dal punto centrale del rettangolo di gioco sulla linea mediana in direzione della opposta metà. **Si può tirare direttamente in porta, e quindi realizzare una rete, da calcio d'inizio.** Tutti i calciatori delle due squadre devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di gioco e tutti quelli della squadra che non fruisce del calcio d'inizio devono restare ad una distanza non inferiore a m.3 dal pallone (distanza solitamente segnalata dal cerchio di centrocampo oppure dall'area dei 3 metri della pallavolo), fino a quando non sia stato giocato. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giocato o toccato un altro giocatore.

Dopo la segnatura di una rete. Il gioco deve essere ripreso nell'identico modo specificato nel paragrafo precedente, per opera del calciatore della squadra che ha subito la rete.

Dopo l'intervallo di metà gara. Le squadre devono invertire le rispettive metà del campo di gioco e il calcio d'inizio deve essere battuto da un giocatore della squadra opposta a quella che ha iniziato la gara (stessa cosa per le rispettive panchine).

Dopo ogni interruzione temporanea. Quando il gioco viene ripreso dopo un'interruzione temporanea, per qualsiasi causa non specificata dal Regolamento, purché il pallone non abbia interamente oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima della interruzione, gli arbitri devono far cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento della interruzione, salvo che si trovasse in un'area di rigore, nel qual caso deve farlo cadere sulla linea di m.6 nel punto più vicino a quello in cui si trovava nel momento dell'interruzione. Il pallone deve essere considerato in gioco, e quindi toccato da un giocatore, solo dopo aver toccato il suolo e può essere segnata direttamente una rete. Se la palla supera interamente la linea laterale o di porta prima del tocco di un calciatore, gli arbitri ripeteranno la rimessa.

Ripresa del gioco da parte del portiere. Dopo una parata efficace il portiere, **entro 4 secondi**, può giocare la palla con le mani (non gli è permesso di realizzare una rete) o con i piedi (la palla deve toccare prima il suolo, no "tiro al volo") diventando, quindi, un giocatore qualsiasi e potendo altresì realizzare un rete; **la rimessa dal fondo, invece, deve essere effettuata solo ed esclusivamente con le mani.**

Per qualsiasi infrazione ai precedenti punti gli arbitri dovranno far ripetere la rimessa e potranno ammonire il giocatore recidivo. Tuttavia, se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio gioca una seconda volta il pallone prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Stessa cosa per il portiere che una volta spossatosi volontariamente del pallone lo tocca per la seconda volta consecutiva con le mani oppure con i piedi senza che la palla abbia toccato prima terra, ovvero se non riprenderà il gioco entro i 4 secondi stabiliti.

REGOLA 10 - PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO -

Il pallone non è in gioco:

- a) quando ha interamente oltrepassato in terra e in aria, una linea laterale o una linea di porta;
- b) quando il gioco è stato interrotto dagli arbitri

Il pallone è in gioco negli altri casi, inclusi:

- a) se rimbalza nel rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la traversa della porta;
- b) se rimbalza su di un arbitro che si trovi nel rettangolo di gioco;
- c) nel caso di una presunta infrazione alle regole del gioco fino a quando gli arbitri non avranno assunto una decisione in merito.

Le linee laterali e le linee di porta fanno parte del rettangolo di gioco. Quando la gara è disputata al coperto, se il pallone accidentalmente tocca il soffitto, il gioco deve essere interrotto e successivamente ripreso dagli arbitri mediante l'assegnazione di una rimessa laterale contro la squadra il cui giocatore ha toccato per ultimo il pallone.

REGOLA 11 - SEGNATURA DI UNA RETE -

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Gioco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempre che non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà stata segnata alcuna rete oppure se le squadre avranno segnato un eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

REGOLA 12 - FALLI E SCORRETTEZZE -

A - Un calciatore che commetta uno dei seguenti falli (anche l'intervento goffo viene punito) deve essere punito con un calcio di punizione diretto (calcio di rigore se all'interno dell'area relativa) accordato alla squadra nel punto in cui è stato commesso il fallo:

- a) dà o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- b) fa uno sgambetto, facendo cadere o tentando di fare cadere un avversario sia usando le gambe curvandosi davanti o dietro di lui;
- c) salta su un avversario;
- d) carica un avversario in modo violento o pericoloso;
- e) effettua da tergo un contrasto scivolato pericoloso (scivolare nel tentativo di giocare il pallone quando questo è in possesso dell'avversario o quest'ultimo sta tentando di giocarlo), negli altri casi la scivolata è ammessa.**
- f) colpisce o tenta di colpire un avversario oppure sputa contro di lui;
- g) trattiene o spinge un avversario;
- h) tocca il pallone con la mano, cioè lo porta, lo colpisce o lo lancia con la mano o con il braccio (questa norma non si applica al portiere che si trova all'interno della propria area di rigore).

