

# SACRO LEAGUE

*Il calcio del quartiere, come non l'hai mai visto*

**Fascia riferimento:** 15-25 anni

**Durata:** 2 tempi da 20'. Il cronometro non dovrà essere fermato se non per: infortuni e assistenza medica solo quando il personale medico viene chiamato dall'arbitro, Secret card, esecuzione del rigore presidenziale, oppure a discrezione dell'arbitro in caso di perdita di tempo. È previsto un intervallo di 3' tra i due tempi.

**Classifica:** 3 punti per la vittoria nei tempi regolamentari, 0 per la sconfitta, 2 punti per la vittoria agli Shootout (in caso di pareggio) e 1 punto per la sconfitta agli Shootout.

**Formula:** 2 gironi da 5 squadre solo andata. Al termine della fase a gironi, le prime tre di ciascun girone saranno qualificate di diritto ai quarti di finale, mentre quarte e quinte si incroceranno in uno spareggio per determinare le ultime due squadre qualificate ai quarti di finale. Poi si procederà con gare ad eliminazione diretta con il classico tabellone all'italiana.

## FASI DELLA PARTITA

- **SCALE-UP (primi cinque minuti)**
  - **Minuti 0-1:** 1vs1 con portiere
  - **Minuti 1-2:** 2vs2 con portiere
  - **Minuti 2-3:** 3vs3 con portiere
  - **Minuti 3-4:** 4vs4 con portiere
  - **Minuti 4-5:** 5vs5 con portiere
  - **Minuti 5+:** 7vs7 con portiere

I giocatori, partendo dalla linea di fondo campo, si sfidano per la conquista del primo possesso non appena il conto alla rovescia termina. Se non effettuata correttamente, il possesso viene assegnato alla squadra avversaria con calcio d'inizio dal centro. Il portiere può uscire dall'area di rigore durante la fase di scale-up per agire come giocatore di movimento. È obbligatorio iniziare la partita con almeno un portiere in campo. Un eventuale fallo sullo sprint iniziale avrà come conseguenza l'estrazione di un cartellino in base alla gravità dello stesso. Il calciatore che ha commesso il fallo dovrà essere sostituito per effetto della sanzione e nel successivo scaglione di scale-up la sua squadra sarà in inferiorità numerica.

- **DOUBLE GOAL (minuto 18)**

Un conto alla rovescia di 10 secondi inizia al minuto 16:50, segnalando gli ultimi 10 secondi della partita regolare. Il double gol inizia al minuto 17:00 con un calcio d'inizio da centrocampo per la squadra che non ha avuto il primo possesso all'inizio della partita (che non necessariamente è quella che tocca per prima il pallone). Tutti i gol segnati a partire dal minuto 17:00 fino all'intervallo della partita valgono doppio.

- **DADO DELLA LEGA (minuto 20)**

La seconda parte della partita (dopo l'intervallo) inizia con un conto alla rovescia di 20 secondi. Il gioco riprende al minuto 20:00 e la fase del dado ha una durata di 3 minuti, fino al minuto 23:00. Al minuto 23:00, il gioco si fermerà per permettere l'ingresso dei giocatori rimanenti fino a ristabilire la situazione di

8vs8. Il gioco regolare inizia con un calcio d'inizio da centrocampo per la squadra che non ha avuto il primo possesso all'inizio del dado (che non necessariamente è quella che tocca per prima il pallone).

Il dado a sei facce determina il formato di gioco:

- Due facce: 3vs3 (no portiere)
- Due facce: 2vs2 (no portiere)
- Due facce: 1vs1 con portiere

Se una squadra ha solo due giocatori in campo (situazioni di 2vs2 o 1vs1 con portiere) e riceve un'ammonizione o un'espulsione, la sospensione inizia a partire dal minuto 23:00.

- **MATCH BALL SHOOTOUT (minuto 40)**

In caso di pareggio al minuto 40:00, si procederà con una serie di 5 rigori shootout. Se una squadra è in vantaggio al minuto 40:00, dovrà segnare un solo gol aggiuntivo per vincere la partita. Allo stesso modo, la squadra in svantaggio avrà comunque la possibilità di vincere la gara se riuscirà a rimontare e segnare un gol in più rispetto ai gol segnati dagli avversari nei primi 40 minuti.

