

REGOLAMENTO “STORK LEAGUE”

CALENDARIO

Il torneo sarà composto **da 2 gironi**, ciascuno con un numero di squadre variabile in base ai partecipanti.

- **La prima classificata di ogni girone** si qualifica direttamente alla semifinale.
- Le seconde classificate affrontano le terze classificate in una **fase Di play-in incrociata**.
- **Le vincenti dei play-in** accederanno alla semifinale.

STORK si riserva il diritto di apportare modifiche al calendario e agli orari delle partite. In questo caso, saranno avvisate tutte le squadre il prima possibile.

Durata e format generale

- **34 minuti di gioco effettivo**, divisi in **2 tempi da 17 minuti (15+2) (15+2)**
- Stop dell'arbitro in momenti chiave: minuto **15** (dado), minuto **17** (fine dado) minuto **32** (fase gol doppio/golden goal), minuto **34** (fine partita), **per carte e rigore presidenziale**.

Come viene gestito il tempo?

Nella Stork League, il tempo di gioco è gestito in modo molto particolare, simile a quello del basket o del futsal. Ogni volta che il pallone esce dal campo o il gioco si interrompe, il cronometro si ferma. Riprende solo nel momento esatto in cui il gioco ricomincia, ad esempio con una rimessa laterale, un calcio d'angolo, una punizione, gioco di una secret card o rigore presidenziale

Questo sistema **fa sì che i 34 minuti complessivi di una partita rappresentino tempo di gioco reale**, non un tempo percepito o approssimato come avviene nel calcio tradizionale, dove il cronometro continua a scorrere anche durante le interruzioni.

Il **concetto di “recupero”** non esiste come nel calcio classico, ma sarà applicato **solo nei due mini-tempi da (2) due minuti ciascuno (uno per ogni tempo di gioco)**. In quei casi, se ci sono state interruzioni rilevanti, l'arbitro può concedere un breve prolungamento per compensare il tempo perso.

SVOLGIMENTO DEL MATCH

PREMATCH

Ogni squadra pesca una carta prima della partita.

Prima del fischio d'inizio, durante il **prematch**, ogni squadra effettua un pescaggio casuale tra una selezione di carte. Le carte sono posizionate coperte su un tavolo o un box, il team (**solitamente l'allenatore o il presidente**) sceglie una tra quelle disponibili senza conoscerne il contenuto.

La carta resta segreta

Dopo il pescaggio, la carta viene tenuta **nascosta** sia agli avversari sia al pubblico. L'effetto verrà rivelato **solo nel momento in cui la squadra decide di giocarla** durante la partita.

Carte diverse con effetti diversi

Le carte possono contenere poteri speciali come:

- **Un rigore a favore**
- **Un gol che vale doppio per 2 minuti**
- **L'espulsione di un giocatore avversario per 2 minuti**
- **un rigore in movimento della durata di 5 secondi (SHOOT-OUT)**
- **Il furto della carta avversaria (JOKER)**

Tempistica dell'uso

Le squadre possono scegliere **quando** attivare la carta nel corso del match, rispettando però alcune regole, solo nel 2° tempo regolamentare e non nei 2 mini-tempi. Ogni carta è valida **una sola volta** e deve essere giocata con attenzione, al momento giusto.

Configurazione della partita (calcio d' inizio)

I primi tre (3) minuti di gioco della partita verranno giocati come segue:

1. **Non c'è un calcio d'inizio classico al centrocampo.**
Invece di un tocco da centrocampo come nel calcio tradizionale, si utilizza una **partenza "a sprint"**, chiamata anche **"kick-off race"**.
2. **I giocatori partono dalla linea di fondo.**
All'inizio della partita (e anche all'inizio del secondo tempo e nei 2 mini-tempi), **un giocatore per squadra(insieme al portiere)** si posiziona **sulla propria linea di fondo** (vicino alla porta). Il pallone è posizionato **al centro del campo**.
3. **Scatto simultaneo al fischio dell'arbitro.**
Al fischio d'inizio, **entrambi i giocatori corrono verso il centrocampo** per contendersi il possesso del pallone. È una vera e propria gara di velocità e fisicità.

4. Chi arriva prima prende la palla.

Il giocatore che riesce a raggiungere il pallone per primo, per mantenere il possesso il pallone dovrà essere nella propria meta campo e passarla al portiere.

