



REGOLAMENTO CALCIO MASCHILE & CALCIO FEMMINILE

1. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- 1.1 Il Torneo è riservato agli alunni iscritti alle classi 3°, 4° e 5° primarie delle scuole della Regione Liguria e delle Province di Alessandria e Cuneo e comunque nati **dopo il 1 gennaio 2013**. (Regolamento Generale sez. A pt. 5)
- 1.2 Vengono disputati **due distinti tornei a 7 giocatori**. (Calcio Maschile e Calcio Femminile)
- 1.3 Non sono ammesse squadre miste. (Regolamento Generale sez. A pt. 4)
- 1.4. Non sono ammessi alunni **anticipatori** (Regolamento Generale sez. B pt. 1) mentre è ammesso **n°1 fuorigioco a squadra** secondo le modalità del Regolamento Generale (sez. B pt. 2).
- 1.5 Ogni bambino/bambina può essere iscritto in una sola rosa (Regolamento generale sez. A pt. 5)
- 1.6 Ogni squadra dovrà comprendere **tra gli 8 e i 12 giocatori** sia per il Torneo Maschile sia per il Torneo Femminile
- 1.7 Per entrambi i tornei, le squadre **fino a 10 giocatori** devono indicare **un solo portiere**.
- 1.8 Per entrambi i tornei, le squadre **con 11 giocatori iscritti** hanno la possibilità di avere due portieri e non solamente un portiere.
- 1.9 Per entrambi i Tornei, le squadre **con 12 giocatori iscritti** devono necessariamente indicare **due portieri**.
- 1.10 Come da Regolamento Generale (sez. A pt. 11) sarà considerata sconfitta a tavolino 0-3 la squadra che non osserverà l'obbligo del **numero minimo previsto di 8 giocatori**
- 1.11 Come da Regolamento Generale (sez. D pt. 8) **non sono ammessi ritardi superiori ai 15 minuti**. Alle squadre che non si presenteranno nella sede di gara entro tale termine verrà attribuita sconfitta per 0-3.

2. REGOLE SCHIERAMENTI E SOSTITUZIONI

- 2.1 Tutti i bambini presenti devono giocare almeno un tempo di gioco.
- 2.2 Tra i giocatori che potranno partecipare a tutta la partita vi è il portiere nel caso in cui la squadra abbia iscritto in distinta un solo portiere; se invece la squadra ha iscritto due portieri, anche per questo ruolo, resta fermo il principio che ogni giocatore deve effettuare un tempo di gioco.
- 2.3 Non sono previste sostituzioni durante il primo tempo, tranne in casi di infortunio (vedi successivo pt. 7).
- 2.4 Le prime sostituzioni devono essere effettuate durante l'intervallo tra primo e secondo tempo.
- 2.5 Al fischio di inizio del secondo tempo devono obbligatoriamente essere presenti in campo tutti i bambini che non hanno giocato il primo tempo.
- 2.6 Cambi volanti nel corso del secondo tempo possono essere effettuati unicamente tra i giocatori rimasti in campo dall'inizio della gara, oltre naturalmente i casi di infortuni come sotto indicati.
- 2.7 In caso di infortunio i giocatori sono autorizzati a lasciare il campo e possono essere sostituiti prioritariamente da giocatori non ancora subentrati e secondariamente da giocatori già utilizzati. Il rientro del giocatore uscito per infortunio potrà avvenire inderogabilmente solo dietro il parere favorevole del medico di servizio presente alla gara. In caso il giocatore infortunato possa rientrare in campo dovrà prendere il posto del compagno che lo aveva sostituito.