B - Un calciatore che commette uno dei seguenti 4 falli deve essere punito con un calcio di punizione indiretto, accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che si trovi nell'area di rigore motivo per cui il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto sulla linea di 6 m. il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione:

- a) gioca in modo considerato dagli arbitri pericoloso, per esempio tenta di calciare il pallone quando questo è in possesso del portiere, ovvero effettua una carica sullo stesso all'interno dell'area di rigore;
- b) fa intenzionalmente ostruzione, cioè non giocando il pallone s'interpone tra lo stesso e l'avversario costituendogli ostacolo ovvero non permette la regolare rimessa in gioco da parte del portiere;
- c) commette sfondamento nei confronti di un avversario;**
- d) quando giocando da portiere:**

1) tocca o controlla con le mani (all'interno della propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente e volontariamente con i piedi da un compagno di squadra (anche da calcio piazzato, di punizione, d'angolo, rimessa laterale);

2) tocca per la seconda volta consecutiva con le mani un pallone di cui si era spossato volontariamente (quindi non può fare rimbalzare il pallone al suolo per poi riprenderne possesso); o con i piedi senza che la palla abbia toccato prima terra;

3) non si spossa del pallone entro 4 secondi dal momento in cui è in condizione di eseguire regolarmente una rimessa in gioco del pallone (sia da rimessa dal fondo che dopo parata efficace)

C - Un giocatore deve essere ammonito (e deve essere accordato un calcio di punizione indiretto), alla squadra avversaria, da battersi nel punto

in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che si trovi nell'area di rigore caso per cui il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto sulla linea dei 6 m. il più vicino possibile a quello in cui si trovava il trasgressore) se:

- a) effettuando una sostituzione "volante", entra nel rettangolo di gioco prima che il compagno sostituito ne sia uscito oppure entra da una parte diversa dalla zona antistante la propria panchina (il riferimento per il punto del calcio di punizione è la posizione della palla prima dell'intervento degli arbitri);
- b) trasgredisce ripetutamente le regole del gioco;
- c) manifesta, con parole o con gesti, di dissentire da una qualsiasi decisione arbitrale;
- d) si rende colpevole di condotta scorretta e/o evidentemente pericolosa;

D - Un calciatore deve essere espulso dal terreno di gioco (e per i punti c) e d), se non sono state commesse altre infrazioni alle regole del gioco, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone salvo che lo stesso si trovi nell'area di rigore motivo per cui il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto sulla linea di 6 metri il più vicino possibile a quello in cui si trovava il trasgressore) se a giudizio degli arbitri:

- a) si rende colpevole di condotta gravemente scorretta;
- b) si rende colpevole di condotta violenta;
- c) pronuncia frasi ingiuriose e volgari;
- d) è passibile di una seconda ammonizione.
- e) **priva la squadra avversaria, nella metacampo d'attacco, di un'evidente opportunità di segnare una rete o toccando intenzionalmente il pallone con le mani oppure con un fallo punibile con un calcio di punizione diretto (quindi non si tratta di espulsione per fallo da ultimo uomo).**

Il giocatore espulso non può più prendere parte alla gara, non può sedere sulla panchina dei sostituti ed è passibile di ulteriori punizioni nel caso di comportamenti irregolari, scorretti ed antisportivi all'interno ed all'esterno della struttura sportiva (anche se durante altre partite). La sua sostituzione può essere effettuata dopo 2 minuti esatti, senza ulteriori vincoli, ovvero dopo la segnatura di una rete da parte della squadra in superiorità numerica, sempre con il consenso dell'arbitro.

Se le squadre stanno giocando 4 vs 4 (o 3 vs 3) ed una rete viene segnata, le due squadre possono includere 1 giocatore ciascuna.

REGOLA 13 - CALCI DI PUNIZIONE -

Calcio di punizione diretto: può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo.

Calcio di punizione indiretto: una rete non può essere segnata se il pallone, prima di avere varcato interamente la linea di porta, non sia stato toccato o giocato da un calciatore diverso da quello che ha battuto il calcio di punizione.

