



42° TORNEO DI CALCIO COPPA "FABIO CRESTI"

Categoria Pulcini 2° Anno 2012

REGOLAMENTO

ART. 1: ORGANIZZAZIONE

La società **G.S. ALBERINO A.S.D.** organizza il

42° Torneo di Calcio Coppa "Fabio Cresti"

che si disputerà **dal 13 MAGGIO al 10 GIUGNO 2023** presso l'impianto sportivo del G.S. Alberino A.S.D. in Via del Vecchietta, 30 nel quartiere di Ravacciano a Siena. L'iscrizione al torneo è gratuita mentre per gli spettatori ci sarà un biglietto d'entrata di 5€ (non pagano gli spettatori under 18).

ART. 2: CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria **PULCINI 2° ANNO (nati dal 01/01/2012 al 31/12/2012)** regolarmente tesserati F.I.G.C. con la propria società per la stagione in corso. È possibile utilizzare tre giocatori nati nel 2013 che abbiano compiuto nove anni di età. Se le società avessero eventuali deroghe rilasciate dalla FIGC dove dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatrici o calciatori di un anno di età superiore per completare la rosa, sarà possibile farli giocare.

ART. 3: PRESTITI

Non sono consentiti prestiti.

ART. 4: LISTE BLOCCATE, GIOCATORI AMMESSI PER PARTITA E DISTINTE GIOCATORI

Le società partecipanti, alla **Prima Giornata dei Gironi di Qualificazione**, dovranno **consegnare obbligatoriamente all'organizzazione una lista indicante il nome dei giocatori che potranno utilizzare durante tutta la competizione**. Il **numero massimo di giocatori** da poter portare durante tutto il torneo è **30**. Comunque, **ad ogni singola gara**, secondo le regole federali, le squadre partecipanti potranno portare **un minimo di 7 (sette) fino ad un massimo di 14 (quattordici) giocatori**. Inoltre, prima dell'inizio della partita, dovranno **consegnare all'arbitro/tutor una copia della distinta con i nominativi dei bambini presenti alla partita**. L'arbitro/tutor farà anche la **chiamata dei giocatori** (quindi ricordarsi di portare i cartellini dei giocatori). In panchina potranno stare al massimo 3 dirigenti (fra allenatore ed accompagnatori) per ciascuna squadra.

ART. 5: SOSTITUZIONI

Le sostituzioni saranno effettuate nel pieno rispetto delle norme di cui al C.U. n. 1 del Settore Giovanile e Scolastico. Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo. Al termine del 1° tempo, perciò, dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti, tranne che per validi motivi di salute. I cambi liberi potranno essere effettuati, in caso una squadra porti meno di 14 giocatori, fra calciatori che hanno già giocato la prima frazione di gara.

ART. 6: SOCIETÀ PARTECIPANTI

Le squadre partecipanti al torneo sono 16:

- **GS ALBERINO ASD** - 1^ MAGLIA: ROSSONERA
- **ASTA 2016 SSD SRL** - 1^ MAGLIA: ARANCIONE / 2^ MAGLIA: BLU
- **CASTELLINA SCALO ASD** – 1^ MAGLIA: AMARANTOVERDE / 2^ MAGLIA: BLU
- **FC CHIUSDINO ASD** – 1^ MAGLIA: BLUVERDE
- **USD COLLIGIANA** -1^ MAGLIA: BIANCOROSSA / 2^ MAGLIA: BIANCA
- **MAZZOLA VALDARBIA ASD** -1^ MAGLIA: BIANCOCELESTE
- **US MARCIANO ROBUR ASD** - 1^ MAGLIA: ROSSOBLU / 2^ MAGLIA: BIANCONERA
- **FC LUIGI MERONI ASD** - 1^ MAGLIA: BIANCOVERDE / 2^ MAGLIA: BLU
- **MONTERIGGIONI ASD** - 1^ MAGLIA: VERDE / 2^ MAGLIA: BLU
- **UN. POL. POGGIBONSESE ASD** - 1^ MAGLIA: GIALLOROSSA
- **FC SAN GIMIGNANO SSD SRL** - 1^ MAGLIA: VERDE / 2^ MAGLIA: BIANCA
- **GS SAN MINIATO ASD** - 1^ MAGLIA: VERDE / 2^ MAGLIA: GIALLA
- **UC SINALUNGHESE ASD** - 1^ MAGLIA: ROSSOBLU / 2^ MAGLIA: BIANCA
- **GSD STAGGIA** - 1^ MAGLIA: NEROVERDE / 2^ MAGLIA: BLU
- **TRESSA ASD** - 1^ MAGLIA: BIANCOVERDE / 2^ MAGLIA: ROSSA
- **VIRTUS BIANCOAZZURRA ASD** - 1^ MAGLIA: BIANCOAZZURRA / 2^ MAGLIA: AZZURRA

Durante il torneo, in caso si sfidino due squadre con colori della maglia simili o comunque non ben distinguibili, alla squadra prima nominata nel calendario si consiglia di usare la seconda muta sennò provvederemo noi a consegnare delle pettorine.