3. REGOLE DI GIOCO E NORME DI COMPORTAMENTO

- 3.1 Non esiste la posizione di fuorigioco.
- 3.2 Non esistono punizioni dirette, tranne il calcio di rigore. Risulta valida la rete segnata direttamente su tiro diretto da azione di calcio d'angolo.
- 3.3 Non sono valide le reti segnate direttamente dal portiere su rimessa e/o in azioni di gioco, qualora il portiere abbia preso in mano la palla.
- 3.4 I giocatori possono passare la palla al portiere con i piedi, e questi potrà raccoglierla con le mani.
- 3.5 La rimessa laterale va effettuata con le mani secondo le regole del gioco del calcio.
- 3.6 La rimessa dal fondo (anche quando il pallone è in gioco) viene effettuata dal portiere esclusivamente con le mani e non deve superare la metà campo.
- 3.7 La distanza della barriera dal punto in cui viene battuta la punizione indiretta è di 5 metri.
- 3.8 Sono unicamente consentiti l'uso di scarpini da calcetto o scarpe da ginnastica. (non possono indossare scarpe da calcio con tacchetti)
- 3.9 Sono obbligatori i parastinchi.
- 3.10 Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, orologi, orecchini ecc.).
- 3.11 Non sono ammessi reclami e non esistono ricorsi
- 3.12 Intemperanze, scorrettezze gravi, insulti e gesti volgari da parte dei calciatori e calciatrici e/o degli adulti rappresentanti della scuola (Educatori) verranno sanzionate con l'espulsione dal campo di gioco

4. CRITERI DI QUALIFICAZIONE FASI A GIRONI A 3 SQUADRE

- 4.1 **Le fasi a girone a 3 squadre** prevedono due tempi da 10 minuti ciascuno; l'intervallo di metà gara non può essere superiore a un minuto.
- 4.2 I criteri di qualificazione per determinare la vincente del girone sono i seguenti:
- 4.2.1 Maggior numero di punti (3 punti alla squadra vincente, 1 punto per il pareggio, 0 punti in caso di sconfitta).
 - 4.2.2 Differenza reti.
 - 4.2.3 Maggior numero di reti segnate nello scontro diretto
 - 4.2.4 Sorteggio alla presenza dei rappresentanti delle squadre interessate o, in loro mancanza, dell'arbitro
 - 4.2.5 Solo nel caso in cui persista la parità tra due scuole facenti parte di un girone da 2 squadre, l'organizzazione si faranno calciare una serie di rigori seguendo le modalità elencate nel pt. 7.

5. CRITERI DI QUALIFICAZIONE FASI SUCCESSIVE

- 5.1 Tutte le restanti fasi successive (trentaduesimi, sedicesimi, ottavi di finale, quarti di finale, semifinali e le finali "3°-4° posto") prevedono anche esse due tempi da 10 minuti ciascuno, l'intervallo di metà tempo non può essere superiore a 1 minuto
- 5.2 In caso di parità l'arbitro provvede a far calciare una serie rigori secondo i criteri descritti nel pt 7.

6. FINALI PRIMO SECONDO POSTO

- 6.1 Le finali "1°-2° posto" prevedono due tempi da 15 minuti ciascuno; l'intervallo di metà tempo non può essere superiore ai 3 minuti.
- 6.2 In caso di parità al termine dei due tempi l'arbitro provvede a far calciare una serie di rigori applicando le modalità riportate al pt 7.

7. CALCI DI RIGORE

- 7.1 L'arbitro provvede a far calciare una serie di 3 rigori per squadra; persistendo la parità, si procede a calciare i rigori "ad oltranza" sino a quando, a parità di rigori calciati, una squadra risulta in vantaggio. In caso di ulteriore parità nella fase detta "ad oltranza" si possono proporre i giocatori che già avevano calciato la prima serie di rigori con possibilità di utilizzare una nuova sequenza.
- 7.2 Sia la prima serie di rigori che quelli ad oltranza devono essere calciati ogni volta da un giocatore diverso scelto tra tutti i giocatori riportati in distinta (portieri compresi) e non solo tra quelli presenti in campo al termine della gara.
- 7.3 La scelta del portiere adibito a parare tutti i rigori, in caso di presenza di due portieri in distinta, viene effettuata contestualmente alla scelta dei tiratori e **non può variare durante tutta la serie di rigori**. Queste decisioni devono essere comunicate ai giudici di gara bordo campo prima dell'inizio dei calci di rigore.

8. CAMPO DA CALCIO

- 8.1 Dimensioni campo 47m x 28m
- 8.2 Dimensione porte 3m larghezza x 2m altezza