

TORNEO DEGLI ENTI 2026

REGOLAMENTO

• ***L'Ente che vincerà il torneo, è obbligato ad organizzare il torneo l'anno successivo senza delegare nessuna Società/altro Ente, pena esclusione dello stesso per tutti gli anni successivi.***

• Il Torneo avrà inizio il 04/05/2026 e terminerà il 15/06/2026.

• Le partite non si potranno spostare, a meno che non si trova accordo tra le squadre interessate al cambio.

• Al Torneo parteciperanno 11 Squadre, divise in due gironi uno da 5 ed uno da 6. I gironi saranno sorteggiati in via telematica. Passeranno il turno le prime quattro classificate di ogni girone, che poi si sfideranno in quarti, semifinali e finali ad eliminazione diretta.

• Al Torneo degli Enti 2026, potranno partecipare atleti facenti parte dei rispettivi enti da una data precedente al 31/03/2026.

• Ogni Ente dovrà presentare l'elenco degli atleti iscritti, completo di tessera o equivalente attestato di appartenenza all'ente entro e non oltre il 15/04/2026, per dar modo agli organizzatori di poter verificare presso gli organi competenti i regolari requisiti degli atleti partecipanti.

• *Contestualmente alla consegna del suddetto elenco, gli Enti dovranno provvedere al versamento della quota di iscrizione, quantificata in euro 330 a squadra + euro 50 cauzione per eventuali sanzioni.*

• L'elenco degli iscritti potrà essere composto da un massimo di 20 atleti e 6 dirigenti e non potrà essere modificato e/o integrato dopo la data di consegna dello stesso.

• Potranno essere iscritti atleti che non siano tesserati per squadre partecipanti a tornei organizzati dalla FIGC dalla 1° categoria compresa in su per gli atleti di sesso maschile, mentre per gli atleti di sesso femminile che non siano tesserati per squadre partecipanti a tornei di Serie C compresa in su **(ed equivalenti categorie di campionati esteri)**.

• Ogni Ente potrà iscrivere 2 atleti esterni, i quali potranno giocare unicamente nel ruolo di portiere, sempre rispettando le caratteristiche del punto precedente; tali atleti non potranno per nessun motivo giocare in un ruolo diverso da quello di portiere, nemmeno a partita in corso.

Art. 1 Regolamento tecnico di gioco

- Per lo svolgimento del torneo 2026 si applica il Regolamento Tecnico di gioco per il calcio a 11 della FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.

Art. 2 Tempi di gioco

- Sia le partite dei gironi che le partite ad eliminazione diretta, si svolgeranno con 2 tempi da 25 minuti ciascuno con intervallo di 5 minuti.

Art. 3 Tempo di attesa

- Nessun tempo di attesa è previsto; la squadra che non si presenterà sul terreno di gioco all'ora prevista per la gara risulterà perdente col risultato di 0-3.

Art. 4 Partecipanti alla gara

- Alle gare partecipano squadre composte da un massimo di 14 giocatori dei quali 7 titolari.

Art. 5 Abbigliamento degli atleti

- Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. I portieri devono indossare una maglia di colore diverso da quella di compagni, avversari e arbitro.

- **L'utilizzo dei parastinchi è obbligatorio.**

- Nessun oggetto pericoloso può essere indossato dagli atleti. Tutti i tipi di accessori di gioielleria o bigiotteria (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o gomma, ecc..) sono vietati e devono essere tolti; **NON** è consentito usare nastro adesivo o altro per coprirli.

Art. 6 Distinta dei partecipanti alla gara

- Prima di ogni partita, si dovrà compilare la distinta in duplice copia **OBBLIGATORIAMENTE stampata** (una per l'arbitro e l'altra per la squadra avversaria, se non viene totalmente compilata la distinta in tutte le sue parti, oppure ci saranno dati mancanti verrà dato **1 PUNTO DI PENALIZZAZIONE**) con indicato:

- a) il numero di maglia dei giocatori partecipanti alla gara (massimo 14).
- b) il capitano
- c) il vicecapitano
- d) 1 allenatore, massimo 2 dirigenti accompagnatori e un assistente.
- e) il nome della squadra avversaria.
- f) data e ora della gara.

Art. 7 Palloni per la gara

- I palloni per la gara verranno messi a disposizione dall'ente organizzatore e alla fine della gara devono essere consegnati a un responsabile dell'organizzazione.

Art. 8 Numero minimo di giocatori per dare inizio e per continuare una gara

- Ogni squadra deve essere composta da un numero minimo di quattro giocatori per iniziare la gara, se non si raggiunge il numero minimo, la gara sarà data persa a tavolino con punteggio di 3-0.

Art. 9 Assistenti di parte degli arbitri, messi a disposizione dalle squadre.

