

# Regolamento

## 1. Informazioni generali

### 1.1 Data e luogo:

Il torneo si svolgerà al campo di Barbengo, sabato 15 Luglio. Le premiazioni si svolgeranno in serata al Lido di Casoro, durante le consuete feste estive organizzate dal FC Ceresio. Il torneo inizierà alle 10:00. Durante il torneo saranno sempre attive griglia e buvette.

### 1.2 Programma

- 10:00 INIZIO TORNEO
- 12:00 APERTURA GRIGLIA
- 17:00 FINALI E FINALINE
- 18:30 HAPPY HOUR
- 20:30 PREMIAZIONI AL LIDO DI CASORO

### 1.3 Partecipanti:

Torneo di calcio a 7, squadre miste (minimo una ragazza sempre in campo), massimo 10 persone per squadra. I partecipanti devono aver compiuto 16 anni. **Ricordiamo che il torneo è amatoriale, misto e aperto a tutti. Invitiamo quindi tutti i partecipanti a partecipare con il giusto spirito.** La lista dei giocatori dovrà essere consegnata direttamente al torneo.

### 1.4 Capitano

Ogni squadra deve scegliere un capitano che fungerà da responsabile per la squadra: iscrizione, presentazione lista, istruire i compagni sul regolamento ecc. Inoltre, il capitano ha il compito di sorteggiare una carta Jolly prima di ogni partita, oltre a scegliere quando e come utilizzare tale carta. (vedi 2.5)

### 1.5 Allenatore

La squadra può decidere (consigliato ma opzionale) di nominare un allenatore invece di un capitano. L'allenatore avrà le stesse funzioni del capitano (vedi 1.3). L'eventuale allenatore potrà scendere in campo soltanto per battere i rigori nelle fasi finali del torneo. L'allenatore non toglie un posto ai giocatori, quindi potete essere 10 + 1 allenatore.

### 1.6 Nome squadra e divisa

Tutti i giocatori della squadra dovranno indossare una maglia dello stesso colore. Ogni squadra deve scegliere e comunicare alla giuria il nome della squadra. Invitiamo ad essere originali e divertenti senza cadere nella volgarità.

### **1.7 Tassa d'iscrizione:**

La tassa d'iscrizione è fissata a CHF 200.- per squadra. La squadra sarà considerata ufficialmente iscritta soltanto al pagamento della tassa. Le iscrizioni potrebbero terminare in anticipo in caso di raggiungimento del numero massimo di squadre prestabilito dall'organizzazione.

### **1.8 Annullamento iscrizione:**

In caso di ritiro dell'iscrizione (con pagamento della quota già avvenuto) verrà trattenuta una tassa di CHF 100.-

### **1.9 Premiazioni:**

Le premiazioni avverranno indicativamente per le 20:30 al Lido di Casoro, durante le consuete feste estive del FC Ceresio. Tutte le squadre hanno in omaggio un metro di birra (10birre) da consumare alle feste.

#### **Premi di squadra:**

- a) Primo posto
- b) Secondo posto
- c) Terzo posto
- d) Premio Buvette

#### **Premi individuali:**

- e) Miglior giocatrice
- f) Miglior giocatore
- g) Miglior portiere

## **2. Regolamento Kings League - Formula del torneo**

### **2.1 Formula del torneo**

Gironi di qualificazione + fasi ad eliminazione diretta + finali. Il tabellone ufficiale verrà stabilito in base al numero di squadre partecipanti.

### **2.2 Parimerito**

In caso di parimerito nei gironi verranno utilizzati i seguenti criteri:

- a) Differenza reti
- b) Maggior numero di reti segnate
- c) Scontro diretto
- d) Sorteggio

### **2.3 Regole generali:**

- Le partite durano 15 minuti.
- I cambi sono volanti e illimitati, ma devono essere effettuati a palla ferma.
- Valgono le regole generali del calcio, ogni fallo "classico" verrà sanzionato a discrezione dell'arbitro, con un cartellino giallo o rosso.
- Una ragazza deve essere sempre in campo. Il gol delle ragazze vale doppio, tranne in caso di gol su calcio di rigore (vale 1)

### **2.4 Pareggio**

Le partite non possono mai finire in parità. In caso di pareggio verranno battuti i calci di rigore (formato SHOOT-OUT) al meglio dei 3. Dopo i 3 calci di rigore si continuerà ad oltranza. Nelle fasi finali i rigori sono 5.