- **Minuto 40:00:** 5v5
- **Countdown 1 minuto (prossima interruzione):** 4vs4
- **Countdown 1 minuto (prossima interruzione):** 3vs3
- **Countdown 1 minuto (prossima interruzione):** 1vs1 con portiere (uguale alla fase del dado)
- **Countdown 1 minuto (non serve attendere per un'interruzione):** 2vs2 (il portiere non è obbligatorio)

Gli allenatori devono rimuovere i giocatori necessari senza ritardi, prima che l'arbitro riprenda il gioco. È previsto un periodo di posizionamento di 20 secondi prima che il pallone venga posto a centrocampo, il cronometro di gioco parte nel momento in cui il primo giocatore tocca il pallone nel cerchio di centrocampo. Non è richiesto un portiere, tranne nella situazione di 1 contro 1 con portiere.

## REGOLE GENERALI

**Cartellini:** L'ammonizione comporta l'uscita dal campo per 2 minuti, mentre l'espulsione costringe il proprio team in inferiorità numerica per 5 minuti, anche in situazione di doppio giallo.

**Riprese di gioco errate:** L'arbitro ferma il gioco e chiede alla squadra di riprendere correttamente. Se si ripete, il possesso viene assegnato alla squadra avversaria tramite la stessa ripresa di gioco.

**Sostituzioni:** Dal minuto 5:00 le sostituzioni sono illimitate, è necessario però effettuare la sostituzione all'altezza della linea mediana di centrocampo e il giocatore entrante deve consegnare la pettorina al giocatore in uscita.

**Sostituzioni irregolari:**

- Giocatore della squadra attaccante entra in campo in modo irregolare: l'arbitro ferma il gioco e assegna il possesso alla squadra avversaria tramite un calcio di punizione indiretto dalla zona di sostituzione
- Giocatore della squadra difendente entra in campo e interferisce: cartellino giallo, gioco ripreso con calcio di rigore shootout per la squadra attaccante
- Giocatore della squadra difendente entra senza interferire: il gioco continua senza sanzioni.

**Retropassaggio:** i giocatori di movimento non possono passare deliberatamente il pallone al portiere con il piede affinché questo lo possa giocare con le mani, mentre sono consentite altre parti del corpo. In caso di retropassaggio è previsto un calcio di punizione indiretto nel punto in cui il portiere ha toccato la palla ad eccezione della fase del dado 1vs1 e la fase di Match Ball Shootout dove è sanzionato con un rigore shootout.

**Sanzioni per perdite di tempo:**

- **Perdita di tempo del portiere:** se il portiere impiega più di 6 secondi per mettere la palla in gioco l'arbitro può assegnare un calcio d'angolo alla squadra avversaria. A discrezione dell'arbitro, il conteggio dei 6 secondi inizia nel momento in cui il portiere è ritenuto in pieno controllo del pallone e non ostacolato da un avversario. L'arbitro deve segnalare chiaramente al portiere (e agli altri giocatori) il tempo rimanente per il rilascio del pallone.
- **Poteri generali contro la perdita di tempo:**
  1. **Cambio rimessa laterale:** l'arbitro può cambiare la direzione della rimessa laterale a favore della squadra avversaria
  2. **Da calcio di rinvio a calcio d'angolo:** l'arbitro può cambiare il calcio di rinvio in calcio d'angolo per la squadra avversaria
  3. **Durante la fase del dado (1vs1) e fase Match Ball / Shootouts:** L'arbitro può assegnare il possesso alla squadra avversaria tramite la stessa ripresa di gioco.

Tutte le sanzioni per perdita di tempo sono a discrezione dell'arbitro quando si ritiene che si sia verificata una perdita di tempo intenzionale.

**Esultanze:** Durante le esultanze per i gol i giocatori non possono togliersi la maglietta, non devono mostrare messaggi offensivi che violano i valori della competizione. La violazione comporta il cartellino giallo.

