



BOLOGNA SCHOOL LEAGUE – CALCIO A 7 REGOLAMENTO E STRUTTURA ORGANIZZATIVA

INDICE:

Pag. 2

- Regole di creazione di una squadra
 - Allenatore
 - Cosa serve per l'iscrizione
- Altri adempimenti obbligatori per proseguire nel torneo
 - Modifiche alla rosa in un secondo momento

Pag. 3

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

Pag. 4

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

Pag. 5

- Data e luogo del torneo
 - Regolamento
 - Ritardi
 - Cartellini
 - Crediti formativi

Pag. 6

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

- 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 7 giocatori ma non c'è un limite massimo.

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.

- Allenatore:

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 può eventualmente essere di un istituto diverso da quello dei giocatori.

L'allenatore per iscriversi dovrà semplicemente fornire il documento d'identità **(1)** e portare il modulo d'iscrizione **(6)**. Fare riferimento al paragrafo successivo.

- Cosa serve per l'iscrizione:

Informazioni più dettagliate sull'iscrizione verranno fornite dagli organizzatori ai referenti delle squadre via What's App. Quelle di seguito elencate sono le istruzioni semplificate. Per iscrivere la propria squadra, il capitano deve fornire agli organizzatori i **documenti (1)** e **l'elenco dei numeri e nomi di maglia (2)** e il **pagamento della caparra (3)**.

Successivamente, dovrà essere fornita una **prova di appartenenza all'istituto (4)** e **un referto di una visita medica non agonistica o superiore (5)**.

Infine, il giorno della partita (o anche prima) andranno consegnati i **Moduli d'Iscrizione (6)** e la **restante quota (7)**.

- Altri adempimenti obbligatori per proseguire nel torneo:

Le squadre, per poter procedere alle fasi successive del torneo, sono inoltre obbligate a partecipare ad iniziative legate agli sponsor dell'iniziativa, che possono svolgersi sui social o in presenza in date e orari non contemporanei alle date di gioco. Spesso, basterà avere un solo referente per squadra (che può non essere il capitano), che partecipi a queste altre iniziative.

Lo staff si occuperà di informare i capitani sulle modalità delle varie attività.

Il passaggio alla fase successiva potrebbe essere precluso se una squadra non dovesse partecipare a tali attività.

- Modifiche alla rosa in un secondo momento:

Si potrà cambiare qualsiasi aspetto della rosa (cambi di giocatori, numeri di maglia, nome della squadra ecc.) prima della data di fine iscrizione. Si potranno aggiungere giocatori per tutta la fase dei gironi (con alcuni accorgimenti che riguardano le maglie da gioco). Si potrà invece aggiungere o sostituire il portiere in qualsiasi momento, anche nella fase ad Eliminazione Diretta. Il nuovo portiere potrà giocare solo ed esclusivamente in porta. Eventualmente una squadra può far giocare in porta un giocatore di movimento. Anche per tutti i giocatori che si iscrivono in un secondo momento vale la regola che devono appartenere allo stesso istituto e devono fornire tutto il materiale necessario, descritto nei punti del paragrafo precedente.

- 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.

- Eventuali problematiche di calendario:

Il capitano, come scritto chiaramente nel messaggio d'iscrizione, dovrà fornire per tempo la disponibilità dei giorni e degli orari della propria squadra allo staff, cercando di essere il più esaustivo possibile anche nei singoli giorni. Una volta uscito il calendario, non ci potranno essere modifiche a meno di errori da parte dello staff, pertanto assicurarsi di inviare la disponibilità per tempo. Se ciò non dovesse avvenire, lo staff non è responsabile dell'inserimento di partite in giornate non idonee. Vengono inoltre invitate le squadre ad iscrivere più componenti in squadra per evitare così a corto di uomini in alcune partite.

Una squadra può eventualmente decidere di spostare una partita pagando 50€. In questo caso, la squadra concorderà con lo staff e l'altra squadra il giorno e l'orario di recupero.

- 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 dell'anno in corso, 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 già disputato, invece, 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.

- Maglietta 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, così come non è obbligatorio portare la fascia da capitano.

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.

Chiediamo alle squadre di portare i palloni che devono essere 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:

Tutte le partite del calcio a 7 si disputeranno al campo di Via Coriolano Vighi, 35. Il torneo comincerà alla **fine di Marzo** e si giocherà dal Lunedì al Venerdì, dalle 15 alle 17. Il torneo terminerà a **Maggio 2021**.

Il calendario ed orario di disputa delle varie partite verranno pubblicati con sufficiente anticipo dall'organizzazione.

- Regolamento:

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

In partita, oltre alle regole sui cartellini come descritti più avanti, 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.
- Ogni squadra ha a disposizione **INFINITI CAMBI** per ogni partita, e i giocatori sostituiti possono rientrare successivamente in partita.
- 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.
- 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 **5** reti sull'avversario, la partita finirà in quell'istante 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.

- 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.

- 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.

- Fase a Gironi: (Da aggiornare prossimamente, in base a quante squadre si scrivono)

Con 39 squadre, vengono formati 9 gironi da quattro e 1 girone da tre. Passeranno al turno successivo le prime classificate, la seconda del girone da tre (J) e le 5 migliori seconde degli altri gironi più vecchi (Non H-I). Tutte le squadre del girone si scontreranno una sola volta.

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). Inoltre, dei gironi più giovani passeranno alla fase ad Eliminazione Diretta soltanto le prime classificate.

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 sorteggiato senza considerare le teste di serie. 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, che dovranno essere battuti da TUTTI i giocatori di quella squadra (anche quelli in panchina), senza un particolare ordine.

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 si tratta della prima fase dell'eliminazione diretta, 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.