



BOLOGNA SCHOOL LEAGUE – CALCIO A 7 REGOLAMENTO E STRUTTURA ORGANIZZATIVA

INDICE:

Pag. 2

- Regole di creazione di una squadra
- Cosa serve per l'iscrizione

Pag. 3

- Modifiche alla rosa
- Eventuali problematiche di calendario
 - Il nome delle squadre
 - Responsabilità assicurativa
- Regole comportamentali e sanzioni

Pag. 4

- Divisa personalizzata di LAB84
- Pantaloncini, calzettoni e altri accessori

Pag. 5

- Data e luogo del torneo
- Indicazioni generali
 - Ritardi
 - Cartellini
- Regolamento tecnico di gioco

Pag. 6

- Fase a Gironi
- Fase a Eliminazione Diretta
- Ripescaggio di altre squadre

Pag. 7

- Montepremi
- Crediti formativi

– Regole di creazione di una squadra:

La Bologna School League è aperto a tutti gli istituti superiori della provincia di Bologna, sia pubblici che privati.

In ogni scuola possono esserci infinite squadre, e per ognuna di esse viene scelto un **capitano** (dai rappresentanti d'istituto, dai professori di educazione fisica o dagli organizzatori stessi) che sceglierà in modo autonomo il metodo di composizione della propria rosa, che potrà essere formata solo ed esclusivamente da alunni attualmente frequentanti quella scuola. Non sono quindi ammessi ex alunni, ma la squadra potrà essere formata da ragazzi e ragazze frequentanti qualsiasi classe di qualsiasi anno di quell'istituto (anche se appartenenti ad indirizzi interni diversi).

La rosa dovrà obbligatoriamente avere almeno 8 giocatori.

Due squadre dello stesso istituto NON potranno scambiarsi i giocatori durante il torneo. Unica eccezione in questo caso è fatta per il portiere, il quale potrà giocare per massimo due squadre del suo istituto, segnalate agli organizzatori con anticipo. Nel caso un portiere giochi per due squadre dello stesso istituto, non dovrà pagare due quote ma soltanto una.

Ogni squadra potrà decidere di portare in campo un allenatore (sia esso un professore, un genitore, un amico, o lo stesso capitano della squadra), il quale sarà escluso da alcuni obblighi (leggere i prossimi paragrafi). L'allenatore può eventualmente essere di un istituto diverso da quello dei giocatori.

- Cosa serve per l'iscrizione:

Per iscrivere la propria squadra, il capitano deve fornire agli organizzatori i **documenti (1)** e **l'elenco dei numeri e nomi di maglia (2)** entro e non oltre il **31 Gennaio 2020** (tramite What's App, Facebook o e-mail).

Successivamente (comunque il prima possibile), dovrà essere fornita una **prova di appartenenza all'istituto (3)** e **un referto di una visita medica di base (4)**

Infine, il giorno della partita (o anche prima) andranno consegnati i

Moduli d'Iscrizione (5) e le **quote di tesseramento (6)**. Di seguito i passaggi nello specifico:

1) una fotografia o copia di un documento valido, in cui sia visibile il volto, di tutti i giocatori. (Anche gli allenatori e chiunque entrerà nel terreno di gioco dovrà fornire il documento).

Attenzione: Si prega di inviare foto, della qualità più alta possibile, di documenti ancora validi.

2) L'elenco dei numeri di maglia dell'intera rosa (leggere, a pagina 3, i paragrafi sulle divise).

3) una prova che attesti l'iscrizione a quell'istituto per ogni giocatore. Sia esso il libretto delle giustificazioni, uno screen del registro elettronico o una foto dell'elenco di classe, in tale "prova" deve comparire in un qualche modo il nome dell'istituto o il suo codice identificativo, e il nome del giocatore.

4) La foto di un referto medico di base. E' accettata qualsiasi visita medica, anche non agonistica.

5) Il Modulo d'Iscrizione (presente sul sito web) correttamente compilata in formato cartaceo, a seconda dell'età del giocatore.

(Anche gli allenatori dovranno firmare la liberatoria).

6) La quota di tesseramento.

Attenzione: Non si accetteranno pagamenti frammentati. Il capitano ha il dovere di consegnare le quote tutta in una volta.