**Gioco passivo:** L'arbitro può segnalare un avviso di 10 secondi in caso di perdita di tempo deliberata. Se non completato entro 10 secondi, il possesso viene assegnato alla squadra avversaria tramite calcio di rinvio.

## PROCEDURA RIGORI SHOOTOUTS

L'arbitro lancia la moneta e la squadra vincente sceglie se calciare per prima o seconda. Solo i giocatori autorizzati che hanno terminato la partita possono partecipare (un giocatore fuori dal campo a causa di un cartellino giallo è considerato disponibile). I giocatori espulsi non sono disponibili. Ogni squadra sceglie cinque tiratori e l'ordine (non è necessario informare gli arbitri). Entrambi i portieri possono partecipare ed essere scambiati durante i rigori shootout. Solo i partecipanti autorizzati agli shootout, allenatore e arbitri possono stare in campo. Tutto il resto dello staff deve rimanere in panchina.

**Regole di esecuzione shootouts:** un conto alla rovescia di 3 secondi inizierà prima di avviare l'esecuzione del rigore. Successivamente, sarà una sfida tra il giocatore e il portiere a partire dal centro del campo, con un conto alla rovescia di 5 secondi per completare l'esecuzione del rigore.

**Gol validi:**

- La palla entra in porta
- Se la palla tocca il portiere ma continua entrando in rete, il gol viene convalidato

- Se la palla colpisce il palo (senza tocco del portiere) e il giocatore sfrutta il rimbalzo entro il limite di tempo, l'azione è considerata valida e il giocatore può tentare di segnare.

#### **Tentativi mancati:**

- La palla tocca il portiere ma non entra in porta
- La palla esce dal campo senza il tocco del portiere
- Scade il limite di tempo di 5 secondi

#### **Requisiti del portiere:**

- Deve iniziare con almeno parte di un piede sulla linea di porta o dietro di essa
- Può muoversi dalla linea una volta dato il segnale acustico
- Infrazioni: richiamo per la prima infrazione, cartellino giallo per la successiva (richiede sostituzione)
- Fallo grave: se il portiere commette un fallo sul giocatore o tocca la palla fuori dall'area con le mani entro 5 secondi, viene assegnato immediatamente un rigore standard + cartellino giallo + deve lasciare gli shootout.

#### **Sequenza degli shootout**

##### **- Cinque round iniziali:**

- Devono essere eseguiti a turno
- Ogni tiro deve essere eseguito da un calciatore diverso
- Se una squadra non può essere raggiunta prima che entrambe completino il quinto turno, gli shootout terminano anticipatamente.

##### **- Format sudden death:**

- Se c'è parità dopo cinque round ciascuno, si continua alternando i tiri
- **Primo sudden death kick:** effettuato da uno dei portieri disponibili della squadra
- **Tiri successivi di sudden death:** le squadre possono scegliere qualsiasi giocatore disponibile della squadra, con ripetizione consentita
- La sequenza continua finché una squadra segna un gol in più rispetto all'altra dopo lo stesso numero di tiri.

## **SECRET CARDS**

**Periodo di attivazione:** Le Secret Cards possono essere attivate dalla fine della fase di scale-up (minuto 5:00) fino all'inizio della fase del Double Gol (minuto 16:59) e dalla fine della fase del dado (minuto 23:00) fino all'inizio della fase Match Ball Shootout (minuto 39:59)

**Attivazione:** l'allenatore dovrà recarsi all'altezza del centrocampo con la Secret Card scelta

**Esecuzione:** alla successiva interruzione del gioco

**Interruzione Deliberata:** se l'allenatore si accinge con la carta al centrocampo con l'intento deliberato di disturbare gli avversari, l'arbitro può dare un cartellino giallo.

**Tipi di cards:** Ogni squadra seleziona da un mazzo di 10 carte che contiene:

- 2x Carta Double Gol: i gol contano il doppio per 4 minuti
- 1x Carta Suspension: rimuove un giocatore avversario (escluso il portiere) per 4 minuti
- 2x Carta Penalty Shootout: assegna un rigore shootout
- 2x Carta Star Player: il gol successivo del giocatore designato conta il doppio (l'effetto termina dopo il gol)
- 1x Carta Penalty: assegna un rigore standard
- 1x Reverse Penalty: scegli un avversario (esclusi i portieri) per calciare un rigore standard. Se segna il gol non viene convalidato. Se sbaglia, la squadra avversaria subisce un gol
- 1x Carta Jolly: scegli qualsiasi altra carta o ruba una carta non rivelata dell'avversario.