Se ciò non viene eseguito correttamente, il possesso verrà concesso alla squadra avversaria con un calcio di rinvio.

Alla fine di ogni minuto, un giocatore per ciascuna squadra entrerà

attraverso la linea di cambio. Pertanto, lo sviluppo di ogni minuto sarà il seguente:

- **Minuto 00:00:** Si giocherà 1 contro 1 con il portiere.

In questi minuti in caso di cartellino giallo il portiere dovrà essere sostituito da un altro portiere e la sua squadra verrà sanzionata con uno shoot-out. (in caso di fallo in area è rigore) Allo stesso modo, se il giocatore viene ammonito, può essere sostituito. Allo scadere del tempo di penalità potrà rientrare in campo senza sostituire alcun compagno di squadra.

- Minuto 01:00: Si giocherà un 3 contro 3.

- Minuto 2:00: Si giocherà un 4 contro 4.

- Minuto 3:00: Si giocherà un 5 contro 5

Dal minuto 03:00 in poi ogni squadra giocherà con tutti i giocatori, cioè 5 contro 5.

Nel caso in cui una squadra abbia un giocatore squalificato, manterrà l'inferiorità numerica fino allo scadere del tempo sanzionato. (sospensione di 2 minuti).

Durante i primi 3 minuti di gioco non è consentito effettuare cambi di giocatori salvo quanto specificato prima. Ogni volta che inizia un minuto diverso (1, 2 e 3), un giocatore per ciascuna squadra entrerà nella corsia di cambio. In caso di infortunio, se il calciatore lascia il campo di gioco e viene sostituito, non potrà partecipare alla partita fino al minuto 17° (potrà rientrare dal 2° tempo se ne è in grado).

Se un giocatore entra in campo in anticipo durante i primi 3 minuti, gli verrà mostrato un **cartellino giallo** se l'arbitro ritiene che stia partecipando al gioco.

Durante i primi 3 minuti, il tempo scorrerà, tranne nei casi di rigore, tiri di rigore, infortunio o cartellino, angoli e rimesse, momento in cui il cronometrista fermerà il cronometro. A sua esclusiva discrezione, l'arbitro può decidere di fermare il cronometro della partita se il tempo viene perso in caso di fallo o altra azione.

Al minuto 15° l'arbitro fischierà la fine del primo tempo regolare e il possesso palla terminerà in quel momento (non è previsto alcun recupero).

Dado di competizione (1° mini-tempo)

In quel preciso momento (**cioè al 15° minuto**), inizierà il 1° mini-tempo. Un rappresentante del torneo o uno spettatore lancerà il dado e la faccia visibile indicherà quale situazione di gioco si giocherà. Ad esempio, se il dado si ferma sul lato 1, la situazione di gioco applicabile sarà 1vs1 (con portiere impossibilitato di uscire dall'area di rigore). Le squadre devono rimuovere i giocatori corrispondenti dal campo di gioco finché non si realizza la situazione di gioco indicata dal dado. Per precisazione, il dado non avrà il numero 4, 5 e 6. Le situazioni di gioco sono le seguenti:

num. (1) sarà 1 vs 1 con portiere (impossibilitato di uscire dall'area)

num. (2) sarà 2 vs 2

num. (3) sarà 3 vs 3

Durante il tempo di esecuzione del Dado, le esclusioni temporanee (cartellini gialli e rossi) che erano attive in quel momento saranno inattive. Il tempo delle esclusioni verrà ripreso nel secondo tempo.

Nel caso in cui vi sia un cartellino giallo o un cartellino rosso durante il I Dado di Gara, il giocatore sarà sostituito.

Nel caso di 1 contro 1 o 2 contro 2, quando c'è una rimessa in gioco, la squadra avversaria deve trovarsi nel proprio campo di gioco per facilitare la rimessa in gioco.

2° tempo

Dopo il lancio del dado e una volta stabilita la situazione di gioco, la partita verrà ripresa al 17° minuto e si giocherà 5 contro 5 (a condizione che non ci siano cartellini accumulati dal primo tempo) e il primo possesso palla sarà ottenuto come il calcio d' inizio.

