



REGOLAMENTO AC FOOTBALL LEAGUE

Torneo diocesano di Napoli – Calcio a 6

"Dove il gioco incontra la missione"

L'AC Football League si configura come un progetto d'eccellenza volto a consolidare in maniera strutturata i legami sociali tra le squadre partecipanti, ponendo al centro dell'esperienza agonistica i valori identitari dell'Azione Cattolica e la sana cultura dello sport. Il torneo nasce dalla volontà di offrire all'intero settore giovani parrocchiale una piattaforma privilegiata di aggregazione diocesana, favorendo la nascita di relazioni autentiche che vadano oltre i confini della singola realtà locale. L'iniziativa non si limita alla mera competizione atletica, ma viene proposta come un metodo educativo alternativo e dinamico, studiato per avvicinare i giovani alla realtà associativa attraverso un linguaggio moderno e coinvolgente. In questa prospettiva, l'attività sportiva diventa uno strumento pedagogico fondamentale per stimolare una crescita umana integrale, promuovendo il rispetto reciproco e la condivisione in un contesto di gioia e spirito di servizio.

"Faccio appello ai genitori e dirigenti sportivi, bisogna stare ben attenti alla qualità morale dell'esperienza sportiva a livello agonistico perché c'è di mezzo la crescita umana dei giovani" (Papa Leone XIV).

1. FORMULA E STRUTTURA TECNICA

1.1. Svolgimento del Torneo

Il torneo si articola in una **Prima Fase (League Phase)** con due possibilità:

- 1) A girone unico (in caso di numero totale delle squadre dispari). La classifica seguirà i seguenti criteri:
 - **Punteggi:** Vittoria: 3pt | Pareggio: 1pt | Sconfitta: 0pt.
 - **Classifica Avulsa:** In caso di parità, i criteri di selezione saranno la Differenza Reti e il Fair Play Score (minor numero di cartellini rossi e gialli).

A cui segue una **Seconda Fase (Final Phase)** a eliminazione diretta (Semifinali e Finali). A questa fase accedono le prime quattro classificate.

- **Accoppiamenti:** 1^a vs 4^a e 2^a vs 3^a.
- **Finali:** Prevista finale per il 1°/2° posto e per il 3°/4° posto.

Gli incontri sono a partita secca. In caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari, la vincitrice sarà decretata tramite gli **shootout**.

- 2) due gironi (A e B) in caso di numero di squadre pari. Le cui classifiche seguiranno i seguenti criteri.

- **Punteggi:** Vittoria: 3pt | Pareggio: 1pt | Sconfitta: 0pt.
- **Classifica Avulsa:** In caso di parità i criteri di selezione saranno gli Scontri Diretti, la Differenza Reti e il Fair Play Score (minor numero di cartellini rossi e gialli).

A cui segue una **Seconda Fase (Final Phase)** a eliminazione diretta (Playoff, Semifinali e Finali). A questa fase accedono le prime 3 classificate per girone.

- **Accoppiamenti:**
 - **Semifinali:** 1° classificato Girone A e Girone B, accesso diretto.
 - **Playoff:** 2° Girone A vs 3° Girone B, 2° Girone B vs 3° Girone A. Le vincenti si qualificano alle semifinali i cui accoppiamenti saranno poi casuali.
- **Finali:** Prevista finale per il 1°/2° posto e per il 3°/4° posto.

Gli incontri sono a partita secca. In caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari, la vincitrice sarà decretata tramite gli **shootout**.

N.B.: In entrambe le possibilità, per calendario o gironi, le squadre verranno sorteggiate in data 4 Aprile 2027, la "Giornata dei Sorteggi".

1.2. Organigramma Squadra

- **Staff Tecnico:** Ogni team deve essere rappresentato da un **Presidente** e un **Allenatore**. Queste figure non sono conteggiate tra i giocatori, ma hanno un ruolo attivo nell'attivazione dei bonus strategici.
- **Atleti:** La formazione in campo prevede obbligatoriamente 5 giocatori di movimento e 1 portiere fisso.

NON POSSONO PARTECIPARE AL TORNEO I TESSERATI ALLA FIGC E LND (ESCLUSA prima, seconda e terza categoria)

- **Riserve:** È consentito un massimo di 6 riserve totali:
 - max 4 in panchina di cui **almeno una obbligatoria**.

N.B: LA ROSA SARA' COMPOSTA DA UN MASSIMO DI 12 GIOCATORI DI CUI 10 CONVOCABILI AD OGNI PARTITA.

ATTENZIONE: All'interno del campo non sono accettate altre figure oltre a quelle sopra citate. Non è possibile aggiungere nuovi giocatori a torneo in corso; eventuali violazioni comporteranno sanzioni per la squadra.

1.3. Standard Operativi e Kick-off

- **Timing:** Due tempi da 20 minuti con 5 minuti di intervallo.
- **Tifosi:** Non sarà consentito a **nessuno (eccetto i membri dell'organizzazione, dello staff e ospiti dell'organizzazione)** posizionarsi nell'area retrostante le panchine. L'allenatore e il presidente sono già regolarmente all'interno del campo per svolgere il proprio ruolo: non c'è alcun bisogno che altre persone si sostituiscano a loro urlando indicazioni tecniche o tattiche. Questa misura è fondamentale per **garantire la corretta e serena gestione della gara**, senza interferenze esterne
- **Puntualità:** Presentazione obbligatoria 30 minuti prima dell'inizio. È tollerato un ritardo massimo di 5 minuti (previa comunicazione con 24 ore di anticipo), in caso di assenza o ritardo oltre il limite consentito si verrà sanzionati con la sconfitta a tavolino.
- **Kick-off (Dodgeball Style):** Prima del fischio d'inizio, i giocatori si posizionano sulla propria linea di fondo. Un solo atleta designato, al fischio d'inizio, correrà al centro per contendere il primo possesso; gli altri potranno muoversi solo dopo il primo tocco del pallone.