#### **Effetti dettagliati delle cards**

- **Carta double gol (4 minuti):** I gol segnati dalla squadra valgono come doppio. Se viene assegnato un rigore durante l'effetto, anche il rigore conta doppio. Se l'attaccante tira verso la porta nell'ultimo minuto (3:59), si applicano gli stessi criteri dei countdown. Il gol conta come due per le statistiche di squadra, ma come uno per le statistiche del singolo giocatore.
- **Carta suspension (4 minuti):** Rimuove un giocatore avversario a scelta (esclusi i portieri) per 4 minuti. Se applicata a un giocatore della panchina, la squadra deve rimuovere un giocatore in campo. Se l'avversario rivela una carta rigore/rigore shootout immediatamente dopo, il giocatore sanzionato non può calciare il rigore se selezionato.
- **Carta penalty:** Calcio di rigore standard assegnato. Tutti i giocatori tranne il tiratore devono trovarsi dietro la linea del centrocampo durante l'esecuzione. Se viene assegnato un rigore regolare subito dopo l'attivazione: i rigori vengono eseguiti consecutivamente (prima secret card, poi quello regolare). Se viene assegnato un rigore regolare contro la squadra che ha attivato la carta immediatamente dopo: il rigore della secret card viene eseguito prima, seguito dal rigore della squadra avversaria.
- **Carta reverse penalty:** Viene assegnato un calcio di rigore standard alla squadra avversaria. Tutti i giocatori, ad eccezione del tiratore, devono posizionarsi dietro la linea di centrocampo durante l'esecuzione. Scegli un avversario (esclusi i portieri) per calciare il rigore. Se segna, il gol non viene convalidato. Se sbaglia, la squadra avversaria subisce un gol. Nel caso in cui una squadra voglia evitare che un proprio giocatore disponibile calci il rigore inverso, dichiarando ad esempio che è infortunato, quel giocatore non potrà più partecipare al resto della partita.
- **Carta rigore shootout:** Rigore shootout in formato tie-breaker. Se il giocatore avanza prima del conto alla rovescia di 3 secondi: azione non valida (shootout annullato). Se il portiere commette fallo sul giocatore o tocca la palla con le mani fuori dall'area: rigore standard assegnato + cartellino giallo + sostituzione del portiere. Il rigore standard viene eseguito dallo stesso giocatore che lo ha procurato (a meno che non sia infortunato).
- **Carta star player:** Il giocatore designato riceve la fascia star players. L'effetto rimane attivo fino al minuto 40:00 oppure fino a quando il giocatore segna, a seconda di quale delle due condizioni si verifichi per prima. Dopo aver segnato, il giocatore deve rimuovere immediatamente la fascia e consegnarla direttamente all'arbitro. Il gol conta come doppio, l'effetto della fascia termina immediatamente dopo il gol.

- **Carta jolly:** Scegliere qualsiasi altra carta disponibile o rubare la carta non rivelata dell'avversario. Può essere rubata solo se la carta dell'avversario non è stata ancora rivelata prima che l'allenatore si rechi con la carta a centrocampo.

## RIGORE PRESIDENZIALE

Solo i presidenti fisicamente presenti possono attivare il president penalty. Deve essere attivato prima del minuto 39:59. L'avversario ha il diritto di rispondere con il president penalty o rigore shootout di un calciatore. Non può essere attivato durante le fasi di Scale-up, gol double, dado e fase di match ball shootout.

**Esecuzione:** Il presidente deve indossare la maglia ufficiale della squadra.

**Valore:** conta sempre come un gol, indipendentemente dalle carte attive

**Formato:** Rigore standard o rigore shootout (se tirato da un calciatore)

**NB:** Se il presidente gioca come giocatore può attivare il president penalty solo se è presente un altro presidente per calciare il rigore