- Ciascuno dei due Enti deve mettere a disposizione un proprio tesserato **OBBLIGATORIAMENTE** per svolgere il compito di assistente dell'arbitro; ai fini disciplinari la partecipazione ad una gara quale assistente dell'arbitro è equiparata a quella di calciatore.
- Qualora uno degli Enti non indicasse nell'elenco il proprio tesserato per lo svolgimento di tale compito, l'arbitro inviterà il capitano della squadra ad affidare il compito di assistente dell'arbitro ad un dirigente o ad uno dei giocatori di riserva; in difetto o in caso di rifiuto, non darà inizio alla gara e riporterà quanto accaduto nel rapporto di gara per i conseguenti provvedimenti da parte degli Organi giudicanti (**1 PUNTO DI PENALIZZAZIONE**).
- Un atleta tesserato che inizia la gara con funzioni di assistente di parte, nella stessa gara può partecipare al gioco come calciatore se indicato nella distinta di gara anche come giocatore di riserva. In tal caso dovrà essere sostituito da altro tesserato avente titolo.

Art. 10 Sostituzione dell'arbitro o degli assistenti

- Qualora l'arbitro durante una gara non sia nelle condizioni di poter continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio la gara sarà definitivamente sospesa e rigiocata ripartendo dal primo minuto dal risultato di 0 a 0. Rimarranno validi ai fini delle squalifiche e delle ammende i provvedimenti disciplinari presi.

Art. 11 Persone ammesse nel campo di gara

- Non possono sostare nel "recinto di gioco" persone non iscritte nella distinta di gara e non riconosciute dal Direttore di gara.
- In caso di mancanza dell'accompagnatore ufficiale, tale funzione dovrà essere svolta da capitano. In questo caso l'atleta, pur continuando ad essere presente tra i giocatori a disposizione, segnalerà il proprio nome anche nell'apposito spazio della distinta riservato all'accompagnatore ufficiale. Il dirigente designato rappresenta, a tutti gli effetti, la società sportiva.
- Durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel recinto di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.
- I giocatori di riserva non possono indossare la tenuta di gioco della squadra per evitare di confondersi con i compagni che sono sul campo.
- In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare seduti nella panchina loro assegnata o sostare accanto alla stessa se i posti a sedere non bastano; In caso di sostituzione, possono alzarsi e sostare ai bordi del terreno di gioco solo se in attesa che l'arbitro dia il permesso ad effettuare la sostituzione stessa.
- I giocatori di riserva possono riscaldarsi nel corso della gara se l'impianto ha lo spazio a ciò appositamente destinato; al momento di entrare in campo devono stare pronti nella "zona di sostituzione" secondo le modalità prescritte dal Regolamento Tecnico.

Art. 12 Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara

- Qualora lo ritenga necessario l'arbitro può assumere dei provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori, dei dirigenti e dei tecnici partecipanti alla gara anche prima del suo inizio. In particolare, in questa occasione possono essere comminate, in base alla gravità del fatto, l'ammonizione o l'esclusione dalla partecipazione alla gara che equivale all'espulsione.

- Nel caso del punto precedente, la squadra del giocatore sanzionato con l'espulsione inizierà la gara, comunque, con sette giocatori titolari.
- In ogni caso non è comunque possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio della gara.
- Vengono introdotte le sanzioni pecuniarie in merito alle ammonizioni ed alle espulsioni, nella fattispecie euro 5 per ammonizione, euro 10 per espulsione. A tal proposito al momento dell'iscrizione ogni squadra deve versare euro 50 di cauzione che verranno poi restituiti a fine torneo decurtati dalla somma delle eventuali sanzioni.

Art. 13 Sostituzioni dei giocatori

- Ogni squadra potrà effettuare sostituzioni in numero illimitato, a gioco fermo, col consenso del direttore di gara
- I giocatori espulsi definitivamente non possono in alcun modo essere sostituiti.

Art. 14 Time-out

- Ogni squadra, nel corso di ciascuno dei 2 tempi di gioco può richiedere una sospensione della durata di 2 minuti ciascuna. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, solo ed esclusivamente dal capitano della squadra
- Il time-out è concesso dall'arbitro soltanto se la Società richiedente si trova nella condizione di "possesso palla". Il time-out è accordato alla prima interruzione del gioco.
- L'espulsione definitiva di un calciatore titolare durante il time out comporta l'inferiorità numerica per il prosieguo della gara per la Società sportiva cui apparteneva l'atleta espulso.

Art. 15 Sanzioni disciplinari

- I giocatori espulsi sono automaticamente squalificati per una giornata da scontarsi nella gara immediatamente successiva, fatte salve sanzioni più gravi assunte dall'Organizzazione del Torneo.
- Ai giocatori che abbiano ricevuto due ammonizioni nella stessa gara viene irrogata la squalifica per una giornata effettiva di gara
- Il ricevere due ammonizioni in gare differenti comporta la squalifica di una gara, squalifica che verrà comunicata dall'Organizzazione del Torneo.
- Alla fine dei gironi, vengono cancellate tutte le ammonizioni dei singoli giocatori;

Art. 16 Gare ad eliminataria diretta col sistema tradizionale

- Per designare la squadra vincitrice della gara nei turni ad eliminataria diretta o nelle finali, in caso di parità alla fine dei tempi regolamentari, si procede nel seguente modo:
- disputa di 1 tempo supplementare della durata di 10 minuti. Vince la gara la squadra che segna più reti nel corso dei tempi supplementari.
- in caso di ulteriore parità la squadra vincitrice viene designata mediante i tiri di rigore in numero di cinque per squadra.