I giocatori contro cui è stato fischiate un calcio di punizione devono trovarsi, immediatamente, alla distanza di gioco dal pallone (almeno 2 metri). Quando un calciatore batte un calcio di punizione, se viene chiesto il rispetto della distanza all'arbitro, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a metri 5 dal pallone fino a quando questo non sia stato giocato. Se un calciatore della squadra avversaria si avvicina a meno di metri 5 dal pallone, prima che il calcio di punizione sia stato battuto, gli arbitri potranno far ripetere l'esecuzione del calcio di punizione, fino a quando non sia stata rispettata la Regola e potranno ammonire il giocatore recidivo. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha effettuato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

Se la squadra che deve battere il calcio di punizione ritarda più di 4 secondi ad eseguirlo dal momento nel quale hanno la possibilità di farlo, gli arbitri accorderanno un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

Allo scopo di distinguere tra il calcio di punizione diretto e quello indiretto, gli arbitri quando accordano un calcio di punizione indiretto, lo segneranno alzando il braccio al di sopra della testa. Essi manterranno il braccio in tale posizione fino a quando il calcio di punizione non è stato battuto ed il pallone toccato da un altro calciatore oppure ha cessato di essere in gioco.

REGOLA 14 – FALLI CUMULATIVI – TIRI LIBERI -

Sono quelli previsti dalla Regola 12 del Regolamento e che comportano un calcio di punizione diretto. Ogni ulteriore infrazione commessa da un calciatore di una squadra che abbia cumulativamente già commesso 5 falli sarà punita con l'assegnazione alla squadra avversaria di 1 tiro libero. Tale tiro libero può essere calciato sul punto del tiro libero ad una distanza di m. 10 dalla linea di porta oppure nel punto dove è stato commesso il fallo (se all'interno dell'area delimitata dalla porzione di campo tra le linee di porta e la linea immaginaria passante per il punto del tiro libero). I giocatori devono stare ad una distanza minima di m. 5 senza ostruire il calciatore che effettuerà il tiro libero e, ad eccezione del portiere della squadra difendente, dietro la linea immaginaria passante per il punto "teorico" del tiro libero e parallela alla linea di porta (**anche il portiere deve stare ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone**). Con un tiro libero può essere segnata direttamente una rete. Il giocatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad un compagno di squadra (diverso dal calcio di rigore). Dopo che un tiro libero sarà stato effettuato nessun giocatore potrà toccare o giocare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giocato dal portiere, abbia colpito un palo o la traversa o sia uscito dal terreno di gioco. Se la palla rimbalza sul palo e sulla traversa il calciatore che ha tirato il tiro libero non potrà giocare nuovamente per la seconda volta consecutivamente la palla. I tiri liberi non possono essere calciati da una distanza inferiore ai m. 6 dalla linea di fondo. La durata del primo e del secondo periodo di gioco dovrà essere prolungata per consentire l'esecuzione regolare del tiro libero. Se il tiro libero viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari e la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto tiro libero, la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno od entrambi i pali della porta oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi purché non sia stata commessa alcuna infrazione. Il tiro libero, se ripetuto, può essere calciato da un giocatore diverso dal primo. I falli cumulativi vengono sommati nei tempi supplementari a quelli del secondo tempo regolamentare. Per qualsiasi ulteriore infrazione a questa Regola si veda il calcio di rigore. **Il calcio di rigore è un fallo cumulativo.**

REGOLA 15 - CALCIO DI RIGORE -

Il calcio di rigore (da considerarsi fallo cumulativo) deve essere battuto dal punto del calcio di rigore e, prima dell'esecuzione, tutti i calciatori ad eccezione del portiere della squadra che subisce il calcio di rigore devono stare all'interno del rettangolo di gioco, ma fuori dell'area di rigore ed ad una distanza di almeno m. 5 dal punto del calcio di rigore, tranne l'incaricato del tiro. **Il portiere difendente deve trovarsi sulla propria linea di porta tra i pali della stessa e può muoversi solo sulla stessa anche anticipatamente.** Colui che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone e non potrà giocarlo una seconda volta, fino a quando lo stesso non sarà toccato o giocato da un altro calciatore. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore. La durata del primo e del secondo periodo di gioco dovrà essere prolungata per consentire l'esecuzione regolare del calcio di rigore. Se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari e la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore, la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno od entrambi i pali della porta oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi purché non sia stata commessa alcuna infrazione.

Il calcio di rigore, se ripetuto, può essere calciato da un giocatore diverso dal primo.

Per qualsiasi infrazione a questa regola, se commessa:

- a) da un calciatore della squadra difendente: il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata;
- b) da un calciatore della squadra attaccante diverso da quello che ha calciato il pallone precedentemente : se la rete è stata segnata questa sarà annullata e il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- c) dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in gioco: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

ISTRUZIONI RELATIVE ALL'EFFETTUAZIONE DI TIRI DI RIGORE PER DETERMINARE LA SQUADRA VINCENTE DI GARE DI QUALIFICAZIONE OVVERO DI UNA COMPETIZIONE (in seguito alla disputa dei 2 tempi supplementari di 5 minuti ciascuno, durante i quali non vengono azzerati i falli cumulativi).