- Modifiche alla rosa:

Si potrà cambiare qualsiasi aspetto della rosa (inserimenti o cambi di giocatori, numeri di maglia, nome della squadra ecc.) entro il 31 Gennaio. Unica eccezione è in caso di infortunio del portiere (che potrà essere sostituito da un nuovo giocatore, il quale dovrà giocare solo ed esclusivamente in porta). Anche i giocatori che si iscrivono in un secondo momento devono fornire tutto il materiale necessario, descritto nei punti del paragrafo precedente.

- Eventuali problematiche di calendario:

Nel caso una squadra si ritrovi ad avere dei problemi condivisi tra più giocatori per dei giorni o orari del torneo (a causa di gite scolastiche, stage, rientri obbligatori indetti dall'istituto ecc.) il capitano dovrà avvisare gli organizzatori sui giorni/orari disponibili per giocare, al fine di avere un calendario che venga incontro alle esigenze di tutti.

- Nome delle squadre:

Essendo un torneo di caratura istituzionale, il nome della squadra sarà sempre quello dell'istituto di appartenenza. Ogni squadra potrà decidere il proprio nome, ma questo dovrà essere composto da al massimo 2 o 3 parole nelle quali compare il nome del proprio istituto (esempi: The High Sabin - Galvani Cartoons – Minghetti Revolver ecc.ecc). L'approvazione di tale nome sarà a scelta insindacabile degli organizzatori, anche nel caso il nome della squadra risultasse troppo lungo. Pertanto, non sono ammesse parole che possano essere implicitamente volgari o superficialmente comiche.

- Responsabilità assicurativa:

Essendo un torneo extra-scolastico, la presenza nonché l'iscrizione dei giocatori al torneo è assolutamente autonoma. Sulla scuola e i suoi componenti (dirigenti, professori, collaboratori) non ricade alcun obbligo organizzativo nè alcuna responsabilità legale.

La visita medica sportiva è obbligatoria per l'iscrizione al torneo; non è comunque obbligatoria l'abilitazione agonistica seppur accettata, ma risulta obbligatorio un certificato medico di sana e robusta costituzione (ludico-sportivo) in corso di validità rilasciato dal medico di famiglia.

Con la consegna del certificato medico ogni giocatore/trice riceverà il tesseramento OPES valido fino al 31 agosto 2020, con relativa copertura assicurativa obbligatoria per Legge (morte e invalidità permanente)

In mancanza di certificato medico e regolare tesseramento, l'atleta seppur iscritto, non potrà prendere parte alle competizioni, e neppure scendere in campo in qualità di accompagnatore.

- Regole comportamentali e sanzioni:

Soltanto lo staff, gli arbitri e i giocatori/allenatori attualmente disputanti quella determinata partita possono entrare fisicamente sul terreno da gioco. Non potranno entrare sul campo quei giocatori/capitani/allenatori che non hanno consegnato la liberatoria compilata, la fotografia/copia di un documento valido, il certificato medico e la quota d'iscrizione entro i termini pattuiti.

Chiunque insulti, minacci o arrechi danni volontari ai membri dello staff o alla struttura verrà immediatamente espulso dalla partita, con ulteriore rischio di essere radiato dal torneo o di penalizzare la propria squadra, in misura insindacabile scelta dagli organizzatori.

Ciò a prescindere da eventuali sanzioni finanziarie o penali prescritte dalla legge italiana.

Se una squadra iscrive un giocatore che per qualche motivo non può partecipare al torneo (ad esempio perché ex alunno, o studente di un altro istituto), e se tale "squadra compromessa" ha disputato una sola partita vincendola, tale incontro dovrà essere rigiocato al prezzo aggiuntivo di 10 euro per ogni giocatore iscritto nella rosa della squadra compromessa. Se il match invece è stato perso, il risultato verrà annullato e cambiato in uno 0-3 a tavolino. Stessa sorte toccherà alla squadra compromessa se il match non potrà essere recuperato, a meno che questo non sia possibile a causa delle disponibilità della seconda squadra. In tal caso, gli organizzatori si riservano il diritto di far pareggiare il match a tavolino con il risultato di 1 a 1. Se la squadra compromessa ha disputato, invece, già e almeno due partite, queste verranno annullate e il risultato cambiato in uno 0-3 a tavolino. In tutti questi casi, i soldi dell'iscrizione non verranno restituiti a meno che non ci sia stato un errore evidente da parte degli organizzatori. In tutti gli altri casi la cifra dovuta per l'iscrizione sarà trattenuta dagli organizzatori.

