



ANT SOCCER EVOLUTION

REGOLAMENTO UFFICIALE

ART.1 ORGANIZZAZIONE

ASD Sportandfun organizza il torneo di calcio giovanile ANT Soccer Evolution.

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alle categorie

Esordienti: 2010 atleti nati dal 1° gennaio 2010

Esordienti: 2011 atleti nati dal 1° gennaio 2011

Pulcini: 2012 atleti nati dal 1° gennaio 2012

Primi Calci: 2014 atleti nati dal 1° gennaio 2014

I tornei saranno indicati per ogni singola fascia di età.

ART.3 ELENCHI GIOCATORI

Le società partecipanti dovranno presentare all'organizzazione del torneo, prima del suo inizio, l'elenco dei calciatori che intendono utilizzare. Dopo l'avvenuta consegna è vietato apportare modifiche a tali elenchi.

L'Arbitro in sede di riconoscimento ammetterà alla gara i giocatori e i dirigenti identificati tramite tesserino di qualsiasi ente di promozione sportiva, oppure con tabulato accompagnato con un documento di identità valido (NON SCADUTO) Passaporto e/o Carta di Identità.

Non saranno validi ai fini della identificazione i documenti di Associazioni Private, tessere associative e similari, fotocopie carta di identità o foto autenticate.

Non sarà possibile partecipare in alcun modo alla gara se sprovvisti dei documenti di riconoscimento ammessi.

Prestiti

Ogni SQUADRA potrà avvalersi di max tre (3) calciatori in prestito, tesserati presso altre società.



ANT SOCCER EVOLUTION

NB: le società che schiereranno calciatori in prestito dovranno presentare al momento del riconoscimento il nulla osta da parte della società di appartenenza del calciatore.

ART. 4 MISURE PALLONI

Saranno utilizzati palloni n° 4 per le categorie Esordienti e Pulcini

Saranno utilizzati palloni n° 3 per le categorie Primi calci

ART. 5 ADEMPIMENTI SANITARI

È obbligatorio per tutti i calciatori possedere il certificato assicurativo di qualsiasi ente assicurativo. Il Dirigente/Responsabile della squadra è responsabile sia civilmente sia penalmente circa la validità di tale certificazione. L'organizzazione si esenta da ogni forma di responsabilità verso l'aspetto assicurativo degli atleti.

Art.6 TEMPI E RISULTATI DI GIOCO

Per le categorie di calcio a 9, le gare avranno una durata di 3 tempi da 13' ciascuno.

Per le categorie di calcio a 6, le gare avranno una durata di 3 tempi da 12' ciascuno.

Il risultato sarà legato alla somma delle reti realizzate nei tre tempi di gioco per tutte le calcio a 9, calcio a 6.

- In caso di vittoria saranno assegnati 3 punti.
- In caso di pareggio sarà assegnato 1 punto.
- In caso di sconfitta saranno assegnati 0 punti.

Art.7 SOSTITUZIONI

Procedura di sostituzione

a) È consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara giocata.

b) È consentito un numero illimitato di calciatori in riserva.

c) Per le categorie di calcio a 9:

Saranno consentiti un numero illimitato di sostituzioni.

Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al giuoco;

d) Per le categorie di calcio a 6



ANT SOCCER EVOLUTION

Saranno consentiti un numero illimitato di sostituzioni.

Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al giuoco;

e) Per sostituzione s'intende quella effettuata quando il pallone è non in giuoco e per la quale devono essere osservate le seguenti condizioni:

- il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di giuoco oltrepassando la linea laterale nella propria zona delle sostituzioni;
- il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni, non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al giuoco, sono sottoposti all'autorità ed alla Giurisdizione degli arbitri;
- la sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di giuoco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo;
- il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore.

Art.8 CLASSIFICA AVULSA

Nella fase a gironi, nel caso in cui 2 o più squadre dovessero arrivare a pari punti si provvederà a decretare una classifica finale secondo i seguenti punti della classifica avulsa:

- 1) scontro diretto;
- 2) differenza reti negli scontri diretti;
- 3) differenza reti generale;
- 4) gol fatti;
- 5) gol subiti;
- 6) sorteggio.

Nella fase ad eliminazione diretta, nel caso in cui si arriverà al termine della gara sul risultato finale di parità si passerà a decretare la vincente attraverso 5 rigori. (Sia per il calcio a 9, sia per il calcio a6).

Per il calcio a 9

I giocatori che calceranno i rigori saranno quelli presenti in campo al triplice fischio finale del direttore di gara.

Per il calcio a 6



ANT SOCCER EVOLUTION

I giocatori calceranno i rigori potranno essere anche quelli presenti in panchina al triplice fischio finale del direttore di gara.

In caso di pareggio sui calci di rigore si procederà con i rigori ad oltranza.

per il calcio a 9 In caso di rigori ad oltranza i giocatori che calceranno saranno sempre quelli presenti in campo al triplice fischio finale del direttore di gara e non quelli presenti in panchina.

per il calcio a 6 In caso di rigori ad oltranza i giocatori che calceranno saranno sempre quelli che hanno calciato i prime 5 rigori, anche in ordine diverso, e non quelli presenti in panchina.

Art.9 PREMIAZIONI

Con il fine unico del divertimento e dello spirito del fair play, tutte le squadre partecipanti saranno premiate con medaglia di partecipazione e coppa. Unico premio personale sarà dedicato al capocannoniere per ogni categoria.

Nel caso 2 o più atleti arrivino a pari merito, sarà premiato l'atleta che avrà realizzato il maggior numero di reti in un minor numero di gare disputate.

Art. 10 PROGRAMMA GARE

Seguiranno i calendari completi di data, ora e centro.

Art.11 REGOLAMENTO IN BREVE

Uno stesso giocatore NON potrà fare parte delle diverse squadre della stessa società della stessa categoria.

Nel caso che un giocatore di una stessa società prenda parte alle gare delle diverse squadre di una stessa categoria, verrà assegnata la sconfitta a tavolino per la squadra che lo schiererà in campo.

Questa regola non sarà applicata al giocatore nel ruolo di portiere, che quindi PUÒ far parte delle due squadre di una stessa categoria sempre nel ruolo di portiere.



ANT SOCCER EVOLUTION

Per le categorie di calcio a 9

- Una rete NON PUÒ essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

Per le regole non espressamente citate, vale il regolamento ufficiale FIGC in vigore.

Per le categorie di calcio a 6

- Una rete NON PUÒ essere segnata direttamente su calcio d'inizio.
- Una rete NON può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo, a meno che non venga toccata da un qualsiasi giocatore in campo.
- Solo il portiere può rimettere in gioco il pallone dal fondo, lanciando solo con le mani e non con altre parti del corpo il pallone al di fuori della propria area di rigore, in qualsiasi punto del campo.

- Per le categoria di calcio a 6 Pulcini

Il portiere PUÒ raccogliere con le mani un passaggio volontario di un calciatore della propria squadra, UNA SOLA VOLTA DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO.

- Il portiere NON PUÒ raccogliere con le mani una rimessa laterale di un calciatore della propria squadra.

- Per le categoria di calcio a 6 Primi calci

Il portiere PUÒ sempre raccogliere con le mani un passaggio volontario di un calciatore della propria squadra,

- Il portiere NON PUÒ raccogliere con le mani una rimessa laterale di un calciatore della propria squadra.