La palla rimarrà posizionata nel punto al centro del campo e al fischio dell' arbitro, i giocatori potranno iniziare la corsa verso il centro.

Si precisa che la palla dovrà essere sempre passata all'indietro e mai in avanti. Nel caso in cui un giocatore avanza con la palla in avanti, il possesso passa automaticamente agli avversari che deve ripartire da un calcio di rinvio.

Inoltre, nel caso in cui un giocatore di una delle due squadre lasci la linea di fondo campo prima del segnale corrispondente ovvero il fischio dell' arbitro, il possesso passerà automaticamente alla squadra avversaria. Se entrambe le squadre sono in anticipo rispetto al segnale, l'arbitro deciderà il primo possesso.

Durante la seconda metà potranno essere attivate le "SECRET CARD" e il "RIGORE PRESIDENZIALE" (leggere sotto per maggiori informazioni).

Il 2° tempo regolamentare finirà al minuto 32° (non è previsto alcun recupero)

Se la squadra in attacco effettua un tiro negli ultimi secondi del contropiede (prima di raggiungere il 32° minuto), non verrà fischio il fischio finale (per dare successivamente inizio al Doppio Gol) fino alla fine del tiro. L'azione sarà considerata terminata quando il pericolo è cessato.

DOPPIO GOL/ GOLDEN GOL (2° mini-tempo)

AL 32° minuto inizierà il secondo mini-tempo da 2 minuti (può esserci il recupero) e si giocherà in 5 contro 5.
nel caso:

- **Al 32° minuto, se una squadra è in vantaggio:**
 - Entra la modalità **Gol doppio**: ogni rete vale doppio fino al 34°
 - Vale per **entrambi i team**, quindi può completamente **ribaltare il risultato** anche negli ultimi istanti di gara.
es.(Se il punteggio è 4-2 e una squadra segna al minuto 33:30, il nuovo punteggio sarà **4-4.**)
- **Se è parità al 32° minuto:**

- Si attiva il **golden goal**: vince chi segna per primo nei 2 minuti restanti; se nessuno segna, si va agli shoot-out.

Se al termine dei 32 minuti il punteggio è **in parità**, non si va ai rigori subito.

- Si gioca un **tempo supplementare con golden gol**, chiamato anche "**Gol d'Oro**".
- La partita termina **subito appena una squadra segna**: chi fa il golden gol **vince**.
- Alla fine dei 34 **minuti** di una partita, se le due squadre sono ancora in **parità**, si passa ad una serie di **shoot-out** speciali per decretare un vincitore. Ecco come funzionano:

Format degli shoot-out

- **Numero di tiri**: ogni squadra effettua **5 shoot-out** (non rigori classici):
 - Si parte dalla **linea di centrocampo** con un solo attaccante contro il portiere.
 - Il giocatore ha **max 5 secondi** per dribblare e tirare a rete
- **Alternanza dei tiri**: come nei calci di rigore tradizionali, le squadre tirano **uno alla volta**, alternandosi.

Cosa succede in caso di ulteriore parità?

- Se dopo i 5 tiri a testa il punteggio è ancora in bilico, si passa al **sudden death**: tutti tirano uno shoot-out, finché una squadra segna e l'altra sbaglia

Fase	Azione	Dove si tira
Dopo 34' in parità	Si va agli shoot-out	Si parte da centrocampo
Serie iniziale	5 tiri per squadra	Alternanza standard
In caso di parità dopo 5	Sudden death	Finché una squadra vince

Punteggio in classifica

Regolamento interno prevede:

- **3 punti** per chi vince nei 34' regolamentari
- **0 punti** per chi perde nei 34' regolamentari
- **2 punti** per chi vince agli shoot-out
- **1 punto** per la squadra che perde agli shoot-out

Questo sistema garantisce **niente pareggi**, massima tensione e spettacolo fino all'ultimo secondo...

SECRET CARD

si può utilizzare soltanto nel 2° tempo regolamentare.
La carta sarà utilizzata alla prima interruzione di gioco.

1) GOL DOPPIO: durante i **due (2) minuti** i goal segnati dalla Squadra varranno il **doppio**.

Se viene effettuato un calcio di rigore mentre è attivata la carta doppio gol, il calcio di rigore varrà doppio, anche se viene effettuato quando il tempo indicato sulla carta è scaduto.