- 1) L'arbitro sceglierà la porta verso la quale dovranno essere battuti i tiri e sorteggerà quale squadra effettuerà il primo tiro.
- 2) Saranno calciati 5 tiri di rigore, alternativamente dalle 2 squadre, da 5 diversi calciatori che dovranno essere indicati, prima dell'effettuazione dei tiri, agli arbitri dai capitani delle rispettive squadre e scelti tra i nominativi elencati nella distinta di gara
- 3) Se al termine della serie di 5 rigori le squadre fossero ancora in parità, si procederà ad oltranza sempre alternativamente fino a quando una squadra avrà realizzato una rete più dell'altra. Dovranno calciare i restanti rigori gli altri nominativi presenti nella distinta di gara e poi, sempre ad oltranza, si ripartirà con i giocatori del punto 2), seguendo lo stesso ordine;
- 4) Qualsiasi calciatore può sostituire il portiere dandone preavviso agli arbitri solo prima dell'effettuazione di tutti i tiri;
- 5) Durante l'esecuzione dei tiri di rigore tutti i calciatori dovranno sostare all'interno della superficie di gioco, nella metà del rettangolo di gioco opposta a quella dove i tiri di rigore si stanno svolgendo.
- 6) Nessun giocatore espulso potrà prendere parte all'effettuazione dei tiri di rigore.

REGOLA 16 - RIMESSA DALLA LINEA LATERALE -

Quando il pallone oltrepassa interamente sia in terra sia in aria una linea laterale deve essere rimesso in gioco con i piedi verso l'interno del rettangolo di gioco in una qualsiasi direzione dal punto in cui ha oltrepassato la linea da un calciatore della squadra opposta a quella del calciatore che l'ha toccata per ultimo. **Il calciatore che effettua la rimessa deve avere entrambi i piedi sulla linea laterale o sul campo per destinazione, mai all'interno del terreno di gioco. Nell'effettuazione della rimessa della linea laterale il pallone deve essere fermo sulla linea laterale (secondo quelle che sono le sue proiezioni).** Il pallone non potrà essere rigiocato dallo stesso calciatore che ha effettuato la rimessa prima di essere toccato o giocato da un altro calciatore. **I calciatori della squadra avversaria di quella che effettua la rimessa devono trovarsi, immediatamente, alla distanza di gioco dal pallone (almeno 2 metri).** La recidività nel mancato rispetto di tale distanza dovrà essere sanzionata dall'arbitro con l'ammonizione. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa laterale (differente dal calcio d'angolo)..

Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente oppure viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea oppure se non è effettuata nei 4 secondi dal momento in cui il calciatore che deve effettuarla è in condizione di eseguirla regolarmente, questa sarà ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.

Se il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione salvo che si trovi nella propria area di rigore caso per cui il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto sulla linea di 6 metri il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

REGOLA 17 - RIMESSA DAL FONDO -

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere rimesso in gioco dal portiere, **obbligatoriamente con le mani**, dall'interno della propria area di rigore al di fuori della stessa. Il pallone sarà in gioco solo al di fuori dell'area. I calciatori della squadra attaccante dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sarà in gioco e non potranno assolutamente ostacolare la regolare rimessa in gioco del pallone da parte dello stesso portiere. Il portiere non può segnare su rimessa dal fondo.

Se il portiere che ha effettuato la rimessa gioca una seconda volta il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro giocatore, ovvero se il portiere, successivamente ad una parata efficace, gioca il pallone con i piedi prima di fare toccare terra allo stesso, gli arbitri potranno accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto, sulla linea di 6 metri, più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

REGOLA 18 - CALCIO D'ANGOLO -

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà un calcio d'angolo. **Il pallone dovrà essere collocato dalla parte in cui è uscito dal rettangolo di gioco sul punto d'intersezione della linea di porta con la linea laterale (secondo la propria proiezione) altrimenti dovrà essere ripetuto (diversamente dalla rimessa laterale).** I calciatori della squadra avversaria a quella a cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo (come per il calcio di punizione) non possono avvicinarsi a meno di m. 2 dal pallone fino a quando questo non è in gioco. Se si richiede l'intervento dell'arbitro per il rispetto della distanza (di 5 metri), la ripresa del gioco potrà avvenire solo ed esclusivamente tramite l'autorizzazione dell'arbitro. Il giocatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giocare una seconda volta il pallone, fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giocato da un altro giocatore altrimenti gli arbitri accorderanno un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. E' possibile segnare direttamente una rete da calcio d'angolo (differente dalla rimessa laterale). **Se il calcio d'angolo non viene battuto nei 4 secondi dal momento in cui il calciatore che lo deve battere è in condizioni di eseguirlo regolarmente, gli arbitri devono accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, battuto dallo stesso punto.**

REGOLA 19 – NORMATIVA PLAY OFF -

La formazione delle classifiche finali dei gironi (Stagione regolare), al fine di individuare le squadre che acquisiscono il titolo sportivo per richiedere direttamente l'ammissione al Campionato superiore, quelle che retrocederanno direttamente al Campionato inferiore e quelle che debbono disputare i play-off ed eventuali play-out, viene determinata come segue.