- **Protocollo:** Ogni partita è preceduta da un momento istituzionale di preghiera.

1.4. Calendario

- Data sorteggio: **domenica 4 aprile**
- Data di inizio: **domenica 11 aprile**
- Si giocherà come sempre **ogni domenica**
- Nell'edizione 2027 saranno previste **due domeniche di riposo: 2 e 30 maggio 2027.**
- La finale è prevista per il **13 giugno**
- Gli orari delle partite andranno dalle 17:00 alle 22:00 (orario inizio ultima partita di giornata)

N.B. Durata e orari del torneo potranno subire variazioni in base al numero di squadre iscritte.

Il calendario ufficiale uscirà prima del 4 aprile 2027, giornata dei sorteggi, sul profilo Instagram del torneo: @ac_footballleague

2. REGOLE DI GIOCO SPECIALI E CARTE BONUS

2.1. Norme Tecniche di Campo

- **Retropassaggio:** È fatto divieto al portiere di toccare il pallone con le mani a seguito di un retropassaggio volontario effettuato con i piedi da un compagno di squadra.
- **Validità della Marcatura:** È possibile segnare da qualsiasi posizione del campo.
- **Restrizioni Rimessa Laterale:** La rimessa laterale deve essere eseguita con le mani. Non è considerato valido il gol segnato direttamente da rimessa laterale, anche nel caso in cui il pallone colpisca i pali o la traversa. La marcatura è convalidata solo previa deviazione (anche minima) da parte di un altro giocatore in campo, sia esso un compagno, un avversario o il portiere.

2.2. Sistema delle Carte Bonus (Strategia d'Impresa)

Ogni squadra disporrà di **tot carte bonus** utilizzabili in qualsiasi momento del match. L'utilizzo comporta il recupero del tempo a discrezione dell'arbitro.

- **Bonus Fissi (Attivi in ogni partita):**
 1. **Rigore Presidenziale:** Il Presidente della squadra scende in campo per l'esecuzione di un calcio di rigore.
 2. **Shootout Allenatore:** L'allenatore affronta il portiere avversario in un 1v1; la rete deve essere siglata entro 5 secondi e non è valida su ribattuta.

- **Pool Carte (Da utilizzare quando meglio si crede):**

- Durante la **Phase League** ognuna delle squadre avrà la possibilità di utilizzare una o più di queste carte.

Attenzione: Ciascuna carta può essere usata una sola volta durante la durata della **Phase League**, una volta giocata, la carta non potrà essere più utilizzata:

- **Cartellino Blu:** Espulsione temporanea di un giocatore avversario per la durata di 3 minuti.
- **Switch:** Cambio immediato di posizione tra il portiere fisso e un giocatore di movimento scelto dall'allenatore.
- **Gol Doppio:** Se attivato, la prima rete segnata dalla squadra entro i successivi 5 minuti varrà doppio.
- **Shootout Istantaneo:** concede alla squadra un'azione 1v1 immediata dal centro campo contro il portiere avversario, da concludere entro 5 secondi (senza ribattuta)
- **Master duel:** 2 v 2 a scelta tra i giocatori per 90 secondi con tempo di gioco effettivo bloccato.
- **Blocco Sostituzioni:** La squadra avversaria non può effettuare alcuna sostituzione per i successivi 5 minuti di gioco. ?

N.B.: è possibile utilizzare solo una carta per partita oltre ai Bonus Fissi.

- Durante la **final phase** il pool di carte è annullato e prima di ogni partita ogni squadra pescherà il bonus speciale, per quella partita, in maniera casuale tra 3 carte (cartellino blu, goal doppio e switch).

2.3. Etica e Fair Play

Non è ammessa alcuna forma di violenza fisica o verbale, sia all'interno che all'esterno del terreno di gioco.

Qualsiasi comportamento offensivo, violento o spiacevole – sia da parte dei tifosi sugli spalti, sia a causa di tensioni e situazioni che dovessero crearsi in campo tra i giocatori – comporterà l'immediata **interruzione della partita**. A tal proposito, vi informiamo che sarà presente un'equipe dedicata che monitorerà costantemente la situazione, sia sul rettangolo di gioco che sugli spalti, per garantire che lo spirito del torneo venga rispettato in ogni momento. Se la situazione non dovesse placarsi subito, o qualora si ritenga **superato il limite**, la squadra responsabile subirà la **sconfitta a tavolino e si procederà allo sgombero della struttura**. Qualora si dovesse ritenere che la gravità della situazione sia stata causata da entrambe le parti, la partita verrà **definitivamente annullata con l'immediata squalifica di entrambe le squadre**.

Ad ogni modo l'organizzazione potrà, se lo riterrà opportuno, penalizzare ulteriormente la/e squadra/e colpevole/i considerando anche la squalifica dal torneo se lo ritenesse necessario.

3. PREMIAZIONI

- **Riconoscimenti di Squadra:** Coppa per la 1° classificata; medaglie per 1°, 2° e 3° posto.
- **Riconoscimenti Individuali:** Premi per Capocannoniere, MVP (Miglior Giocatore), Miglior Portiere e Goal Più Bello del Torneo.
- **Elite 6:** Selezione ufficiale della "Top 6" del torneo.
- **Presidente e Mister:** premio miglior Presidente e premio miglior Allenatore.