



Val Leogra League

REGOLAMENTO

23-29 GIUGNO 2025

VAL LEOGRA LEAGUE

1. Informazioni Generali



- **VAL LEOGRA LEAGUE:** Un torneo di calcio a 7 con regole speciali
- **Date e luogo:** Da Lunedì 23 Giugno a Domenica 29 Giugno 2025
Via A. De Gasperi, 21- Marano Vicentino (VI) - 36035

• **Organizzatore:** Alessandro Pasquariello
Co-organizzatori: Tommaso De Franceschi
Riccardo Scauzillo
Ferrara Filippo

2. Partecipanti

- **Numero di squadre:** 12 Squadre
- **Composizione delle squadre:** Minimo 12 giocatori, massimo 16, un Allenatore e un Presidente.
- **Requisiti di partecipazione:** 16 anni compiuti, minimo 3 maggiorenni per squadra.

3. Formato del Torneo

- **Prima fase a gironi:** Le 12 squadre verranno divise in 2 gironi da 6. Passano le prime 2 di ogni girone.
- **Seconda fase:** Eliminazione diretta, le 3^a-4^a-5^a-6^a classificate giocano uno scontro diretto per accedere ai quarti di finale.
- **Terza fase quarti di finale:** Le 8 squadre qualificate verranno sorteggiate per i quarti di finale.
 - **Quarta fase (semifinali e finali):** Le perdenti della semifinale si sfideranno nella finale 3° - 4° posto, mentre le vincenti nella finale 1° - 2° posto

Nota : All'estrazione dei gironi le squadre devono rispettare obbligatoriamente le partite assegnate.

NON si effettuano variazioni di calendario di nessun tipo.

- **Punteggi e classifica:** In tutte le fasi con formula girone, la vittoria vale 3 punti, la sconfitta 0 punti, la vittoria tramite shootout 2 punti, mentre la sconfitta tramite shootout 1 punto. Non esiste il pareggio.
Si garantisce ad ogni squadra iscritta 6 partite di gioco.

4. Regole del Gioco



• Durata delle partite:

Prima fase: Due tempi dalla durata di 15 minuti

Seconda fase: Due tempi dalla durata di 20 minuti

Terza fase: Due tempi dalla durata di 20 minuti

Quarta fase: Due tempi dalla durata di 20 minuti

Regole specifiche:

Inizio partita: Il tempo avrà inizio con il fischio dell'arbitro. In campo si troveranno il portiere per ogni squadra e un giocatore di movimento situato con un piede sulla linea della propria porta; al rimbalzo del pallone possono partire i giocatori di movimento e contendersi la palla.

Prima fase di gioco: Ad inizio partita - dopo 30 secondi per la fase 1 e 60 secondi per le fasi 2, 3 e 4 - entra un nuovo giocatore per squadra fino ad arrivare ad un totale di 14 giocatori in campo (7vs7):

2vs2 (portiere più un giocatore di movimento): nella durata di questa fase il portiere non potrà uscire dalla propria area di rigore sia che il suo compagno abbia o meno il possesso della sfera. In caso di rimessa laterale il gioco riprende dal portiere della squadra in possesso (fase 1: 00.00-00.30, fase 2, 3 e 4: 00.00-01.00)

In caso di fallo si tirerà uno shootout: in caso di cartellino il giocatore ammonito uscirà dal campo e non potrà rientrare per il tempo previsto dal cartellino. Al termine dello shootout, che ci sia gol o meno, può entrare un altro giocatore in campo.

3vs3 (portiere più 2 giocatori di movimento): da questo momento in poi il portiere si può muovere liberamente nel campo e si inizia ad utilizzare il regolamento base del calcio con fuorigioco, ecc. (fase 1: 00.30-01.00, fase 2, 3 e 4: 01.00-02.00)

4vs4 (portiere più 3 giocatori di movimento): fase 1: 01.00-01.30, fase 2, 3 e 4: 02.00-03.00

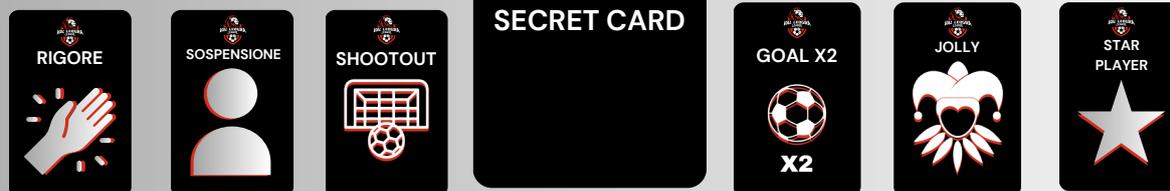
5vs5 (portiere più 4 giocatori di movimento): fase 1: 01.30-02.00, fase 2, 3 e 4: 03.00-04.00