In caso di parità di punteggio fra due o più squadre, si procede alla compilazione di una graduatoria (c.d. "classifica avulsa") fra le squadre interessate, tenendo conto nell'ordine:

- a) punti conseguiti negli incontri diretti;
- b) differenza reti negli stessi incontri diretti;
- c) maggior numero di reti segnate negli scontri diretti;
- d) differenza reti nell'intero Campionato;
- e) maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- f) maggior numero di vittorie realizzate nell'intero Campionato;
- g) minor numero di sconfitte subite nell'intero Campionato;
- h) classifica disciplinaria
- i) sorteggio.

Le ammonizioni nel campionato in corso (stagione regolare) verranno azzerate, mentre le sanzioni in corso procederanno regolarmente nei play-off oppure, se la squadra non vi partecipa, al campionato successivo. Nei play-off la squalifica per somma di ammonizioni scatterà automaticamente dopo due (2) ammonizioni nell'arco di più partite, si fa carico alle società l'attenzione alle sanzioni riportate nel sito ufficiale. Le eventuali sanzioni comminate in questa fase avranno regolare seguito nel campionato successivo.

ALLEGATO 1 - GARE REGIONALI E NAZIONALI – VIENE UTILIZZATO IL REGOLAMENTO F.I.G.C.

Le differenze potranno riguardare in particolare:

- 1) Il portiere: retropassaggio, possesso palla e rimessa in gioco;
- 2) I parastinchi: obbligatorietà;
- 3) Durata della gara;

Per tutto quanto non espressamente specificato si fa riferimento al Regolamento Fige in vigore scaricabile dal sito Internet della Federazione.

- NOTE REGOLAMENTARI E COMPORTAMENTALI -

ARTICOLO 1 - TESSERAMENTI, COMUNICAZIONI E DOCUMENTAZIONE -

- I. Le società potranno impiegare, nel corso del campionato, esclusivamente persone tesserate; solo ed esclusivamente le persone presenti nella distinta di gara munite di tessera sportiva AICS con foto (oppure tessera sportiva Aics con documento d'identità in corso di validità) potranno essere presenti in panchina e sul terreno di gioco. L'AICS si riserva, in caso contrario, di comminare eventuali squalifiche, multe, punti penalità, fino all'esclusione dal campionato. Eventuali nuovi tesseramenti potranno essere effettuati in via ordinaria entro e non oltre la fine dell'anno (compatibilmente con gli orari di apertura della Sede del C.P. Aics di Bergamo) e successivamente in via straordinaria per sostituire giocatori infortunati con prognosi (documentata da referti medici e non dal semplice certificato del medico di base) di almeno 60 gg. Per i tornei sono ammessi nuovi tesseramenti in via ordinaria entro e non oltre la 1° fase eliminatoria ed in via straordinaria per sostituire giocatori infortunati (come sopra). L'AICS, dopo gli opportuni controlli, si riserva l'accettazione di tale nuovo tesseramento.
- II. I trasferimenti tra una società e l'altra sono sempre ammessi solo ed esclusivamente se il giocatore da trasferire non è mai stato schierato in campo ovvero non risulta inserito in alcuna distinta di gara della società di partenza. Per rendere operativo tale trasferimento dovrà essere inviata relativa richiesta (da parte di entrambe le squadre e del giocatore stesso), con le motivazioni del caso, all'AICS tramite il proprio sito Internet almeno 20 giorni prima del previsto utilizzo. L'AICS, dopo gli opportuni controlli, si riserva l'accettazione di tale trasferimento. Per altre eventuali casistiche l'Associazione si riserva di prendere opportune decisioni nel rispetto dei propri regolamenti e nel rispetto delle squadre e dei giocatori iscritti.