Art. 17 Modalità per i tiri di rigori

- Per ciascuna squadra sarà effettuata prima una serie di cinque calci di rigore, poi, se il risultato fosse ancora in parità, ad oltranza.
- Ai tiri di rigore sono ammessi tutti i giocatori presenti in distinta.

- Se, al termine della gara e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria, deve ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e l'arbitro deve essere informato del nome e del numero di ciascun calciatore escluso dai tiri.
- La procedura prevista è la seguente:
 - al fischio finale tutti i giocatori delle due squadre si recheranno nella metà campo opposta a quella dove si devono battere i rigori;
 - l'arbitro, assieme ai due portieri, si reca alla porta dove si devono battere i rigori; tale porta viene individuata mediante sorteggio;
 - batte per prima i rigori la squadra che ha perso il sorteggio di inizio partita;
 - i giocatori delle due squadre si avvicineranno al dischetto in maniera veloce senza preavvertire l'arbitro del turno di tiro; l'arbitro, peraltro, andrà, via via, segnando i numeri dei giocatori che tirano i rigori;
 - se prima che entrambe le squadre abbiano battuto tutti i tiri di rigore, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
 - se al termine della serie di calci di rigore permanesse ancora la parità, si procederà a tirare i rigori ad oltranza fino a quando, a parità di tiri eseguiti, una delle due squadre non si venga a trovare in vantaggio;

Art. 18 Risultato tecnico e ripetizione di una gara

- La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-3.
- Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

Art. 19 Modalità per la compilazione delle classifiche

- Per ogni gara vengono assegnati i seguenti punti validi per la classifica:
 - 3 punti alla squadra che vince la gara sul campo;
 - 1 punto ad entrambe le squadre in caso di pareggio;
 - 0 punti alla squadra che perde la gara sul campo.
- Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince la gara.

Art. 20 Modalità per la compilazione della classifica avulsa

- Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, saranno considerate soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica.
- Quindi si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:
 - punti conseguiti negli scontri diretti nella classifica avulsa;
 - maggior numero di vittorie nella classifica avulsa
 - differenza reti nella classifica avulsa
 - maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa
 - maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
 - differenza reti nell'intera manifestazione;
 - maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione.
 - sorteggio.

Art. 21 Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi

- Qualora sia necessario definire la migliore posizione in classifica (ad esempio per definire la migliore seconda, la migliore terza (...)) tra le squadre di gironi diversi si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:

- media punti (punti fatti/partite disputate);
- media differenza reti (differenza reti/partite disputate);
- media reti realizzate (reti fatte/partite disputate);
- media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate);
- sorteggio.

Art. 22 Ritiro di una squadra durante la manifestazione.

- Qualora una squadra si dovesse ritirare durante la fase a gironi, il calendario non verrà modificato, e la squadra avversaria effettuerà un turno di riposo.

- Qualora una squadra si dovesse ritirare durante la fase ad eliminazione diretta si potranno verificare due casi

- 1) Se il ritiro avverrà in tempo utile (max 5 ore dall'inizio della gara) verrà ripescata la miglior squadra eliminata dalla fase a gironi.
- 2) Se il ritiro avverrà non in tempo utile, verrà assegnata la vittoria per 3-0 a tavolino alla squadra avversaria.

Art. 22 Ritiro di una squadra durante la manifestazione.

- Qualora una squadra si dovesse ritirare durante la fase a gironi, il calendario non verrà modificato, e la squadra avversaria effettuerà un turno di riposo.

- Qualora una squadra si dovesse ritirare durante la fase ad eliminazione diretta si potranno verificare due casi

- 3) Se il ritiro avverrà in tempo utile (max 5 ore dall'inizio della gara) verrà ripescata la miglior squadra eliminata dalla fase a gironi.
- 4) Se il ritiro avverrà non in tempo utile, verrà assegnata la vittoria per 3-0 a tavolino alla squadra avversaria.

Art. 22 Modalità di calci da fermo.

- Fuorigioco

Viene applicato solamente sul primo tocco del calcio di punizione dal limite dell'area di rigore su tutta la larghezza del campo.

- Distanza dei calciatori

Nei calci di inizio, d'angolo e nei calci di punizione nessun avversario può essere a meno di 6 mt dal punto in cui viene posto il pallone.

- Calcio di rigore

Il punto del calcio di rigore deve essere posto a mt. 9 dalla linea di porta.

Art. 23 Orario di arrivo e riconoscimento atleti.

Tutte le squadre sono tenute a presentarsi al campo in anticipo rispetto all'orario di inizio, per poter dar modo agli arbitri di effettuare il riconoscimento **OBBLIGATORIO** degli atleti, i quali dovranno provvedere a portare un documento che attesti la propria appartenenza all'Ente.

Qual ora non si è provvisti di tesserino di riconoscimento, si porterà un documento di riconoscimento valido, e l'Organizzazione provvederà all'attestazione di appartenenza.