6vs6 (portiere più 5 giocatori di movimento): fase 1: 02.00-02.30, fase 2, 3 e 4: 04.00-05.00

7vs7 (portiere più 6 giocatori di movimento): fase finale, da questo punto le squadre sono al completo. Da questo momento sono consentite le sostituzioni con la formula del cambio volante (fase 1: 03.00-..., fase 2, 3 e 4 :05.00-...)

NOTA BENE: Durante tutta questa fase il giocatore che entra non può essere sostituito prima che entri il giocatore seguente, eccetto per infortunio o cartellino (es. il giocatore che inizia con 1vs1 fino al 2vs2 non può essere sostituito, a sua volta il secondo entrato non può uscire fino all'ingresso del terzo e così via).

CARTE SPECIALI PARTITA:



Prima dell'inizio di ogni partita il Presidente accompagnato dall'Allenatore di ciascuna squadra deve pescare una carta speciale.

Le carte speciali sono 6:

Carta gol doppio: La squadra che gioca questa carta avrà 4 minuti di tempo per provare a segnare un gol che varrà doppio. In caso di gol il bonus finisce. (es. se si segna dopo un minuto dall'utilizzo della carta, il bonus termina, non sarà valido per gli altri 3 minuti)

Carta sanzione: Giocando questa carta si espellerà un giocatore della squadra avversaria per 3 minuti nella fase 1, per 5 minuti nella fase 2, 3 e 4, costringendo la squadra che lo subisce a giocare in inferiorità numerica

Carta shootout: Giocando questa carta si ha diritto ad un tiro shootout (1vs1 - giocatore vs portiere: si parte da centrocampo con palla all'attaccante che, al fischio dell'arbitro, avrà 5 secondi per segnare. Il tiro si conclude con il gol o, se non entra in porta, con il portiere che tocca la palla)

Carta calcio di rigore: Giocando questa carta si ha diritto ad un tiro dal dischetto di rigore

Carta star player: Alla squadra che utilizza questa carta verrà consegnato un braccialetto rosso che potrà utilizzare per segnalare un giocatore della propria squadra il cui gol varrà doppio. Il bonus in ogni caso finirà al lancio del dado.



Carta jolly: Questa carta ha il potere di annullare solo la **carta sanzione** o **goal x2** utilizzata dall'avversario; oppure si può scegliere di utilizzarla per usare uno dei bonus di tutte le altre carte disponibili.

Chiamata carte: In un qualsiasi momento di gioco l'Allenatore può chiamare la giocata della carta. L'arbitro al segnale acustico della chiamata della carta, alla prima interruzione di gioco, mostrerà la carta giocata. Una volta utilizzata, si ripartirà dal punto di gioco precedente alla chiamata (si possono giocare le carte anche contemporaneamente, ma ha la precedenza sempre chi chiama per primo).

NOTA BENE: Le carte si possono giocare dal inizio del secondo tempo fino al minuto 13 per la fase 1 e 18 minuti per le altre fasi

IL DADO:



Allo scoccare degli ultimi due minuti del primo tempo di gioco verrà lanciato un dado che decreterà il numero di giocatori che finiranno la partita (es. se esce 3 si gioca 3v3 portiere più 2 giocatori).

In questi minuti NON vale doppio il gol durante la modalità dado sono consentiti i cambi liberamente.

Scenari del dado:

1- se esce 1, si gioca un 1v1 di giocatori di movimento dove si inizia dalla linea di porta e al fischio dell'arbitro si contenderanno il pallone lanciato dall'arbitro sul cerchio di centrocampo, diventa una sorta di "porta a porta" dove si può calciare entro e non oltre il cerchio di centrocampo e il giocatore in porta NON può parare con le mani. Se la palla dovesse uscire (tiro fuori) si riparte da un rinvio dal fondo a palla ferma con la possibilità di avanzare per iniziare l'azione. il possesso in caso di respinta e fallo laterale andrà alla squadra padrona di quella metà campo. Es: tiro sul palo e rimessa laterale ma nella metà campo avversaria, il pallone andrà alla squadra avversaria