- III. TRASFERIMENTI REGOLAMENTATI: ad ogni inizio campionato in sede di presentazione dello stesso verrà comunicata la sola settimana, entro la fine dell'anno (indicativamente la fine di novembre), durante la quale negli orari di apertura degli uffici Aics si accetta qualsiasi trasferimento tra società. Per ottenere il via libera da parte dell'Aics è necessaria, inderogabilmente, la presenza dei presidenti delle due squadre (o suoi delegati) coinvolte ed assolutamente quella dei giocatori interessati.
- IV. La tecnologia e l'informatica ci riportano ad Internet e l'informazione tramite Internet è la più veloce, la più "sicura" e soprattutto la più "maneggevole". Si fa carico ai responsabili e capitani delle squadre di porre la propria attenzione alle Comunicazioni Ufficiali ed ai provvedimenti disciplinari assunti dal competente Organo Provinciale AICS (ammonizioni, espulsioni, squalifiche, variazioni d'orario, di palestra, di giornata che solo l'Aics, per proprie necessità, potrà attuare, anche nella stessa settimana, in particolare per possibili recuperi infrasettimanali) e pubblicati sul sito Internet www.aicsbergamo.com entro il Venerdì della settimana di riferimento. Per urgenze Baroni Sem (349/3400570). Eventuali errori e/o imprecisioni da parte dell'Associazione e/o del proprio Giudice Sportivo nel Comunicato, se non riconosciuti, riscontrati e quindi modificati in tempo utile, hanno valore ufficiale e le sanzioni/squalifiche non "scontate" verranno applicate dalla stessa Associazione a partire dalla domenica successiva (es. 3° ammonizione, ma squalifica non segnalata nel Comunicato Ufficiale: sarà compito di ogni squadra assumere i necessari chiarimenti e quindi regolarizzare la posizione del giocatore che altrimenti avrebbe la possibilità di giocare la partita in questione, ma potrebbe vedersi posticipata la squalifica a partite successive a rischio di maggior danno per la società); eventuali ricorsi devono essere indirizzati, nei tempi dovuti, alla stessa Associazione attraverso il sito Internet. Errori, dimenticanze, assenze da parte delle società sportive (squalifiche, cambi di palestra, cambio di orari, spostamento partite e qualsiasi altra comunicazione da parte dell'AICS) saranno interamente addebitabili alle squadre e al loro responsabile o capitano (nel giorno in cui è stata pubblicata la comunicazione) e saranno sottoposte all'organo competente AICS per la relativa sanzione.
- V. Le squadre potranno richiedere, in via altamente straordinaria (es. matrimonio con partecipazione squadra) e documentando il tutto, eventuali variazioni al calendario in forma scritta all'Aics attraverso il sito Internet, entro almeno 3 mesi dal relativo giorno oggetto del cambiamento. Tale modifica che l'Aics si riserva di accettare dopo aver visto la relativa documentazione, comporterà per la squadra richiedente, un addebito di 50 euro e la partita verrà anticipata o posticipata nella stessa giornata sentite le altre squadre coinvolte oppure, nel caso più straordinario di recupero infrasettimanale, la partita verrà recuperata nei giorni e nei luoghi decisi unicamente e ragionevolmente dagli avversari, sentita l'Associazione.
- VI. RECUPERI: recuperi necessari per necessità organizzative Aics o per carenze Aics verranno in primo luogo disputati negli eventuali giorni previsti di recupero (festività in cui non vi è ns attività), in secondo luogo accodati alla fine del campionato (e di conseguenza slitteranno tutti e le partite successive); il tutto salvo diversi accordi scritti tra le squadre che dovranno spendere in proprio il luogo scelto per la disputa della stessa gara.
- VII. Prima dell'inizio di ogni gara i Dirigenti Responsabili devono presentare agli arbitri AICS la distinta di gara con indicati tutti i partecipanti alla gara stessa e le tessere sportive AICS (accompagnate da un documento di identità in corso di validità se sulle tessere non è presente la rispettiva fotografia dell'atleta). Tale distinta dovrà necessariamente indicare un capitano (riconoscibile con una fascia regolamentare) ed un vice-capitano. L'arbitro ha il diritto di chiedere i documenti d'identità anche a singoli giocatori se ne reputasse la necessità. Ogni inadempienza dovrà essere segnalata nel referto arbitrale e potrà essere sanzionata da parte dell'Aics (5 euro se assenza distinta di gara ufficiale, 3 euro negli altri casi). L'errore nella compilazione della distinta potrà comportare anche la sconfitta a tavolino, in particolare se non potrà essere riconosciuta la "buona fede".