Il gol doppio **non vale** per il "RIGORE PRESIDENZIALE"

2) RIGORE: la squadra che utilizzerà questa carta avrà un **calcio di rigore**.

3) SHOOT-OUT: Uno scenario di rigore dove il giocatore **inizia dal centrocampo** e ha uno scontro **1 contro 1 con il portiere** della squadra opposta. Il giocatore deve completare l'azione entro **5 secondi**.

4) STAR PLAYER: la Squadra che mostra questa carta deve selezionare uno dei suoi giocatori come "**star player**". A questo giocatore verrà data una **fascia** da indossare sul braccio, a indicare che è lo **star player**. Dal momento in cui indossa la fascia fino al **32° minuto**, se il giocatore segna un goal, questo **varrà doppio**. Se segna un gol dovrà togliersi la fascia, consegnarla all'arbitro e da quel momento l'effetto della carta non sarà più valido.

5) SOSPENSIONE: la squadra che lancia questa carta può **sanzionare per due (2) minuti un giocatore a sua scelta** della squadra avversaria. In nessun caso il giocatore scelto potrà essere il portiere avversario.

Nel caso in cui una squadra gioca questa carta e la squadra avversaria gioca successivamente la sua carta, consistente in un rigore o shoot-out, **il giocatore "sospeso" sarà impossibilitato di calciare il rigore o shoot-out**.

Al termine dei due (2) minuti il giocatore può rientrare in campo senza interruzione di gioco.

6) JOKER: la Squadra che ottiene questa carta può in qualsiasi momento attivare una qualsiasi delle altre carte disponibili (**GOL DOPPIO, SOSPENSIONE, RIGORE, SHOOT-OUT, STAR PLAYER**).

Inoltre può usare il jolly per **eliminare o copiare la carta ATTIVA** della squadra avversaria.

(in caso di mancato utilizzo della carta ,dopo il minuto trentadue (32), non sarà più utilizzabile)

RIGORE PRESIDENZIALE: Oltre alle carte ogni squadra ha a disposizione un "**rigore presidenziale**" che può essere richiesto **soltanto nel 2° tempo regolamentare** e viene tirato dal presidente, se il presidente non è presente o non desidera tirare il rigore, un giocatore della squadra tirerà uno **shoot-out**.

In caso di carta “GOL DOPPIO” attiva ,in caso di gol di tale **rigore** varrà sempre uno (1).

CARTELLINI

-CARTELLINO GIALLO: sospensione di **due (2) minuti** del giocatore.

Prendere un cartellino giallo , infatti, non significa solo essere costretti a prestare più attenzione negli interventi successivi. Un'ammonizione rischia di compromettere una partita se, nei **due minuti che seguono la sanzione disciplinare**, gli avversari sono bravi ad approfittare della superiorità numerica. **Essere ammoniti nel corso della partita costringe l'artefice dell'intervento falloso a lasciare il terreno di gioco per due (2) minuti esatti, prima di poter tornare in campo ad aiutare i suoi compagni.**

-CARTELLINO ROSSO: sospensione di **quattro (4) minuti** del giocatore.

I cartellini rossi hanno probabilmente un peso inferiore al calcio classico per la squadra, mentre le stesse identiche per il calciatore che ha subito l'espulsione. Quando l'arbitro, infatti, **estrae un cartellino rosso** verso uno dei 10 giocatori in campo, questo sarà **costretto ad abbandonare il campo e non gli sarà permesso di rientrare. Passati quattro (4) minuti, però, l'allenatore potrà sostituirlo con un altro giocatore dalla panchina.**

PASSIVITA'

la squadra in attacco ha un tempo limitato per concludere l'azione: **30 secondi**. Se però l'arbitro ritiene che la squadra **stia solo facendo girare la palla senza cercare davvero di segnare**, l'arbitro alza il braccio per segnalare il “gioco passivo”. Da quel momento, scatta una sorta di conto alla rovescia non visibile: la squadra ha solo **10 secondi per tirare in porta**. Se non lo fa, perde il possesso del pallone e si riprende con un calcio di rinvio per la squadra avversaria. **Questo serve a mantenere il ritmo del gioco alto e a evitare che il tempo venga sprecato.**