



CTG. PULCINI ETA' MISTA 2009/2010 - CALCIO A 7

MORNING LEAGUE

DOMENICA 6 OTTOBRE 2019

Fase Finale

PLAY-OFF (tempo di gioco unico 20' – NO TIMEOUT - in caso di parità, CALCI DI RIGORE)				SQUADRA	SQUADRA
C	DATA	ORA	RISULTATO		
1	06/10/2019	12.00	P1	2A	3B
1	06/10/2019	12.25	P2	2B	3A

Fase Finale

SEMIFINALI (tempo di gioco unico 20' – NO TIMEOUT - in caso di parità, CALCI DI RIGORE)				SQUADRA	SQUADRA
C	DATA	ORA	RISULTATO		
1	06/10/2019	12.50	S1	1^CLASSIFICATA A	VINCENTE GARA P2
1	06/10/2019	13.15	S2	1^CLASSIFICATA B	VINCENTE GARA P1

Fase Finale

FINALISSIMA (tempo di gioco unico 20' – NO TIMEOUT - in caso di parità, CALCI DI RIGORE)				SQUADRA	SQUADRA
C	DATA	ORA	RISULTATO		
1	06/10/2019	13.45		VINCENTE GARA S1	VINCENTE GARA S2

PREMIAZIONE ORE 14.15



CTG. PULCINI ETA' MISTA 2009/2010 - CALCIO A 7

AFTERNOON LEAGUE

DOMENICA 6 OTTOBRE 2019

Fase Finale

SEMIFINALI (tempo di gioco unico 20' – NO TIMEOUT - in caso di parità, CALCI DI RIGORE)				SQUADRA	SQUADRA
C	DATA	ORA	RISULTATO		
1	06/10/2019	19.30	SEM1	1^CLASSIFICATA A	2^CLASSIFICATA B
1	06/10/2019	19.55	SEM2	1^CLASSIFICATA B	2^CLASSIFICATA A

Fase Finale

FINALISSIMA (tempo di gioco unico 20' – NO TIMEOUT - in caso di parità, CALCI DI RIGORE)				SQUADRA	SQUADRA
C	DATA	ORA	RISULTATO		
1	06/10/2019	20.20		VINCENTE GARA SEM1	VINCENTE GARA SEM2

PREMIAZIONE ORE 20.45



Il torneo, riservato ad atleti categoria “Pulcini Età Mista – calcio a 7” anno di nascita 2009/2010 (ragazze ammesse in deroga anno 2008), che vede la partecipazione di n 12 squadre, prevede la disputa di n. 2 fasi distinte in data 06/10/2019 presso il Centro Sportivo “Andria Sport (ex Arca)” di Andria (BAT), sito in Via Leonardo Sciascia, 41 ad Andria (campi in erba sintetica).

FASE PRELIMINARE: le 12 squadre iscritte sono state suddivise in DUE LEGHE (denominate MORNING LEAGUE e AFTERNOON LEAGUE) separate e distinte, ciascuna composta da due gironi da tre squadre ciascuno (denominati A-B). Ciascun girone vedrà la disputa di mini-incontri di sola andata dalla durata di 25’ ciascuno (tempo di gioco unico – NO TIMEOUT). Al termine di ciascun triangolare, 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.

Per la MORNING LEAGUE accederanno alla FASE FINALE tutte le squadre, a prescindere dal piazzamento conseguito, con la PRIMA CLASSIFICATA di ogni girone che si qualifica direttamente in semifinale. Per la AFTERNOON LEAGUE, invece, accedono alla fase finale (semifinali + finalissima) solo le squadre PRIME e SECONDE classificate di ogni girone.

FASE FINALE: le 6 squadre partecipanti inserite in ciascuna lega, in relazione al piazzamento conseguito nella fase preliminare, daranno vita ad un tabellone con play-off (solo MORNING LEAGUE), semifinali e finalissima. Ciascun gara avrà la durata di 20’ ciascuna (tempo di gioco unico – 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 utilizzato 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 la 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/altri enti di promozione sportiva) unitamente ai cartellini in originale muniti di foto (per cartellini in assenza di foto, occorrerà presentare contestualmente la carta di identità), affinché possa essere effettuato il riconoscimento di ciascun singolo atleta. Non sono consentiti prestiti da altre società. In via del tutto eccezionale, considerato il periodo del torneo, sarà consentito alle Società di presentare i cartellini della passata stagione sportiva o un documento di identità che consenta il riconoscimento dell’atleta ai fini anagrafici. Non saranno ammessi a partecipare alle gare atleti sprovvisti di tessera di riconoscimento o documento di riconoscimento (in caso di tessera assicurativa senza foto). In caso di irregolarità riscontrate nelle norme anzidette, le Società responsabili saranno punite con la radiazione dal torneo. 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. 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 e non potrà MAI superare la linea di metà campo;
- la regola del fuorigioco non verrà mai applicata;
- il retropassaggio al portiere sarà sempre consentito;
- **REGOLE PER IL PORTIERE:** il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani che con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo;
- le gare verranno disputate con palloni numero 4.

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 seconda 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.