



ART.1 ORGANIZZAZIONE

DENOMINATO: **KING SUPER LEAGUE (KSL di seguito)**

CHE SI DISPUTERÀ: **Dal 25 maggio al 26 giugno**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: **Stadio Comunale di Altopascio**

ART:2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ:

- CATEGORIA **KING NEXT GENERATION**: NATI DAL 01/01/2004 AL 31/12/2009, AMMESSO UN GIOCATORE SOTTOLEVA NATO DAL 01/01/2010 AL 31/12/2010 **SONO AMMESSI IN LISTA UN MASSIMO DI 3 GIOCATORI CHE NELLA STAGIONE 2025/2026 HANNO MILITATO NELLA LEGA PROFESSIONISTI. (GIOCHERANNO 7vs7)**
- CATEGORIA **KING SENIOR**: NATI NELL'ANNO 1991 O PRIMA, **SONO AMMESSI IN LISTA UN MASSIMO DI 3 GIOCATORI NATI DAL 1/1/1992 AL 31/12/1996. (GIOCHERANNO 7vs7)**

LE CALCIATRICI POSSONO PARTECIPARE CON UN ANNO SUPERIORE ALLA CATEGORIA DI ISCRIZIONE MASCHILE. LE CALCIATRICI PROFESSIONISTICHE CHE GIOCANO NELLE SQUADRE MISTE NON VANNO A CUMULARE IL LIMITE DEI 3 PROFESSIONISTI IN LISTA.

SI PRECISA CHE IL LIMITE MASSIMO DEI GIOCATORI PROFESSIONISTI DA INSERIRE NELLA LA LISTA ATLETI È DI 3 (TRE)

ART.3 ELENCHI GIOCATORI E SQUADRE

LE SQUADRE PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N°18 (COMPRESI I PROFESSIONISTI) E DOVRANNO INDICARE I MEMBRI DELLO STAFF CHE SARANNO I SOLI A POTER ACCEDERE AL TERRENO DI GIOCO, OLTRE AI GIOCATORI. SI PRECISA CHE SI PUO' TESSERARE 4 PERSONE NELLO STAFF MA PER OGNI GARA SOLO 3 POTRANNO SCENDERE IN CAMPO.

DOPO LA FINE DELLA FASE A GIRONI È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI. NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI TUTTI I GIOCATORI IN ROSA. IL DIRIGENTE DELLA SQUADRA AVRA' IL COMPITO DI COMPLETARLA CON LA DATA E DI EVIDENZIARE GLI ATLETI CHE SCENDERANNO IN CAMPO PER LA PARTITA. OGNI SQUADRA DECIDERÀ IL PROPRIO NOME SCEGLIENDOLO FRA QUELLI DI UN QUALSIASI CLUB DI CALCIO PROFESSIONISTICO SIA ITALIANO CHE ESTERO, IN CASO DEL SOLITO NOME IN UNA CATEGORIA AVRA' LA PRIORITA' LA PRIMA SQUADRA REGOLARMENTE ISCRITTA ALLA **KSL 2026**.

ART.4 SOSTITUZIONI

POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOSTITUZIONI CON IL SISTEMA DEI "CAMBI LIBERI" IN OGNI MOMENTO. IL GIOCATORE POTRA' ENTRARE QUANDO QUELLO CHE ESCE SUPERA LA RIGA NELLO SPAZIO DELIMITATO SUL LATO LUNGO DEL CAMPO.

ART.5 FORMULA DEL TORNEO

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA: 2 GIRONI DI QUALIFICAZIONE DA QUATTRO SQUADRE. LE PRIME DUE DI OGNI GIRONE SI CONTENDERANNO LA VITTORIA DELLA **KING SUPER LEAGUE 2026**, MENTRE LE TERZE E LE QUARTE DEL GIRONE

GAREGGERANNO PER LA VITTORIA DELLA **KING GOLD LEAGUE 2026**. SARANNO GARANTITE PER TUTTE LE PARTECIPANTI 5 GARE.

DOPO L'INIZIO DEL TORNEO NON è CONSENTITO SPOSTARE DATE O ORARI DELLE PARTITE.

ART.6 CLASSIFICHE

LE CLASSIFICHE SARANNO REDATTE IN BASE AI SEGUENTI CRITERI: 3 PUNTI PER LA VITTORIA - 0 PUNTI PER LA SCONFITTA. A FINE DEI TEMPI REGOLAMENTARI, IN CASO DI PAREGGIO SEGUIRA' UNO SHOOTOUT PER SQUADRA E ANDRANNO AVANTI AD OLTRANZA FINO ALLA VITTORIA DI UNA DELLE DUE SQUADRE. VITTORIA DOPO SHOOTOUT 2 PUNTI, SCONFITTA DOPO SHOOTOUT 1 PUNTO.

IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO VALGONO I CRITERI IN ORDINE ELENCATI:

1. ESITO DEGLI SCONTRI DIRETTI
2. DIFFERENZA RETI
3. MAGGIOR NUMERO DI RETI SEGNATE SUL TOTALE DEGLI INCONTRI DISPUTATI
4. SORTEGGIO

ART.7 TEMPI DI GARA, CAMPI, ATTREZZATURE E SVOLGIMENTO

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 25MINUTI CIASCUNO. NON SONO PREVISTI TIME OUT. LE PARTITE SI GIOCANO 7vs7 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4.

PER IL RISCALDAMENTO LE SQUADRE SONO INVITATE A PORTARE I PROPRI PALLONI.

ART. 8 CALCI DI PUNIZIONE

I CALCI DI PUNIZIONE SONO TUTTI DIRETTI. LA BARRIERA SARA' POSTA A 7mt

ART. 9 TIRI DI RIGORE A FINE GARA

PREVISTI SOLO NELLE FINALI E SEMIFINALI. IL DISCHETTO DEL CALCIO DI RIGORE, DOVE NON SEGNATO, è POSIZIONATO A 9mt DALLA LINEA DI PORTA

ART. 10 TEMPI SUPPLEMENTARI

NON SONO PREVISTI TEMPI SUPPLEMENTARI

ART. 11 PORTIERE

IL PORTIERE PUO' RINVIARE CON I PIEDI ANCHE OLTRE LA META' CAMPO. IL PORTIERE PUO' ESSERE ATTACCATO ANCHE SU RETROPASSAGGIO. SU RETROPASSAGGIO INTENZIONALE IL PORTIERE NON PUO' PRENDERLA CON LE MANI.

ART. 12 FUORIGIOCO

NON VIGE LA REGOLA DEL FUORIGIOCO.

ART. 13 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DA ARBITRI MESSI A DISPOSIZIONE DALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO, CON L'AIUTO DI UN MEMBRO DELLO STAFF DI CIASCUNA SQUADRA IN CAMPO CHE AVRA' IL COMPITO DI GESTIRE GLI INGRESSI IN CAMPO.

ART. 14 ESPULSIONI

I GIOCATORI ESPULSI NON POTRANNO RIENTRARE IN GARA, MA LA SQUADRA POTRA' INSERIRE NELL' EVENTUALE TEMPO SUCCESSIVO UN ALTRO ATLETA. (NON CI SARANNO SUCCESSIVE GIORNATE DI SQUALIFICA PER IL GIOCATORE ESPULSO SALVO CASI ECLATANTI DECISI DAL DIRETTORE DI GARA)

ART. 15 ASSICURAZIONE È RESPONSABILITÀ

L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA,

LA STESSA SARA' FORMALIZZATA CON IL TESSERAMENTO CSI CON AFFILIAZIONE.

ALL'ATTO DELL'ISCRIZIONE DOVRANNO ESSERE COMUNICATI I DATI ANAGRAFICI DI OGNI ATLETA E STAFF COINVOLTO:

- NOME E COGNOME
- DATA DI NASCITA
- LUOGO DI NASCITA
- INDIRIZZO DI RESIDENZA
- CODICE FISCALE
- PER GLI ATLETI CERTIFICATO MEDICO IN CORSO DI VALIDITÀ PER TUTTA LA DURATA DEL TORNEO

ART. 16 REGOLE KING SUPERLEAGUE

INIZIANO A GIOCARE IL PORTIERE + UN GIOCATORE DI MOVIMENTO. LA PARTENZA AVVIENE CON I DUE GIOCATORI DI OGNI SQUADRA FERMI SULLA PROPRIA LINEA DI PORTA. AL LANCIO DELLA PALLA IN ARIA DAL DIRETTORE DI GARA UN GIOCATORE DI OGNI SQUADRA CORRERA' A CONQUISTARE LA PALLA, QUI INIZIA LA PARTITA.

ALLO SCOCCARE DEI MINUTI SUCCESSIVI (QUINDI OGNI 60 SECONDI) ENTRERA' SUL TERRENO DI GIOCO UN GIOCATORE DI OGNI SQUADRA, QUESTO FINO AL RAGGIUNGIMENTO DEL 7vs7

LA PARTITA SCORRE REGOLARE FINO AL 23' QUANDO VERRA' LANCIATO IL DADO. IN BASE AL NUMERO SCATURITO DAL LANCIO DEL DADO SCENDERANNO IN CAMPO I GIOCATORI DI OGNI SQUADRA. (IN CASO ESCA IL LOGO DELLA KSL SI GIOCHERA' 7VS7) **I GOAL SEGNATI DAL 23' AL 25' VALGONO DOPPI.**

NELL'INTERVALLO VERRA' CALCIATO DAL PRESIDENTE DI OGNI SQUADRA IL RIGORE PRESIDENZIALE E PARATO DAL PRESIDENTE AVVERSARIO. L'ESITO DEI RIGORI E' VALIDO AL FINE DEL RISULTATO DELLA GARA

IL SECONDO TEMPO INIZIA CON LA PALLA NUOVAMENTE LANCIATA IN ARIA DAL DIRETTORE DI GARA. LE SQUADRE SARANNO SCHIERATE TUTTE IN PORTA E UN SOLO GIOCATORE DI OGNI SQUADRA CORRERA' VERSO LA CONQUISTA DELLA PALLA. NEL SECONDO TEMPO POTRANNO ESSERE USATE LE ARMI SEGRETE. TUTTO SCORRE REGOLARE FINO AL 48' QUANDO IL GOAL VARRA' DI NUOVO DOPPIO. IL DIRETTORE DI GARA INDICHERA' QUANDO INIZIA A VALERE IL GOAL DOPPIO. LA PARTITA CI CONCLUDE AL 50'.

