















**TORNEO NAZIONALE  
MAR JONIO  
3ª EDIZIONE  
7-10 Giugno 2018**



**CTG. PULCINI 1° ANNO 2008 - CALCIO A 7**

<b>GRUPPO SEM1 CALCIO A 7</b> (tempo unico 20' – NO TIMEOUT)				SQUADRA	SQUADRA
CAMPO	DATA	ORA	RIS		
TOCCACIELO	DOM 10/06/2018	09.00		1^CLASSIFICATA PF1	1^CLASSIFICATA PF2
TOCCACIELO	DOM 10/06/2018	09.25		1^CLASSIFICATA PF2	1^CLASSIFICATA PF3
TOCCACIELO	DOM 10/06/2018	09.50		1^CLASSIFICATA PF3	1^CLASSIFICATA PF1


<b>GRUPPO SEM2 CALCIO A 7</b> (tempo unico 20' – NO TIMEOUT)				SQUADRA	SQUADRA
CAMPO	DATA	ORA	RIS		
TOCCACIELO	DOM 10/06/2018	10.15		1^CLASSIFICATA PF4	1^CLASSIFICATA PF5
TOCCACIELO	DOM 10/06/2018	10.40		1^CLASSIFICATA PF5	1^CLASSIFICATA PF6
TOCCACIELO	DOM 10/06/2018	11.05		1^CLASSIFICATA PF6	1^CLASSIFICATA PF4


<b>FINALISSIMA CALCIO A 7</b> (due tempi da 15' – in caso di parità, CALCI DI RIGORE)				SQUADRA	SQUADRA
CAMPO	DATA	ORA	RIS		
TOCCACIELO	DOM 10/06/2018	11.45	W	1^CLASSIFICATA SEM1	1^CLASSIFICATA SEM2



## CTG. PULCINI 1° ANNO 2008 - CALCIO A 7

Il torneo, riservato ad atleti categoria "Pulcini 1° anno – calcio a 7" anno di nascita 2008 (bambine ammesse in deroga anno 2007), che vede la partecipazione di n 18 squadre, prevede la disputa di n. 2 fasi distinte in data 07-10/06/2018 presso il Villaggio Toccacielo di Nova Siri, il Villaggio Ecoresort dei Siriti di Nova Siri, il Villaggio Castroboletto di Nova Siri, il Villaggio Akiris di Nova Siri, il Centro Sportivo Padre Minozzi di Policoro ed il Villaggio Danaide di Scanzano Jonico (campi in erba sintetica).

**FASE PRELIMINARE:** le 18 squadre partecipanti sono state suddivise in sei gironi da tre squadre ciascuno (denominati A-B-C-D-E-F). Ciascun girone vedrà la disputa di mini-incontri di sola andata dalla durata di 20' ciascuno (tempo di gioco unico – NO TIMEOUT). Al termine di ciascun girone, sarà stilata una classifica in base a quanto segue:

- 3 punti per ciascuna vittoria,
- 1 punto in caso di pareggio,
- 0 punti in caso di sconfitta.

In caso di parità di punti fra due o più squadre al termine del girone, per determinare la classifica finale, si terrà conto nell'ordine di quanto segue:

- 1) classifica avulsa e/o scontro diretto,
- 2) differenza reti nella classifica avulsa,
- 3) differenza reti totale,
- 4) maggior numero di reti fatte,
- 5) minor numero di reti subite,
- 6) sorteggio con monetina o bigliettino.

Accederanno alla FASE FINALE tutte le squadre.

