

TORNEO INTERNAZIONALE ACCADEMIA RIMINICALCIO CITTÀ DI RIMINI

14° TORNEO INTERNAZIONALE CITTÀ DI RIMINI 22-23-24 MAGGIO 2026

REGOLAMENTO TROFEO IL CALCIO CHE DIVERTE CATEGORIA PULCINI 2° ANNO 2015

Art. 1: ORGANIZZAZIONE.

L'Associazione Sportiva Dilettantistica "ACCADEMIA RIMINICALCIO VB" indice ed organizza un Torneo di calcio a carattere Internazionale, con la partecipazione di Squadre Professionistiche, denominato: 14° TORNEO INTERNAZIONALE ACCADEMIA RIMINICALCIO CITTÀ DI RIMINI - "IL CALCIO CHE DIVERTE", in collaborazione con la F.I.G.C. comitato di Rimini e con il Patrocinio del Comune di Rimini, che si disputerà dal 22/05/2023 al 24/05/2023 (come da calendario allegato) presso i seguenti Centri Sportivi: Polisportiva Stella San Giovanni via Fantoni n.36 Rimini (RN), Stadio Comunale Italo Nicoletti di Riccione via Forlimpopoli n.15 Riccione (RN) sede delle premiazioni finali.

Art. 2: CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ.

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria **PULCINI 2° ANNO**, nati dal 01/01/2015 al 31/12/2015, regolarmente tesserati con la propria Società e Federazione di appartenenza per la stagione in corso. È possibile utilizzare un massimo di n.3 calciatori nati nel 2016.

Art. 3: PRESTITI.

Non sono consentiti prestiti.

Art. 4: ELENCHI GIOCATORI.

Le Società partecipanti dovranno presentare all'Organizzazione del Torneo, prima del suo inizio, l'elenco dei calciatori che intendono utilizzare, fino ad un **massimo di n.35 calciatori**. Dopo l'avvenuta consegna è proibito apportare modifiche a tali elenchi. Nella distinta da presentare all'Arbitro prima dell'inizio saranno indicati fino ad un **massimo di 14 giocatori**.

1

Art. 5: SOSTITUZIONI.

Le sostituzioni saranno effettuate nel pieno rispetto delle norme di cui al C.U. N°1 del S.G.S. Roma: **tutti i giocatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due**, pertanto al termine del 1° tempo dovranno essere effettuate **obbligatoriamente** tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del 2° tempo tranne che per validi motivi di salute. Nelle gare di 1^a e 2^a fase in cui è previsto il 3° tempo, **solo nel 3° tempo le sostituzioni potranno essere effettuate con il sistema dei "cambi liberi"**. In caso di sostituzioni non regolari verrà assegnata la sconfitta in ogni singolo tempo di gioco alla squadra che non ha rispettato il regolamento.

Art. 6: SOCIETÀ PARTECIPANTI.

AC GIOVANI FUCECCHIO 2000, ACCADEMIA RIMINICALCIO VB, ACR FOOTBALL CLUB, ANTAL PALLAVICINI, ASD CALCIO ZOLA PREDOSA, ASD UC DEA RIMINI, ASD VILLA MUSONE CALCIO, BOLOGNA FC, CALCIO SCHIO, CS S. AGOSTINO ASD, DABLIU NEW TEAM SSDARL, EMPOLI FC, FC DYNAMO KYIV, FC RAPID LUGANO, FC VIKTORIA PLZEŇ, GRIFONE CALCIO, LODIGIANI CALCIO 1972 sq. A, LODIGIANI CALCIO 1972 sq. B, MALMIN PALLOSEURA, MAURIZIO LANZARO ASD, MODENA FC, NK LOKOMOTIVA ZAGREB, PARMA CALCIO 1913, PESCARA CALCIO 1936, PRO SESTO 1913, SSC ANCONA, SSD AUSONIA 1931, UNION TRENTO FUTURO, UNITED BORGORICCO CAMPETRA, VARESINA CALCIO sq. A, VARESINA CALCIO sq. B, ZENITH PRATO 1948.

ASD ACCADEMIA RIMINICALCIO VB

Via San Francesco 23 - 47924 Rimini (RN)
+39 338 9138512
info@accademiariminicalciobv.it
memorial@accademiariminicalciobv.it
www.accademiariminicalciobv.it

con il patrocinio del
Comune di Rimini



TORNEO INTERNAZIONALE ACCADEMIA RIMINICALCIO

CITTÀ DI RIMINI

Art. 7: FORMULA DEL TORNEO.

