



CTG. PICCOLI AMICI 2013/2014 - CALCIO A 5+1

DOMENICA 27 OTTOBRE 2019

Fase Preliminare

GRUPPO A raduno squadre ore 12.00 (tempo di gioco unico 20' – NO TIMEOUT)				SQUADRA	SQUADRA
C	DATA	ORA	RISULTATO		
5	27/10/2019	12.30		SAN LUCIANO	NICASSIO FOOTBALLITE
5	27/10/2019	12.55		NICASSIO FOOTBALLITE	KICK OFF ACADEMY
5	27/10/2019	13.20		KICK OFF ACADEMY	SAN LUCIANO

SAN LUCIANO							
NICASSIO FOOTBALLITE							
KICK OFF ACADEMY							

Fase Preliminare

GRUPPO B raduno squadre ore 12.00 (tempo di gioco unico 20' – NO TIMEOUT)				SQUADRA	SQUADRA
C	DATA	ORA	RISULTATO		
6	27/10/2019	12.30		ATLETICO OSTUNI	GRANFOOTBALL CORATO
6	27/10/2019	12.55		GRANFOOTBALL CORATO	ESCOLINHA DE FUTBOL CUTROFIANO
6	27/10/2019	13.20		ESCOLINHA DE FUTBOL CUTROFIANO	ATLETICO OSTUNI

ESCOLINHA DE FUTBOL CUTROFIANO							
ATLETICO OSTUNI							
GRANFOOTBALL CORATO							



CTG. PICCOLI AMICI 2013/2014 - CALCIO A 5+1

DOMENICA 27 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		
5	27/10/2019	14.45	P1	2A	3B
6	27/10/2019	14.45	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		
5	27/10/2019	15.10	S1	1^CLASSIFICATA A	VINCENTE GARA P2
6	27/10/2019	15.10	S2	1^CLASSIFICATA B	VINCENTE GARA P1

Fase Finale

FINALE 3°/4° POSTO (tempo di gioco unico 20' – NO TIMEOUT - in caso di parità, CALCI DI RIGORE)				SQUADRA	SQUADRA
C	DATA	ORA	RISULTATO		
5	27/10/2019	15.35		PERDENTE GARA S1	PERDENTE GARA S2

Fase Finale

FINALE 1°/2° POSTO (tempo di gioco unico 20' – NO TIMEOUT - in caso di parità, CALCI DI RIGORE)				SQUADRA	SQUADRA
C	DATA	ORA	RISULTATO		
6	27/10/2019	15.35		VINCENTE GARA S1	VINCENTE GARA S2

PREMIAZIONE ORE 16.00



Il torneo, riservato ad atleti categoria “Piccoli Amici – calcio a 5+1” anno di nascita 2013/2014 (ragazze ammesse in deroga anno 2012), che vede la partecipazione di n 6 squadre, prevede la disputa di n. 2 fasi distinte in data 27/10/2019 presso il Centro Sportivo “KICK OFF”, sito in via Vecchia San Donato (angolo via Pepini) a Cavallino (LE) (campi in erba sintetica), facilmente raggiungibile prendendo l’uscita della tangenziale ovest per Cavallino nei pressi del centro commerciale BRICOMAN..

FASE PRELIMINARE: le 6 squadre iscritte sono state suddivise in due gironi da tre squadre ciascuno (denominati A-B). 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 a prescindere dal piazzamento della fase preliminare, con le PRIME classificate che accedono direttamente in semifinale .

FASE FINALE: le 6 squadre partecipanti, in relazione al piazzamento conseguito nella fase preliminare, daranno vita ad un tabellone con play off, semifinali e finali. 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 seguendo 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 5 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;
- la regola del fuorigioco non verrà mai applicata;
- il gol segnato di prima da calcio d’inizio (inizio partita o dopo segnatura di una rete) non è valido;
- il rinvio generico del portiere o la rimessa dal fondo (che va battuta dal portiere indifferentemente con le mani o con i piedi) non potranno MAI superare la metà campo. In caso di infrazione, si riprenderà il gioco con una rimessa laterale, da battersi in prossimità della linea di centrocampo dalla squadra avversaria. PRIMA della battuta della rimessa dal fondo, i giocatori della squadra avversaria non potranno sostare all’interno dell’area di rigore. SOLO UNA VOLTA USCITO DALLA PROPRIA AREA DI RIGORE, IL PORTIERE SARA’ CONSIDERATO UN GIOCATORE A TUTTI GLI EFFETTI.
- susseguitamente alla rimessa dal fondo, ad opera del portiere, la palla deve uscire obbligatoriamente dall’area di rigore, con il divieto, per la squadra avversaria, di aggredire il giocatore che riceve palla fino al primo tocco ad opera dello stesso.
- il retropassaggio al portiere sarà sempre consentito;
- le gare saranno disputate con palloni n° 3.

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.