**FASE FINALE:** le 18 squadre partecipanti, in relazione al piazzamento conseguito nella fase preliminare, saranno suddivise in dodici gironi da tre squadre ciascuno (denominati PF1-PF2-PF3-PF4-PF5-PF6). Ciascun girone vedrà la disputa di mini-incontri di sola andata dalla durata di 20' ciascuno (tempo di gioco unico – NO TIMEOUT). Accedono alle SEMIFINALI solo le squadre PRIME CLASSIFICATE di ogni girone e che saranno inserite in 2 gironi da tre squadre ciascuno (denominati SEM1-SEM2). Ciascun girone vedrà la disputa di mini-incontri di sola andata dalla durata di 20' ciascuno (tempo di gioco unico – NO TIMEOUT). Accedono in semifinale solo le squadre PRIME CLASSIFICATE di ogni girone. Le gare di finale sono ad eliminazione diretta e avranno la durata di 30' ciascuna (due tempi da 15' – NO TIMEOUT). In caso di parità al termine dei minuti regolamentari, in tutte le gare ad eliminazione diretta, si procederà sempre con una lotteria di cinque rigori per squadra, calciati da atleti liberamente scelti fra quelli presenti in distinta. In caso di persistente parità, si procederà ad oltranza (utilizzando un numero massimo di altri due giocatori scelti fra quelli in distinta, portiere scelto per parare nella sessione dei rigori obbligatoriamente compreso). In caso di ulteriore e persistente parità dopo aver calciato 7 rigori per squadra, si proseguirà ancora ad oltranza con la stessa sequenza della sessione ordinaria (calceranno quindi i rigori, anche in caso di prosecuzione ad oltranza, a prescindere dal numero di giocatori presenti in rosa, quindi solamente i 7 rigoristi scelti ed indicati dai tecnici al direttore di gara prima dell'inizio della lotteria).

### NORME DI GIOCO GENERALI

Ciascuna squadra dovrà provvedere, prima della disputa della prima partita in calendario, a consegnare all'organizzazione l'eventuale quota di iscrizione ed una copia della lista degli atleti partecipanti al torneo (con l'indicazione per ciascun atleta di numero di maglia, cognome, nome, data di nascita e numero di tessera FIGC/CSEN/altri enti di promozione sportiva) unitamente ai cartellini muniti di foto (per cartellini in assenza di foto, occorrerà presentare contestualmente la carta di identità dell'atleta), affinché possa essere effettuato il riconoscimento di ciascun singolo atleta. Non saranno ammessi a partecipare alle gare atleti sprovvisti di tessera di riconoscimento o documento di riconoscimento. All'atto del riconoscimento, ad ogni atleta, sarà apposto un timbro identificativo attestante l'avvenuta identificazione da parte dell'organizzazione (in caso di cancellazione del timbro, per accedere sul terreno di gioco, il giocatore dovrà ripetere il riconoscimento). In caso di irregolarità riscontrate nelle norme anzidette, le Società responsabili saranno punite con la radiazione dal torneo. Considerato il periodo particolare della stagione sportiva, sarà consentito a ciascuna squadra di utilizzare un numero massimo di tre prestiti (muniti comunque di copia del cartellino e/o di documento di riconoscimento). E' possibile integrare per la fase finale la lista presentata per la fase preliminare, ma non è possibile (per le Società presenti con più squadre) mischiare le due liste che devono rimanere sempre distinte. Le gare si disputano con palloni n°4. Per quanto riguarda il regolamento di gioco da applicare, si seguiranno le regole del calcio a 11 con le seguenti eccezioni e/o precisazioni:

- non è previsto un numero massimo di atleti da inserire in distinta;
- le sostituzioni (eccetto quella del portiere, che dovrà avvenire a gioco fermo) sono volanti ed in numero illimitato;
- le rimesse laterali vanno battute con le mani;
- il gol segnato di prima da calcio d'inizio è valido in ogni circostanza;
- la rimessa dal fondo va battuta con i piedi;
- la regola del fuorigioco non verrà mai applicata;
- il retropassaggio al portiere sarà sempre consentito.

E' previsto l'automatismo delle sanzioni con le seguenti modalità: il giocatore espulso durante una gara non potrà partecipare alla gara successiva salvo maggiori sanzioni inflitte dal giudice sportivo; il giocatore che nel corso del torneo incorre nella terza ammonizione sarà squalificato per una gara su declaratoria del giudice sportivo. Le ammonizioni si annullano al termine della prima fase. Eventuali reclami dovranno essere presentati entro 30 minuti dalla fine della gara accompagnati dalla tassa di **euro 50,00**; copia del reclamo dovrà essere consegnata alla controparte sempre nei termini dei 30 minuti. Non sono ammessi reclami per motivazioni di carattere tecnico.

Le società sono tenute a presentarsi presso il campo di gioco almeno 30 minuti prima dell'orario della gara in programma da calendario. In caso di ritardo oltre il termine di 15 minuti dall'orario previsto, la società sarà considerata rinunciataria e le sarà inflitta la sconfitta di 3-0 a tavolino.