ARTICOLO 2 - RESPONSABILITA' E DIRITTI -

- I. **PRE-ISCRIZIONI:** possono essere fatte in qualsiasi momento tramite il versamento della caparra/cauzione di 100 euro.
- II. **ISCRIZIONI (x già squadre Aics):** entro 10 settembre completamento cauzione di 100 euro, entro 20 settembre versamento totale
- III. **ISCRIZIONI (x nuove squadre):** entro ultimo giorno apertura uffici Aics nel mese di settembre
- IV. **I Responsabili AICS, in qualità di Organizzatori e/o Arbitri, sono autorizzati a sospendere e allontanare dal terreno di gioco qualsiasi giocatore o squadra che, a loro giudizio, attui un comportamento poco civile e/o violento nei confronti degli stessi, degli avversari, dell'AICS e della struttura sportiva, facendone menzione nel referto di gara (i danni, di qualsiasi tipo, arrecati alle strutture verranno risarciti dalle rispettive squadre; nel caso non si riuscisse ad identificare la squadra "colpevole" il danno verrà suddiviso tra le squadre presenti nell'arco della giornata).**
- V. **Gli Organizzatori e/o Arbitri reputano responsabile del comportamento in campo e fuori, da parte dei propri tesserati, il responsabile o dirigente accompagnatore o capitano e fanno riferimento agli stessi per rispondere di eventuali danni recati a persone, cose e strutture sportive.**
- VI. **Le squadre saranno sanzionabili anche per i comportamenti dei propri sostenitori, nel caso in cui tali non si riescano ad identificare, entrambe le squadre saranno sanzionabili. La mancata collaborazione verso l'arbitro in situazioni non sostenibili dallo stesso sarà motivo di ulteriori sanzioni.**
- VII. **Non esistono partite casalinghe oppure partite in trasferta.**
- VIII. **Si declina ogni responsabilità per oggetti personali lasciati incustoditi negli spogliatoi e nelle strutture sportive (es. palloni)**
- IX. **La Direzione AICS obbliga i responsabili delle squadre a sottoporre gli atleti a controllo medico/sportivo ai fini della idoneità fisica a partecipare a gare di calcio a 5, nei termini stabiliti dalle ultime disposizioni di legge.**
- X. **E' fatto carico alle squadre essere in possesso della borsa medica per le cure di prima necessità.**
- XI. **E' severamente vietato utilizzare sul terreno di gioco scarpe non perfettamente pulite (es. scarpe utilizzate sia all'esterno che all'interno della palestra), gli Arbitri potranno allontanare dal terreno di gioco gli inadempienti.**
- XII. **Il Dirigente Responsabile designato ad inizio anno da una squadra, se non sostituito tramite una comunicazione scritta, da parte di entrambi, durante l'anno e prima della conclusione del relativo campionato, gode obbligatoriamente dei risultati conseguiti sul campo dalla propria squadra per l'anno successivo. Una nuova squadra al cui interno vi è almeno la metà dei giocatori inseriti nella lista dell'anno precedente può chiedere l'acquisizione dei benefici nel caso in cui il responsabile non sia più iscritto all'Aics oppure nel caso lo stesso faccia una dichiarazione di rinuncia; se il responsabile volesse fare il giocatore nella stessa squadra di cui era responsabile, la squadra gode comunque degli stessi benefici; se la squadra che egli abbandona non vuole conseguire i benefici allora tale responsabile deterrà obbligatoriamente gli stessi per qualsiasi squadra nella quale andrà a giocare, altrimenti la sua iscrizione all'Aics non potrà avere luogo; qualsiasi altra rinuncia, può essere accettata dall'Aics secondo un proprio iter basato sulla classifica dell'anno precedente, previa richiesta scritta e versamento di una quota pari a 400 euro da versarsi interamente all'Aics (200 euro saranno poi portati in detrazione al costo d'iscrizione della squadra cedente il diritto per la stagione successiva); qualsiasi ulteriore casistica verrà opportunamente valutata dall'Aics nel rispetto dei propri regolamenti e nel rispetto di tutte le altre società sportive. Tali situazioni dovranno essere "concluse definitivamente" entro il 15 settembre dell'anno di riferimento.**

XIII. La cauzione, previo addebitamento di eventuali multe, verrà considerata come caparra per la stagione successiva e, quindi, incamerata dall'Associazione nel caso di mancata iscrizione al campionato successivo stesso. Le prescrizioni (pari al versamento dell'intera cauzione di 100 euro) devono essere completate (versamento aggiuntivo e consegna documentazione debitamente compilata) entro il 10 Settembre, pena l'esclusione immediata dal registro squadre prescritte e la perdita della stessa caparra nel caso di mancata iscrizione definitiva; mentre il saldo dovrà essere versato entro il 20 Settembre, pena la decadenza immediata del diritto all'iscrizione e dell'intera caparra già versata. Le iscrizioni, invece, chiudono l'ultimo giorno di apertura degli uffici Aics del mese di settembre.