ART 17 CARTE O ARMI SEGRETE

IL PRESIDENTE (MEMBRO DELLO STAFF IN CAMPO) DI OGNI SQUADRA PESCA PRIMA DELL' INIZIO DELLA GARA DA UN MAZZO UNA CARTA, LA SUA ARMA SEGRETA, CHE POTRA' ESSERE USATA SOLAMENTE NEL SECONDO TEMPO.

LA CARTA SI PUO' USARE A GIOCO FERMO CHIAMANDO IL DIRETTORE DI GARA E NON POTRA' ESSERE

USATA SE E' IN ESSERE LA CARTA DELL AVVERSARIO.

LA CARTA DEVE ESSERE USATA ENTRO IL 43' PER EVITARE CHE SI SOVRAPPONGA A QUELLA DELL AVVERSARIO, DANDO LA POSSIBILITA' AD ENTRAMBE LE SQUADRE DI USUFRUIRE DELLA PROPRIA. AL 48' TERMINANO TUTTI I VANTAGGI DELLE CARTE USATE (ANCHE SE NON SONO TRASCORSI GLI EVENTUALI 2' SPETTANTI).

IL MAZZO DI CARTE O ARMI SEGRETE E' COSI' COMPOSTO:

- 4 CARTE **"GOAL DOPPIO"**: CHI GIOCA QUESTA CARTA, PER I 2' SUCCESSIVI I SUOI GOAL VALGONO DOPPIO;
- 4 CARTE **"TOGLI UN GIOCATORE AGLI AVVERSARI"**: CHI GIOCA QUESTA CARTA HA DIRITTO A FAR USCIRE DAL CAMPO, PER 2', UN GIOCATORE DEGLI AVVERSARI ESCLUSO IL PORTIERE (ALLA FINE DEI 2' PUO' RIENTRARE SIA IL GIOCATORE ESCLUSO CHE UN ALTRO IN PANCHINA);
- 4 CARTE **"METTO UN GIOCATORE IN PIU'"** CHI GIOCA QUESTA CARTA AVRA' DIRITTO PER 2' A METTERE UN GIOCATORE IN PIU' IN CAMPO (ALLA FINE DEI 2' PUO' USCIRE LO STESSO GIOCATORE OPPURE UN ALTRO BASTA RIEQUILIBRARE IL NUMERO DEGLI ATLETI);
- 3 CARTE **"SHOOTOUT"** CHI GIOCA QUESTA CARTA HA DIRITTO A PARTIRE DA CENTROCAMPO E IN 8 SECONDI RIUSCIRE A SEGNARE GIOCANDO 1vs1 CONTRO IL PORTIERE AVVERSARIO. SE IL PORTIERE BLOCCA LA PALLA IL GIOCO RIPARTE CON UNA RIMESSA DAL FONDO, IN CASO VENGA SEGNATO SI RIPARTE DAL CENTRO, SE LA PALLA VA FUORI SI RIPARTE CON TUTTI I GIOCATORI IN CAMPO. TRASCORSI GLI OTTO SECONDI SI RIPARTE CON UNA RIMESSA DAL FONDO.
- 2 CARTE **"RIGORE"** CHI GIOCA QUESTA CARTA HA DIRITTO DI TIRARE UN CALCIO DI RIGORE. DISTANZA 9mt;
- 2 CARTE **"TIRO LIBERO"** CHI GIOCA QUESTA CARTA HA DIRITTO A CALCIARE UN TIRO LIBERO DALLA DISTANZA DI 13mt, GLI ALTRI GIOCATORI DOVRANNO ESSERE TUTTI DIETRO LA LINEA DELLA PALLA.
- 1 CARTA **"PRENDO LA CARTA DELL AVVERSARIO"**: CHI PRENDE QUESTA CARTA RUBA L'ARMA SEGRETA DELL AVVERSARIO LASCIANDALO SENZA CARTA E GIOCANDO QUELLA PRESA ALL'ALTRA SQUADRA.

ART.18 REGOLE

IL REGOLAMENTO POTRA' SUBIRE VARIAZIONI E, QUALORA CE NE FOSSE BISOGNO, POTRA' ESSERE SOGGETTO A INTERPRETAZIONI E/O CHIARIMENTI DA PARTE DELL ORGANIZZAZIONE.

RESPONSABILI DELL ORGANIZZAZIONE

Nadio Angelillo 3389052287

Paolo Lepori 3292618196

Francesca Lo Verde 3404781127

Severino Tarantino 3355261927