DIVISE e ACCESSORI

- Divisa personalizzata di LAB84:

La maglietta personalizzata di **LAB84** è obbligatoria e verrà fornita ad ogni edizione per ogni giocatore/trice ad iscrizione perfezionata. Soltanto la maglietta dell'anno corrente sarà usufruibile all'interno della competizione. La maglietta sarà personalizzabile dai giocatori soltanto nel numero e nel nome da apporre sul retro. Colori e loghi non sono modificabili. In caso di incontro tra due squadre con colore delle magliette simili, ad una delle due verranno prestate momentaneamente delle casacche, da restituire al termine della partita. Il capitano dovrà fornire agli organizzatori l'elenco delle personalizzazioni (come descritto a pagina 2).

ATTENZIONE: la maglia dei portieri sarà di diverso colore rispetto a quella dei giocatori di movimento, ma sarà dello stesso materiale. Si consiglia quindi di portare protezioni apposite da indossare sotto la maglia.

I giocatori che utilizzano le divise personalizzate potranno scegliere qualsiasi numero tra lo 0 e il 99, e i portieri non sono vincolati al numero 1 o al numero 12. Su ogni divisa personalizzata può comparire un nome/soprannome/cognome, a patto che tale parola non sia offensiva o volgare. Gli organizzatori si riservano il diritto di precludere l'utilizzo di un soprannome se ritenuto non idoneo.

Sulle divise personalizzate non sono ammessi sponsor esterni a quelli scelti dalla Bologna School League.

- Pantaloncini, calzettoni e altri accessori:

Pantaloncini e calzettoni non sono vincolanti all'interno della Bologna School League. Infatti non sono compresi nelle divise personalizzate fornite dall'organizzazione. Dovranno quindi essere portati autonomamente dai giocatori e potranno differire in colore anche all'interno della stessa squadra. Inoltre, possono essere di qualsiasi marca, anche differente all'interno della stessa squadra.

I parastinchi non sono obbligatori.

L'unica tipologia di scarpe non ammesse sul campo sono quelle da calcio con 6 tacchetti in ferro. Sono quindi ammesse quelle da 13 tacchetti.

I palloni vengono di base forniti dagli organizzatori, ma una squadra se lo desidera può portarne uno personale, a patto che sia di misura 5.

Tutto ciò che riguarda bevande e relativi contenitori saranno a carico delle singole squadre.

Non sono ammessi: anelli e piercing di qualsiasi tipo e materiale, collane e orecchini di qualsiasi tipo e materiale, oggetti duri/spigolosi/contendenti di qualsiasi materiale, a prescindere dalla grandezza, che possano ferire anche involontariamente gli altri giocatori.

L'organizzazione ed il centro sportivo ospitante non rispondono di materiali ed oggetti persi in campo o nelle aree dell'impianto sportivo.

ORGANIZZAZIONE, REGOLE DI GIOCO e STRUTTURA DEL TORNEO

- Date e luogo del torneo: (Da aggiornare prossimamente, da non considerare)

Tutte le partite del calcio a 7 si disputeranno al campo di Via Valeriani, 21. Il torneo comincerà il **2 Marzo 2020**, dal Lunedì al Venerdì, dalle 15 alle 19. Il torneo terminerà a **Maggio 2020**.

Il calendario ed orario di disputa delle varie partite verranno anzi tempo pubblicate dall'organizzazione.

- Indicazioni generali:

Le partite saranno composte da due tempi di 20 minuti ciascuno. Le finali, invece, saranno composte da due tempi da 25 minuti ciascuno.

Se una squadra dovesse trovarsi, ad un qualsiasi minuto di una partita, in vantaggio di 7 reti, la partita terminerà e la squadra in vantaggio vincerà per **CAPPOTTO**.