2- Portiere più un giocatore di movimento. Portiere non può uscire dall'area di rigore in caso di palla fuori si riprende dal fondo per la squadra in possesso, in caso di fallo shootout

3- Portiere più due giocatori di movimento, regole normali rimesse fuori gioco e portiere libero

4- Portiere più 3 giocatori di movimento

5- Portiere più 4 giocatori di movimento

6- Portiere più 5 giocatori di movimento

RIGORE PRESIDENZIALE:



Ogni presidente durante la partita della propria squadra può battere un calcio di rigore che influirà sul risultato della partita come se lo avesse calciato un giocatore. Per chiamare il rigore Presidenziale basta che il presidente vada al tavolo dei giudici di gara e alla prima interruzione di gioco si procederà al tiro. Alla fine del tiro il gioco riprenderà da dove è stato interrotto. Il rigore Presidenziale come le carte speciali può essere chiamato dal completamento delle squadre fino **ai 2 minuti finali di ogni tempo.**

Nota: in caso di assenza del presidente il giorno della partita, l'allenatore calcia il rigore, in caso di indisposizione dell'allenatore un giocatore di movimento calcia uno shootout.

• Parità:

Prima fase: In caso di parità alla fine del tempo regolamentare si procederà con tre **shootout** per squadra, in caso di parità alla fine dei 3 shootout si andrà a oltranza fino ad un massimo di 10 tiri (ulteriori 7).

In caso di ulteriore parità si procede con il lancio della monetina

Seconda fase: In caso di parità alla fine del tempo regolamentare si procederà con la modalità shootout analoga alla prima fase

Terza e Quarta fase: In caso di parità alla fine del tempo regolamentare si procederà con la modalità shootout con 5 tiri per squadra e a oltranza in caso di pareggio

CARTELLINI:



GIALLO: il giocatore che lo subisce non potrà rientrare in campo per 2 minuti lasciando la squadra in inferiorità numerica. Al suo rientro in campo se dovesse prendere un altro cartellino giallo prenderà il cartellino rosso

ROSSO: il giocatore che lo riceve viene espulso dalla partita e la sua squadra giocherà con un giocatore in meno per 4 minuti.

TEMPO DI GIOCO: Il cronometro non si fermerà, ad eccezione dei seguenti casi:

-**Infortunio**, il cronometro verrà fermato al segnale dell'arbitro che fa intervenire il medico.

-**rigore presidenziale**, il cronometro si ferma al segnale dei giudici di gara che indicano all'arbitro l'ingresso del presidente.

-**dado**, il cronometro si ferma al suono del timer che indica il lancio del dado, per poi riprendere a partita in corso.

-**carte**, il cronometro si ferma all'annuncio della carta giocata da parte di un allenatore per riprendere appena l'arbitro fa ricominciare il gioco, nel caso di utilizzo delle carte rigore shootout e rigore classico il tempo resterà fermo fino alla fine del tiro.

-**cartellino giallo/rosso**, in caso di utilizzo di questi cartellini il cronometro verrà fermato fino all'uscita dal campo del soggetto in questione per poi riprendere al fischio dell'arbitro.



Fase 1 e 2 : (due tempi da 15 minuti)

00.00-02.30: In questo lasso di tempo si inizia facendo entrare un giocatore ogni 30 secondi, sono concessi i cambi come spiegato sopra. In questi due minuti e mezzo **NON** si possono utilizzare Carte Speciali e **NON** si può chiamare il rigore Presidenziale.

02.30-13.00: Gioco normale, gli allenatori possono utilizzare la carta speciale e i Presidenti possono chiamare il Rigore Presidenziale (1 a testa!).

13.00.-15.00: Si gioca la modalità Dado, con la partita che finirà con il numero di giocatori di movimento stabilito dal Dado. Il tempo si fermerà al 13.00 per consentire il lancio del Dado Il gioco ripartirà con i giocatori stabiliti schierati sulla linea di porta alla caduta del pallone.

15.00-28.00: Si gioca normalmente, si possono chiamare le carte solo dal secondo tempo e i rigori presidenziali se non fossero stati chiamati prima

28.00.30.00 Modalità goal doppio o golden goal, in caso di pareggio golden goal in caso di risultato diverso goal doppio

Regole specifiche Fase 2: (due tempi da 15 minuti)

Analogia alla fase 1

Regole specifiche Fase 3 e 4: (2 tempi da 20 minuti)

00.00-05.00: Regolamento come fase 1 eccetto per il tempo di ingresso dei giocatori che entreranno ogni 60 Secondi.