ART. 7: FORMULA DEL TORNEO

Il Torneo si svolgerà con le seguenti modalità:

- Le squadre verranno ad insindacabile giudizio della Società organizzatrice suddivise in quattro gironi (Girone A, Girone B, Girone C, Girone D) da quattro squadre ciascuno e si incontreranno con gare di sola andata.
- Al termine della fase a gironi, passano al girone finale le prime di ogni girone di qualificazione.
- Nel girone finale tutte le squadre si incontreranno con gare di sola andata.

ART. 8: CLASSIFICHE

Le classifiche dei gironi di qualificazione saranno redatte in base ai seguenti criteri:

- 3 punti per la vittoria
- 1 punto per il pareggio
- 0 punti per la sconfitta

In caso di parità di punteggio nei gironi valgono i criteri in ordine elencati:

- esito degli incontri diretti;
- differenza reti sul totale degli incontri disputati;
- maggior numero di reti segnate sul totale degli incontri disputati;
- sorteggio.

La classifica del girone finale sarà redatta in base ai seguenti criteri:

- 3 punti per la vittoria
- 1 punto per il pareggio
- 0 punti per la sconfitta

In caso di parità di punteggio nel girone finale valgono i criteri in ordine elencati:

- esito degli incontri diretti;
- risultato dell'eventuale gioco tecnico da effettuarsi solo a fine del girone finale (Shootout).

ART. 9: TEMPI E MODALITÀ DI GIOCO, PORTE, PALLONI E RISULTATO

I **tempi di gioco delle partite dei gironi di qualificazione**, sono **due da 20 minuti ciascuno** (intervallo di 5 minuti fra un tempo e l'altro). La gara si articola in una partita **7 contro 7** con porte regolari di Mt 4x2 e con utilizzo di palloni n°4. Il **risultato della partita** lo fanno i **gol segnati durante l'intero match** (non chi vince più tempi come avviene durante tutta la stagione). Per le partite del girone finale, i tempi di gioco sono due da 10 minuti ciascuno (intervallo di 2 minuti fra un tempo e l'altro). In entrambi i tempi della gara è possibile utilizzare, da parte di ciascuna squadra, almeno un time-out della durata di 1'. Il time-out potrà essere chiamato solo quando la propria squadra ha il possesso del pallone e a gioco fermo.

ART. 10: CALCIO DI PUNIZIONE, CALCIO DI RIGORE, RIMESSA DAL FONDO, ZONA DI NO PRESSING E RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

I calci di punizione possono essere **diretti o indiretti a discrezione dell'arbitro/tutor** (distanza barriera 6 metri). Il **calcio di rigore, durante i minuti regolamentari, è previsto in caso di un'infrazione nell'area di rigore**. La **rimessa dal fondo** deve essere fatta con i piedi dal portiere o da un altro giocatore con palla a terra all'interno dell'area di rigore (il gol direttamente da rimessa dal fondo non è valido e la palla non può sorpassare la metà campo). In caso la palla oltrepassi la metà campo verrà assegnata una rimessa laterale per l'altra squadra da battere dalla metà campo.

"Zona di No Pressing": in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria entrare dentro l'area di rigore e di superare la linea immaginaria determinata dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla anche sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente appena il giocatore riesce a fare il primo controllo di palla (ovviamente, se il passaggio di chi batte la rimessa dal fondo viene lanciato oltre la "zona di no pressing", il gioco è buono fin da subito).

Per quanto riguarda il **"Retropassaggio al Portiere"** **vige la regola come da regolamento del calcio eccetto una modifica, quindi:**

- Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno ma se il passaggio avviene con una parte del corpo diversa dai piedi e dalle mani e dai ginocchi in su può prenderla con le mani;
- **Se il portiere riceve un retropassaggio sui piedi non può essere attaccato per i primi sei secondi** (in caso di possesso di palla prolungato, il portiere potrà essere attaccato dagli avversari).

