



BOLOGNA SCHOOL LEAGUE – CALCIO A 7

– Formare una squadra – Chi può partecipare – Struttura di una rosa:

Il 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. 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 2019** (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, attendere istruzioni dagli organizzatori che annuncieranno le date per la consegna delle **liberatorie (5)** e delle **quote di tesseramento (6)**. Di seguito i passaggi nello specifico:

1) una fotografia o copia di un documento valido, fronte e retro, 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) 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.

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

4) La foto di un referto medico di base. E' accettata qualsiasi visita medica, sia sportiva che non sportiva.

5) la liberatoria 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.

- Come modificare la propria 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. In caso di più squadre provenienti dallo stesso istituto, i nomi delle due squadre dovranno contenere un esplicito riferimento al proprio istituto (esempi: Real Sabin - Galvani FC – FC Minghetti ecc.ecc). L'approvazione di tale nome sarà a scelta insindacabile degli organizzatori. 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 né 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 2019, 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 accompagnatori.

- 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:

La divisa personalizzata è obbligatoria della **LAB84** e verrà fornita per ogni giocatore/trice ad iscrizione perfezionata. Soltanto questa divisa sarà usufruibile all'interno della competizione. In caso di incontro tra due squadre con colore di divisa personalizzata simile, per quella partita ad una delle due squadre verrà fornita una divisa d'ufficio del BSL.

I giocatori che utilizzano le divise personalizzate potranno scegliere qualsiasi numero tra l'1 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 sulle divise personalizzate non sono ammessi sponsor esterni a quelli scelti dal BSL. 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.

- Pantaloncini, calzettoni e altri accessori:

Pantaloncini e calzettoni non sono vincolanti all'interno del Bologna School League. Infatti non sono compresi nelle divise personalizzate fornite dal BSL. 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 forniti dagli organizzatori, mentre 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:

Tutte le partite del calcio a 7 si disputeranno al campo di Via Valeriani, 21. Il torneo comincerà il 4 Marzo 2019, dal Lunedì al Venerdì, dalle 15 alle 19. Il torneo terminerà giovedì 16 Aprile 2019.

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.

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.

- Impossibilità a disputare una o più partite:

Ogni squadra può arrivare al massimo 10 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.

Il **cartellino rosso** farà espellere dalla partita il giocatore, e 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. Inoltre, il posto del giocatore espulso potrà essere rimpiazzato da un compagno di squadra.

- Regolamento tecnico di gioco:

In partita, oltre alle regole sui cartellini e sui cambi sovraccitate, vigono le normali regole del calcio professionistico, con una sola eccezione: l'abolizione del fuorigioco. Quindi, ecco le regole principali da tenere a mente:

- 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 dovrà essere toccato dal secondo giocatore soltanto fuori dall'area di rigore.

- Le rimesse laterali sono da effettuare con le mani.

- Indicazioni sulla fase a gironi:

Con 34 squadre iscritte al torneo, la formula sarà la seguente: sette gironi da 4 squadre più due gironi da 3. Tutte le squadre del girone si scontreranno una e una sola volta. Passeranno il turno alla fase ad eliminazione diretta le seguenti squadre: tutte le prime classificate di ogni girone; le cinque migliori seconde prese dai sette gironi da 4. Invece le due peggiori seconde dei gironi da 4 e le seconde classificate dei gironi da 3 andranno ai play-out, che consistono in una partita secca. Da queste quattro squadre che giocano i play-out ne passeranno quindi solo due, che andranno così agli ottavi.

In caso di parità di punti tra due o più squadre al termine della fase a girone, 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 **3**.
- 4) In caso di stessa età media (arrotondata al centesimo, quindi, per esempio, **1999.35**), si ritorna a considerare la squadra con la differenza reti più alta.

Attenzione: Nel raro caso in un girone si presenti un Paradosso degli scontri diretti (ossia che le squadre A, B, C hanno tutte 6 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.

- Indicazioni sulla fase ad eliminazione diretta:

Il tabellone a partite dagli ottavi di finale 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.

In caso di parità al termine di una partita ad eliminazione diretta, si andrà direttamente ai calci di rigore. Di norma, per decidere i giorni e gli orari degli scontri diretti, si cerca di venire incontro alle richieste e alle disponibilità di tutte le squadre, cercando di coordinare al meglio le esigenze di tutti.

Se per una particolare partita, però, non si dovesse riuscire a trovare un terreno comune ad entrambe le squadre, si procederà con l'estrazione casuale della data in cui si gioca, tramite una diretta social. Tale estrazione comprenderà le fasi del giorno disponibili e non i singoli orari (Esempio: Martedì pomeriggio, Mercoledì Pomeriggio; non: Martedì 16-17, Mercoledì 17-18).

Nel caso uno di questi gironi sia un festivo, e nel caso una delle due squadre sia disponibile a giocare anche di mattina, tale opzione comparirà anche nell'estrazione (Esempio: Mercoledì 25 Aprile Mattino). Una volta sorteggiato il giorno e la sua fase, la squadra alla quale tale scelta risulterà oggettivamente scomoda avrà la precedenza sull'orario da scegliere, compatibilmente con le eventuali ore già occupate da altre partite.

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 a solo uno di loro, secondo il seguente ordine:

- 1) Al giocatore che avrà segnato meno goal su calcio di rigore;
- 2) Nel caso abbiano segnato lo stesso numero di goal su calcio di rigore, il premio verrà dato al giocatore più giovane.

ATTENZIONE: Il Bologna School League si riserva il diritto di modificare e addirittura annullare, anche senza preavviso e a competizione in corso, il montepremi.