Il torneo si svolgerà con la seguente formula e modalità di qualificazione:

- **1^a fase:** le Società partecipanti saranno suddivise in n.8 gironi da n.4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata.
- **2^a fase:** in base al piazzamento di prima fase verranno composti n.4 gironi da 4 squadre ciascuno con gare di sola andata (ORO) e n.4 gironi da 4 squadre ciascuno con gare di sola andata (ARGENTO).
- **3^a fase:** in base al piazzamento di seconda fase verranno composti n.4 gironi da 4 squadre ciascuno con gare di sola andata (ORO) e n.4 gironi da 4 squadre ciascuno con gare di sola andata (ARGENTO).

In totale ogni squadra disputerà n.9 gare. La direzione si riserva di comunicare eventuali spostamenti di gara per problemi organizzativi.

Art. 8: CLASSIFICHE.

Il risultato della gara nasce dalla somma dei risultati dei 2 o 3 tempi previsti: quindi ogni tempo viene considerato come "mini-gara". Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	PUNTEGGIO GARA
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara	3-3
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3-1
Un tempo in pareggio e un tempo vinto da ciascuna delle due squadre	2-2
Due tempi vinti da una squadra e uno vinto dall'altra squadra	2-1
Due tempi in pareggio e un tempo vinto da una delle due squadre	3-2
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi	3-0

2

Le classifiche saranno redatte in base ai seguenti criteri: 3 punti per la vittoria; 1 punto per il pareggio; 0 punti in caso di sconfitta.

Non è previsto gioco tecnico da disputarsi prima delle gare.

Al termine dei gironi di 1^a e 2^a fase, in caso di parità di punteggio valgono i criteri in ordine elencati:

- 1) Esito degli incontri diretti (risultato dei tre tempi di gioco).
- 2) Esito degli incontri diretti nei primi due tempi di gioco.
- 3) È sempre in svantaggio chi non ha rispettato il regolamento effettuando sostituzioni non regolari.
- 4) Differenza punti ottenuti nei singoli tempi di gioco negli incontri diretti fra le squadre a pari merito.
- 5) Differenza punti ottenuti nei singoli tempi di gioco sul totale degli incontri disputati nel girone.
- 6) Maggior numero di singoli tempi vinti sul totale degli incontri disputati nel girone.
- 7) È in vantaggio chi ha il maggior numero di giocatori in distinta negli incontri diretti.
- 8) È in vantaggio chi ha utilizzato il maggior numero di giocatori in distinta negli incontri disputati nel girone.
- 9) È in vantaggio chi ha utilizzato il maggior numero di giocatrici negli incontri disputati nel girone.
- 10) È in vantaggio chi ha utilizzato il giocatore più giovane in distinta negli incontri diretti.
- 11) Sorteggio.

Art. 9: TEMPI DI GARA, DI ATTESA E SVOLGIMENTO.

Tutte le gare di 1^a fase e 2^a fase in programma si disputano in **3 tempi da 10 minuti** mentre tutte le gare di 3^a fase in programma si disputano in **2 tempi da 12 minuti**. Le partite si giocano **7vs7 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte 6x2 ed utilizzo di palloni n.4**. Le società partecipanti hanno l'obbligo di presentarsi sul campo di gioco all'ora esatta di inizio gara come da programma partite. Se tale termine non verrà rispettato **non ci sarà tempo di attesa** e verrà decretata la sconfitta in ogni singolo tempo di gara alla squadra ritardataria o assente.

Fischio unico di inizio e fine gara.

TORNEO INTERNAZIONALE ACCADEMIA RIMINICALCIO CITTÀ DI RIMINI

Art. 10: CALCI DI RIGORE E TEMPI SUPPLEMENTARI.

Non sono consentiti.

Art. 11: ARBITRI.

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (**autoarbitraggio**) con presenza di Tutor. Qualora due squadre si presentassero in campo con la divisa ritenuta simile, **saranno fornite dall'organizzazione casacche per contraddistinguere i giocatori.**

Art. 12: COMITATO DEL TORNEO.

Il Comitato non accetterà proteste o reclami sulle decisioni prese dagli arbitri. Il Comitato provvederà a segnalare alla propria federazione nazionale o internazionale preposta ad adottare i provvedimenti ritenuti opportuni ogni giocatore ed ogni membro delle delegazioni partecipanti ritenuti colpevoli di condotta antisportiva durante il Torneo.

Art. 13: DISCIPLINA DEL TORNEO.

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

Art. 14: AUTOMATISMO DELLE SANZIONI.

Il Codice di Giustizia Sportiva **non prevede l'automatismo delle sanzioni per la categoria Pulcini** che, pertanto dovranno soggiacere ai provvedimenti del Giudice Sportivo.