Altre regole per il **Portiere**:

- Il portiere che ha la palla in mano e la mette a terra non può riprendere subito dopo la stessa con le mani;
- I rilanci del portiere al volo con i piedi (se alza la palla con le mani e calcia con i piedi) non possono superare la metà campo (in caso la palla oltrepassi la metà campo verrà assegnata una rimessa laterale per l'altra squadra da battere dalla metà campo) ma su un retropassaggio, con la palla rasoterra, il portiere potrà calciare oltre la metà campo ed in caso facesse gol la rete è valida.

ART. 11: ARBITRI

Le gare saranno dirette da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati FIGC messi a disposizione dall'organizzazione del torneo in funzione di arbitri/tutor.

ART. 12: TEMPI SUPPLEMENTARI E CALCI DI RIGORE

Non sono previsti i tempi supplementari ed i calci di rigore per decretare una squadra vincitrice.

Solo nel Girone Finale, in caso di squadre a pari punti e con classifica avulsa uguale, verranno svolti, in maniera alternata dai componenti delle squadre in gioco, cinque Shootout per squadra.

Ecco le regole degli Shootout:

- La partenza (dal cerchio di centrocampo) del giocatore viene determinata dal fischio dell'arbitro/tutor ed il giocatore avrà 6 secondi per terminare la propria azione. La fine dell'azione viene determinata dal fischio dell'arbitro/tutor (al termine dell'azione il giocatore deve recuperare la stessa palla con cui ha giocato per farla riutilizzare ai giocatori seguenti).
- Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione dell'attaccante.
- Durante la sfida, se una società ha due portieri, questi devono essere utilizzati entrambi in modo che si alternino dopo ogni azione di gioco (un'azione ciascuno).
- Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
- Qualora il portiere in uscita tocchi la palla senza modificare la direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione dovrà essere giudicata "regolare" permettendo al giocatore di riprendere la palla per concludere l'azione (es. se viene fatto un tunnel al portiere, seppur riesca a toccare la palla, l'azione di superamento del portiere deve essere considerata valida ed il giocatore può riprendere la palla per continuare l'azione).
- Nell'azione di dribbling (tentativo di superare l'avversario guidando la palla), qualora il portiere in uscita riesca a deviare la palla in modo evidente facendogli cambiare direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione si ritiene terminata.
- Se nel corso dell'azione si riscontri un fallo di gioco, le soluzioni da adottare sono di due tipi: se il fallo è di gioco ed involontario, l'arbitro/tutor che controlla le azioni dovrà prenderne nota per far ripetere l'azione al termine dell'azione, se il fallo è intenzionale, l'azione dovrà essere registrata come goal realizzato.
- In caso di parità al termine dei cinque Shootout, si disputeranno altri Shootout ad oltranza, cioè fino a che non ci sarà un errore che decreterà il vincitore.

ART. 13: DISCIPLINA DEL TORNEO

La disciplina del torneo è affidata al Giudice Sportivo titolare o supplente del Comitato di competenza.

ART. 14: AUTOMATISMO DELLE SANZIONI

L'art 41 comma 2 del Codice di Giustizia sportiva non prevede l'automatismo delle sanzioni per i calciatori della categoria Pulcini che pertanto dovranno soggiacere ai provvedimenti del Giudice sportivo.

ART. 15: RECLAMI

Non sono previsti reclami.

ART. 16: NORME GENERALI

Per quanto non previsto del presente regolamento, valgono le disposizioni dei regolamenti federali in quanto compatibili, e quelle riportate sul comunicato ufficiale n. 1 del Settore Giovanile e Scolastico relativo alla stagione sportiva in corso.

ART. 17: ASSICURAZIONE

È responsabilità di ogni Società partecipante assicurare ai propri giocatori la copertura assicurativa. L'organizzazione del Torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa.

ART. 18: QUALIFICAZIONE ALLA MINICUP ESORDIENTI "B" 2024 DI TOSCANAGOL

Le finaliste della Coppa "Fabio Cresti", riceveranno un pass dalla redazione di Toscanagol.it per avere la precedenza di iscrizione sulle altre senesi per la Mini Cup Esordienti B 2024. Questo permetterà alle due squadre che sono ora nella categoria Pulcini 2° anno di svolgere la prossima stagione una super competizione (che si tiene fra Maggio e Giugno) con le migliori squadre delle altre province toscane nella categoria Esordienti 1° anno. Avremo quindi quattro squadre qualificate ad una sorta di "Champions League" toscana. Le società, per impegni o per qualunque motivo, non sono comunque obbligate ad iscriversi ed in caso di rifiuto del pass il posto verrà dato, dalla redazione di Toscanagol.it, ad un'altra squadra che richiederà l'iscrizione.

G.S. Alberino A.S.D.