05.00-18.00: Gioco normale ma NON si possono utilizzare le carte. Si può usare invece il rigore presidenziale.

18.00-20.00: Modalità dado.

Il tempo si fermerà al 18.00 per consentire il lancio del Dado Il gioco ripartirà con i giocatori stabiliti schierati sulla linea di porta alla caduta del pallone.

00.00st-18.00st: Gioco normale si possono utilizzare le Carte Speciali e Rigore Presidenziale.

18.00st-20.00st: Modalità Gol doppio/golden gol. allo scoccare del minuto 18 il gioco si interrompe per riprendere con entrambe le squadre schierate sulla linea di porta con il pallone che cade a centrocampo.

In caso di risultato non di parità per i 2 minuti finali i gol varranno doppio. in caso di risultato di pareggio sarà golden gol.



- **Equipaggiamento:** Maglie da gioco numerata, parastinchi obbligatori, vietati i tacchetti di metallo.

5. Arbitraggio Per tutte le partite ci saranno presenti 2 arbitri di gioco e un arbitro a bordo campo.

MISURE CAMPO: Il campo di gioco ha una larghezza di 30 metri e una lunghezza di 60 metri. Le porte, posizionate al centro di ciascuna linea di fondo, hanno una larghezza di 6 metri e un'altezza di 2,20 metri.

CAMBI: Il cambio può essere effettuato liberamente nelle fasi di gioco consentite, il giocatore che deve entrare si posiziona a centrocampo con la casacca al collo e può entrare solo quando il giocatore che esce sarà FUORI dal campo e prende la casacca del compagno. In caso di ingresso anticipato il direttore di gara è autorizzato a usare il cartellino giallo SENZA eccezioni.

PANCHINA: Si autorizza a stare in piedi solo l'allenatore della squadra. Per i giocatori di movimento è consentito fare mobilità con un massimo di 4 per squadra sulla corsia laterale del campo.

RIMESSE LATERALI: Verranno effettuate con le mani

RINVIO DAL FONDO: Palla ferma sulla linea dell'area piccola
CALCI DI PUNIZIONE: Sempre diretto. Distanza minima per lasciare giocare si attende il fischio dell'arbitro solo alla richiesta della distanza da parte di chi batte
distanza della barriera 6 metri.

FUORIGIOCO: presente come nel calcio tradizionale nella metà offensiva ,
eccetto per le modalità dado 1v1 e 2v2 e negli ingressi in campo nel 2v2.



- **Comportamento dei giocatori:** Si invitano i giocatori partecipanti a mantenere un comportamento corretto e rispettoso verso avversari arbitri e pubblico, non verranno tollerate discriminazioni, mancanze di rispetto, atteggiamenti scontrosi e proteste verso i direttori di gara.

- **Sanzioni disciplinari:** In caso di comportamento scorretto (rosso diretto) la giuria di gara valuterà a fine gara la sanzione per il diretto interessato. Le ammonizioni prese nelle partite vanno a sommarsi e al raggiungimento di 2 ammonizioni scatta la diffida al giocatore interessato. Al raggiungimento delle semifinali le ammonizioni si azzerano, mentre per le espulsioni valgono in ogni fase le giornate di squalifica stabilite dai giudici di gara.

Una giornata di squalifica: -Al rosso causato da un doppio giallo -Al raggiungimento di due ammonizioni in due partite diverse (vale fino alla semifinale). **Due giornate di squalifica o più:**

- Rosso diretto (a discrezione dei giudici di gara)

- Comportamento antisportivo

-Squalifica dal torneo:

- Episodio grave di antisportività o violenza, con multa conseguente al presidente della squadra responsabile dell'accaduto

- **Classifiche finali:** in caso di parità punti nelle classifiche delle fasi a gironi si seguiranno i seguenti criteri per decretare il vincente:

- scontri diretti

- differenza reti

- classifica fair play (cartellini)

- giocatore più giovane schierato

10. Modifiche al Regolamento

- **Modifiche:** la possibilità di modificare il regolamento prima o durante il torneo in caso di necessità.

Avere un regolamento chiaro e dettagliato aiuta a evitare malintesi e garantisce che tutti i partecipanti siano trattati ugualmente.



Val Leogra League

email: info@valleograleague.it

sito : www.valleograleague.it

Telefono: +39 3514502418