Art. 15: RECLAMI.

Eventuali reclami dovranno essere presentati entro 30 minuti dalla fine della gara accompagnati dalla tassa di € 52,00 (cinquantadue euro); copia del reclamo dovrà essere consegnata alla controparte sempre nei termini di 30 minuti.

Art. 16: 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. 17: I.F.A.B.

Le partite si giocano secondo le regole dell'I.F.A.B. edizione corrente.

Art. 18: NORME GENERALI.

Per quanto non previsto dal 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.

ACCADEMIA RIMINICALCIO VB

Segreteria Sportiva +39 338 9138512

info@accademiariminicalciob.it

memorial@accademiariminicalciob.it

ASD ACCADEMIA RIMINICALCIO VB

Il Presidente

Filippo Lualdi



**Ass. Sportiva Dilettantistica
ACCADEMIA RIMINICALCIO VB**

Via San Francesco 23 - 47924 RIMINI

Cod. Fisc.: 91155750408

Partita IVA: 04217610403

Per ulteriori informazioni è possibile contattare:

Responsabile Organizzativo sig. Marco Leardini 333 3348266

ASD ACCADEMIA RIMINICALCIO VB

Via San Francesco 23 - 47924 Rimini (RN)

+39 338 9138512

info@accademiariminicalciob.it

memorial@accademiariminicalciob.it

www.accademiariminicalciob.it

con il patrocinio del
Comune di Rimini



TORNEO INTERNAZIONALE ACCADEMIA RIMINICALCIO

CITTÀ DI RIMINI

SINTESI REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO CATEGORIA PULCINI 2° ANNO 2015

DISTINTA DI GARA: È obbligatorio consegnare la distinta prima dell'inizio di ogni singola gara.

RISULTATO DELLE GARE: È determinato dalla somma dei risultati dei 2 o 3 tempi previsti: quindi ogni tempo viene considerato come "mini-gara".

TEMPI DI GARA: Tutte le gare di 1^a fase e 2^a fase in programma si disputano in 3 tempi da 10 minuti mentre tutte le gare di 3^a fase in programma si disputano in 2 tempi da 12 minuti, partita 7vs7, campi di dimensioni ridotte 57x35 metri, area di rigore 22x11 metri, porte 6x2, palloni n°4.

CALCI DI RIGORE: Si concede per fallo evidente (fermo restando la modalità dell'autoarbitraggio), distanza del dischetto 7 metri.

CALCIO DI PUNIZIONE: Possono essere diretti o indiretti, distanza della barriera a 7 metri.

ESPULSIONE: È prevista l'espulsione per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione. Non è previsto automatismo delle sanzioni nella categoria Pulcini.

RIMESSE LATERALI: Possono essere effettuate solo con le mani (in caso di infrazione si ripete la rimessa laterale).

FUORIGIOCO: Non è previsto.

RETROPASSAGGIO CON I PIEDI AL PORTIERE: In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, con applicazione del divieto di pressing sul portiere in possesso che riceve il retropassaggio con i piedi. Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato per 7 secondi e deve poter giocare senza essere contrastato. Se il portiere conduce palla al di fuori dell'area di rigore è attaccabile.

REGOLE PER IL PORTIERE: Il portiere non può mantenere con le mani il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; al portiere è consentito lanciare la palla oltre la metà campo su retropassaggio e su rinvio (è vietato solamente in occasione della rimessa da fondo campo).

RIMESSA DA FONDO CAMPO: La rimessa da fondo campo sarà effettuata con i piedi con palla a terra all'interno dell'area di rigore. In occasione della rimessa da fondo campo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e relativo prolungamento laterale. Il gioco comincia normalmente quando il calciatore che riceve palla dal proprio portiere effettua il primo controllo; è possibile ricevere il primo passaggio all'interno dell'area di rigore. Sulla rimessa da fondo campo il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo.

CLASSIFICHE: In caso di parità di punteggio valgono i criteri elencati nel regolamento riferiti solo ed esclusivamente alla fase in questione.

ARBITRI: Autoarbitraggio con tutor. Fischio unico di inizio e fine gara: non è previsto recupero pertanto gestire velocemente eventuali infortuni e sostituzioni volanti quando concesse al fine di ridurre al minimo le interruzioni di gioco.

ABBIGLIAMENTO: Obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio).

SUPERIORITÀ NUMERICA: Nel caso in cui durante un tempo di gioco si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un giocatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti. Ogni tempo di gioco inizia con lo stesso numero di giocatori per squadra.

SALUTI: Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre schierate in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo.

4