Non tutti i giocatori di una squadra devono essere obbligatoriamente presenti durante le partite, e non tutti i giocatori presenti durante la partita sono obbligati ad entrare in campo.

Ogni squadra ha a disposizione **INFINITI CAMBI** per ogni partita, e i giocatori sostituiti possono rientrare successivamente in partita.

- Ritardi:

Ogni squadra può arrivare al massimo 15 minuti in ritardo rispetto al fischio d'inizio della partita. Nel caso non si presenti in tempo o non lo faccia affatto, la partita andrà persa a tavolino con il risultato di 3-0.

Una squadra può disputare un incontro se ha almeno 5 giocatori presenti. Un giocatore può anche arrivare al campo in ritardo ed unirsi ai suoi compagni a partita iniziata.

- Cartellini:

Le decisioni della partita saranno affidate ad un arbitro, che per sanzionare i falli ha a disposizione un cartellino giallo e un cartellino rosso.

Non essendoci diffide, un singolo cartellino giallo preso in una partita non avrà ripercussioni nei match successivi.

Il **cartellino rosso** farà espellere dalla partita il giocatore, che non potrà più rientrare in campo in quella partita. La squadra però non rimarrà in inferiorità numerica e potrà immediatamente sostituire il giocatore espulso, se ne ha la possibilità, con un altro giocatore in panchina. Il giocatore espulso, nell'eventuale partita successiva, potrà giocare soltanto a partire dal secondo tempo. In caso di situazioni gravi o gesti deplorabili gli organizzatori potranno insindacabilmente decidere di incrementare la pena, estendendola eventualmente all'intera squadra.

- Regolamento tecnico di gioco:

In partita, oltre alle regole sui cartellini e sui cambi sovraccitate, vigono le normali regole del calcio professionistico, con alcune eccezioni. Quindi, ecco le regole principali da tenere a mente:

- La regola del fuorigioco è ovviamente assente.

- Il portiere non può prendere la palla con le mani dopo un retropassaggio volontario da parte di un compagno di squadra (a meno che questo non venga effettuato con una parte del corpo diversa dal piede, come da regolamento). Anche il retropassaggio da rimessa laterale non è valido.

- I rinvii dal fondo devono essere effettuati con i piedi e il pallone potrà essere toccato da un secondo giocatore (anche avversario) soltanto **fuori** dall'area di rigore.

- Le rimesse laterali sono da effettuare con le mani.

- I cambi sono infiniti e un giocatore già uscito potrà rientrare successivamente.

- Se una squadra si porterà in vantaggio di 7 reti sull'avversario, la partita finirà in quell'istante per **CAPPOTTO**.

- Fase a Gironi:

Con 33 squadre iscritte al torneo, la formula sarà la seguente: 7 gironi da quattro squadre e 1 girone da cinque squadre.

Tutte le squadre del girone si scontreranno una sola volta. Passeranno il turno alla fase ad eliminazione diretta le seguenti squadre:

- Le prime classificate di ogni girone (8 squadre)
- Le sei migliori seconde in tutti i gironi da quattro, più la seconda del girone da cinque. (7 squadre)
- La peggior seconda dei gironi da quattro sfiderà la terza del girone da cinque in turno di Play-Off.

Di norma, nello stesso girone non si sfideranno squadre dello stesso istituto. Inoltre, dove possibile, le squadre più giovani faranno parte di gironi separati, ma potranno aggiungere giocatori in squadra dopo che sono stati formalizzati i gironi soltanto se la nuova età media non li facesse perdere il diritto di essere in quei gironi (Quindi solo se non diventano più vecchi di un'altra squadra dei gironi regolari).

In caso di parità di punti tra due o più squadre al termine della fase a girone, o per il ripescaggio durante la fase ad eliminazione diretta, avrà una posizione più alta la squadra che ha, in quest'ordine:

- 1) Vinto lo scontro diretto.
- 2) La differenza reti più alta se lo scontro diretto è terminato in pareggio o non si è giocato.
- 3) La squadra con l'età media più bassa (calcolata in anno di nascita dei giocatori) se la differenza reti tra le due squadre interessate è inferiore o uguale a 2.
- 4) In caso di stessa età media (arrotondata al centesimo, quindi, per esempio, **2001,35**), si ritorna a considerare la squadra con la differenza reti più alta.