### **2.5 Rigori shootout**

In caso di pareggio si battono i rigori formato SHOOT-OUT: partendo palla al piede da metà campo, il giocatore ha 6 secondi per fare gol. Il portiere deve partire dalla linea di porta e può arrivare fino all'area di rigore. Quando il portiere ferma la palla o la palla esce dal campo il rigore è terminato.

#### **2.5.1 Rigori da fallo**

In caso di fallo in area di rigore si batte un rigore normale (dischetto al centro dell'area di rigore).

### **2.6 Ragazze**

Una ragazza deve essere sempre in campo, il gol delle ragazze vale doppio. Per questo motivo consigliamo di avere in rosa ALMENO due ragazze, in modo da potersi alternare e scambiare.

### **2.7 Calcio d'inizio**

Il calcio d'inizio è simile a quello della pallanuoto. Ad inizio partita i giocatori si schierano sulla rispettiva linea di fondo campo, a destra o a sinistra della porta; solo il portiere può schierarsi al centro della porta, il pallone viene collocato a metà campo. Tutte le squadre partono da fondo campo, al fischio dell'arbitro bisogna correre il più velocemente possibile verso il centro per recuperare il pallone.

### **2.8 Dadi iniziali**

Ad inizio partita l'arbitro tira un dado, il numero uscito determinerà con quanti giocatori si giocherà nei primi 2 minuti. Il numero è lo stesso per entrambe le squadre, che giocheranno quindi in parità numerica. Il portiere è escluso dal numero. Esempio: l'arbitro tira il dado ed esce 3, le squadre giocheranno i primi 2 minuti in 4vs4 (3 giocatori + portiere).

Nel caso in cui una squadra dovesse segnare in questi 2 minuti, il periodo dei dadi terminerà. Esempio: si gioca 4vs4 e dopo 1 minuto la squadra A segna un gol, alla ripresa del gioco si giocherà 7vs7.

### **2.9 Carte Jolly**

Ogni capitano prima della partita estrae una carta Jolly da un mazzo, questa carta potrà essere utilizzata una volta soltanto durante la partita. Le carte non sono cumulabili.

- Le carte Jolly possono essere usate in qualsiasi momento della partita, tranne nei primi 2 minuti (al termine dei DADI, vedi punto 2.5)
- Per giocare una carta Jolly il capitano deve chiamare l'arbitro a PALLA FERMA. Non è possibile chiamare una carta mentre la palla è in movimento.
- Le carte Jolly non possono essere utilizzate prima di un calcio di rigore.
- Il vantaggio di una carta si annulla in caso di gol, *esempio: gli avversari giocano uno in meno per 2 minuti, in caso di gol il giocatore avversario può rientrare in campo, anche se non sono passati 2 minuti.*

#### Carte Jolly:

- a) Gol vale doppio x2minuti\*
- b) Il portiere avversario non può utilizzare le mani x2minuti\*\*
- c) Rigore libero (shoot-out, giocatore parte palla al piede da metà campo)
- d) La squadra avversaria gioca uno in meno x2minuti\*\*\*
- e) Rubate la carta degli avversari

\*Il gol di una ragazza in questo caso vale 4

\*\* Pena: calcio di rigore

\*\*\* La ragazza non può essere sostituita. Il capitano della squadra in svantaggio può scegliere il giocatore da togliere

Le carte Jolly sono state scelte e votate dal pubblico tramite sondaggio sulla pagina Instagram @fc\_ceresio.

### 3. Disposizioni finali

#### 3.1 Condotta generale

Tutti i giocatori, allenatori e tifosi dovranno mantenere un comportamento corretto e sportivo prima, durante e dopo le partite, per tutto il periodo di permanenza al torneo. Eventuali cartellini rossi e sanzioni potranno essere assegnati anche al di fuori del campo! Non sono ammesse proteste, insulti e ogni genere di cattiva condotta. **Non è consentito portare all'interno del campo delle bevande esterne.**

#### 3.2 Giuria e casi eccezionali

Per eventuali casi non previsti dal presente regolamento, la giuria del torneo (comitato Fc Ceresio) valuterà neutralmente in base al buon senso sportivo.

#### 3.3 Feste estive

Invitiamo tutti i partecipanti a partecipare alle feste serali al Lido di Casoro, per concludere la giornata in bellezza con una serata di premiazioni, griglia, musica e tanta festa! Tutte le squadre avranno in omaggio un metro di birra (10 birre per squadra) alle feste!

**Vi aspettiamo numerosi!**