- XIV. **Le squadre che risultano morose dalla stagione o dalle stagioni precedenti (campionato, tornei estivi, ecc.) all'atto dell'iscrizione dovranno versare quanto dovuto all'Associazione con una maggiorazione del 15% con un minimo di 25 euro e l'ammissione sarà sottoposta a preventiva accettazione da parte dell'Associazione.**
- XV. **L'Aics potrà richiedere il versamento di parte della quota dovuta all'Associazione e non versata da una squadra morosa anche ad un singolo giocatore che ha fatto parte, nell'anno precedente, della stessa squadra. Il Responsabile della squadra morosa per iscriversi nuovamente all'Aics, anche come semplice giocatore di altra squadra, dovrà versare l'intera quota maggiorata come sopra per ogni anno di ritardo e l'ammissione sarà sottoposta a preventiva accettazione da parte dell'Associazione .**

ARTICOLO 4 - RECLAMI -

I. Non sono ammessi reclami di ordine tecnico; eventuali ulteriori reclami (esclusivamente in forma scritta) vanno inoltrati alla Commissione Disciplinare Provinciale AICS, attraverso il sito Internet, entro il 3° giorno successivo a quello della disputa della gara relativa, altrimenti nessun reclamo verrà considerato valido. Nello stesso tempo le squadre agenti dovranno produrre la documentazione relativa con le prove e le motivazioni del caso previo addebito della tassa reclamo di euro 25. L'AICS risolverà qualsiasi questione, con efficacia da subito, in un tempo massimo di 10 gg. da quello di ricezione del reclamo. Non verrà preso in considerazione ulteriore reclamo della stessa natura relativo alla stessa gara. Nel caso il reclamo venisse accettato la relativa tassa di 25 euro verrà addebitata alla squadra contro la quale è stato effettuato il reclamo.

ARTICOLO 5 - DISCIPLINA

- I. **Il referto di gara è una "fonte privilegiata di gara", ma non è "l'esclusivo strumento d'accertamento della verità", ecco perché la Commissione Disciplinare potrà disporre ogni indagine "utile ai fini di giustizia".**
- II. **La Commissione Disciplinare nel giudicare deve tenere conto non solo della gravità oggettiva delle varie violazioni ma anche delle "circostanze di verifica del fatto, del grado di colpa, delle condizioni del socio da punire e dei precedenti dell'ultimo biennio" tendendo al reinserimento del colpevole nell'ambito associativo.**
- III. **Le sanzioni previste possono essere aumentate in caso di recidività del soggetto durante la stagione sportiva, oppure diminuite nel caso di comportamento lodevole e contemporanea presa coscienza dell'errore da parte dello stesso.**

- IV. In caso di tripla ammonizione nello svolgersi del campionato un giocatore verrà squalificato per almeno 1 giornata (squalifica che deve essere riportata sul Comunicato Ufficiale Aics, vedi anche ARTICOLO 1.III) e verrà inflitta, alla squadra di appartenenza, un'ammenda di 5€.
- V. In caso di espulsione il giocatore punito verrà squalificato automaticamente (quindi anche se non riportato nel Comunicato Ufficiale Aics) per almeno 1 giornata e verrà inflitta, alla squadra di appartenenza, un'ammenda minima di euro 10 a seconda del numero di giornate di squalifica (vedi Art.6).
- VI. Comportamenti violenti e rissosi potranno portare all'esclusione definitiva dalla manifestazione, dell'atleta e/o della squadra.
- VII. Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono e di far concludere alle proprie squadre le gare iniziate, pena sanzione economica con un minimo di 50 euro e la possibilità di subite punti di penalizzazione in classifica.
- VIII. La società che rinuncia alla disputa o alla conclusione di una gara di una qualsiasi manifestazione subisce la perdita della gara con il punteggio di 0 - 3 o col punteggio al momento più favorevole alla squadra avversaria.
- IX. Qualora una società si ritiri da una manifestazione o ne venga esclusa per qualsiasi ragione durante il girone di andata, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore in classifica, classifica che verrà redatta senza tenere conto dei risultati delle gare della società rinunciataria o esclusa.
- X. Qualora una società si ritiri da una manifestazione o ne venga esclusa per qualsiasi ragione durante il girone di ritorno tutte le gare ancora da disputare saranno considerate perdute con il punteggio di 0 a 3 in favore dell'altra società con la quale avrebbe dovuto disputare la gara fissata in calendario.
- XI. La società che rinuncia per la quarta volta a disputare gare è esclusa dalla manifestazione.
- XII. Il mancato pagamento di somme, coattivamente disposto dall'Aics, equivale a rinuncia alla disputa della gara.

<u>ARTICOLO 6 - DISCIPLINARE -</u>			
I. Ammonizioni.....	punti penalità	1	
II. Ammonizioni con squalifica.....	punti penalità	3	ammenda euro 5
III. Espulsione (squalifica 1 giornata).....	punti penalità	5	ammenda euro 10
IV. Espulsione (squalifica 2 giornate).....	punti penalità	10	ammenda euro 15
V. Espulsione (squalifica 3 o più giornate).....	punti penalità	≥15	ammenda ≥ euro 20
VI. Inibizioni a dirigenti.....	punti penalità	≥15	ammenda ≥ euro 20
VII. Comportamento violento ed antisportivo della società, di un proprio giocatore non in distinta, di un proprio sostenitore.	punti penalità	≥15	ammenda ≥ euro 20