Attenzione: Nel raro caso in un girone si presenti un circolo degli scontri diretti (ossia che le squadre A, B, C hanno tutte gli stessi punti, e la squadra A ha battuto la B, la B ha battuto la C, e la C ha battuto la A), non essendoci la possibilità di far valere la regola dello scontro diretto, si passerà direttamente al punto 2.

- Fase a Eliminazione Diretta:

Il tabellone della fase ad eliminazione diretta verrà composto con il sistema delle teste di serie a estrazione, nel quale una squadra prima classificata nella "fase di qualificazione" incontrerà una squadra seconda classificata fino ad esaurimento di quest'ultime. Inoltre, nella prima fase dell'eliminazione diretta non si potranno sfidare due squadre dello stesso girone (a meno che una di queste non sia stata ripescata).

In caso di parità al termine di una partita ad eliminazione diretta, si andrà direttamente ai calci di rigore.

Nel caso due squadre non riescano a mettersi d'accordo sulla data o l'orario della gara, questo verrà scelto con il lancio della monetina. Eventualmente due squadre possono mettersi d'accordo sul giocare la gara in una data o in un orario inizialmente non previsto in calendario.

La precedenza favorisce le squadre che danno come disponibilità gli orari e i giorni regolari (previsti come da calendario ufficiale).

- Ripescaggio di altre squadre:

Nel caso una squadra non riuscisse a giocare la prima fase dell'eliminazione diretta (play-off o ottavi), se detto con abbastanza anticipo, il suo posto verrà preso, in quest'ordine:

- 1) Dalla squadra che per prima ha dovuto lasciare la fase ed eliminazione diretta lasciando il posto ad una squadra ripescata, a patto che si sia fermata alla fase immediatamente precedente. Se questa squadra non è presente, si passa al punto 2.
- 2) Dalla migliore squadra dei gironi che non è riuscita ad arrivare nella fase ad eliminazione diretta, secondo i criteri già descritti in precedenza. La squadra ripescata andrà direttamente a prendere il posto della squadra sostituita, senza far "slittare" le altre squadre in posizioni più favorevoli.

Nel caso una squadra non riesca a presenziare ad una partita successiva della fase ad eliminazione diretta, verrà ripescata la squadra con la quale ha appena vinto.

Una squadra non può essere ripescata due volte nella stessa competizione, nel qual caso per il ripescaggio si sceglierà, in quest'ordine:

- 1) la prima squadra che ha dovuto lasciare la fase ed eliminazione diretta ad una squadra ripescata, a patto che si sia fermata alla fase immediatamente precedente.
- 2) la squadra dello stesso lato del tabellone, già eliminata, che ha la migliore differenza reti nella fase precedente. In caso di due squadre con lo stesso numero di differenza reti, si sceglierà la più giovane.

MONTEPREMI e CREDITI

- Montepremi:

Oltre alle varie scontistiche/offerte fornite dai nostri partner, è presente un montepremi per le squadre che giungono sul podio, così organizzato (il premio è da intendersi come collettivo):

Primo posto: 800 euro

Secondo posto: 600 euro

Terzo posto: 400 euro

A tali squadre verrà anche consegnato un trofeo.

Oltre a ciò, è presente anche un premio per il Capocannoniere del torneo, che consiste in un premio in denaro di 200 euro, oltre ad un trofeo.

In caso due o più giocatori arrivino ad avere lo stesso numero di goal, e a contendersi il titolo di Capocannoniere, il premio verrà dato al giocatore più giovane.

Per ritirare il premio, nonché la somma in denaro, gli interessati dovranno presentarsi alla premiazione finale, altrimenti l'organizzazione si riserva il diritto di non consegnare ne' il trofeo ne' il pagamento.

ATTENZIONE: l'organizzazione si riserva il diritto di effettuare il pagamento del montepremi in denaro o bonifico, e il pagamento potrà anche non avvenire immediatamente ma entro qualche mese.

- Crediti formativi:

Le attività della Bologna School League possono essere considerate valide per i crediti formativi scolastici. Per ottenere il certificato di partecipazione è necessario richiederlo allo staff, anche a voce, che provvederà a fornirlo.