

GOA7 LEAGUE CHAPTER 1 2023/2024

REGOLAMENTO SUMMER FINALS

STRUTTURA

Competizione sotto forma di torneo a 10 squadre, composta da due fasi: *Playoff* e *Finals*.

Le prime 3 classificate di ogni gruppo accedono di diritto alle *Finals*. Le altre 6 squadre potranno raggiungere le Finals solo dopo aver disputato dei **Playoff**.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Le squadre sono composte da 1 presidente, 12 giocatori e 1 allenatore (che può fungere anche da giocatore occupando un posto in squadra).

Calciatori

Tra i calciatori, i Presidenti potranno:

- pre - opzionare 3 posti per calciatori della propria community/amicizie/ex calciatori/ calciatori professionisti di serie A, B o C ("**scelta del Presidente**"). Se il presidente non riempirà i suoi 3 slot, la squadra giocherà con calciatori in meno;
- pre - opzionare 4 Personaggi noti / **VIP**. Se il presidente non riempirà i suoi 4 slot, la squadra giocherà con calciatori in meno;
- selezionare da 2 a 4 calciatori tramite **Draft**.

Ex calciatori e/o calciatori professionisti in attività

- ogni squadra può avere in rosa massimo 2 ex e/o calciatori di serie A, B o C. (Inghilterra, Germania, Italia, Spagna, Portogallo, Francia, Belgio, Turchia, Olanda, Repubblica Ceca);
- qualora il Presidente decidesse di inserire in squadra 1 ex calciatore o calciatore professionista attività, lo stesso occuperà uno dei 3 slot previsti nella categoria "scelta del Presidente";
- una squadra può non avere ex calciatori/calciatori professionisti in attività.

*è da considerarsi professionista anche chi attualmente non milita in un campionato professionistico ma che ha accumulato almeno 10 presenze in quella categoria.

esempi:

- La squadra ha 1 ex calciatore/calciatore professionista: occuperà 1 dei 3 slot dedicati alla "scelta del presidente".
- La squadra ha due ex calciatori/calciatori professionisti: occuperanno 2 dei 3 slot dedicati alla "scelta del presidente".

Personaggi noti / VIP:

- ogni squadra deve avere 4 personaggi noti;
- superati i 4 slot minimi, ogni personaggio noto in più dovrà occupare 1 dei 3 slot dedicati alla "scelta del presidente".

Portiere:

- Se una squadra decide di avere un solo portiere, non viene conteggiato in alcuna categoria, a prescindere che sia un personaggio noto/calciatore/ex calciatore/scelta del Presidente;
- Chiunque quindi potrà giocare in questo ruolo;
- Se una squadra decide di avere più di 1 portiere, la tipologia del giocatore ne determinerà lo slot preso (personaggio noto/calciatore/ex calciatore/scelta del Presidente).

esempi:

- il portiere della squadra è 1 ed è un calciatore: non viene conteggiato nei 7 slot dedicati ai giocatori.
- i portieri della squadra sono 2 e sono entrambi calciatori: uno non verrà conteggiato, l'altro occuperà uno slot dei 7 dedicati alla categoria calciatori (Draft o scelta del presidente)
- il portiere della squadra è 1 ed è un ex calciatore: non viene conteggiato nei 3 slot dedicati alla "scelta del presidente"
- i portieri della squadra sono 2 e sono un ex calciatore e un calciatore: si potrà decidere da quale categoria bloccare lo slot e quale invece mantenere come non conteggiata.
- il portiere della squadra è 1 ed è un personaggio noto: non viene conteggiato come personaggio noto.
- i portieri della squadra sono 2 e sono entrambi personaggi noti: uno non viene conteggiato; il secondo occuperà 1 dei 4 slot personaggi noti.

Allenatore che funge da giocatore

Se l'allenatore decide di scendere in campo come giocatore, la tipologia dell'allenatore ne determinerà lo slot preso (personaggio noto/calciatore/ex calciatore/scelta del presidente)

Esempi:

- l'allenatore è un ex calciatore: occuperà uno degli slot dedicati alla categoria "Scelta del Presidente";
- l'allenatore è un personaggio noto: rientrerà in 1 dei 4 slot personaggi noti.

CALCIOMERCATO

Ogni scambio, svincolo o nuovo acquisto deve essere comunicato alla Lega.

L'unica finestra di mercato attiva, a oggi, termina al momento della convocazione precedente alla prima giornata di campionato, ovvero domenica 12 maggio 2024.

Il mercato degli svincolati rimane aperto.

Regole per categoria:

Personaggi noti / VIP:

- al di fuori delle finestre di mercato, possono cambiare squadra solo se svincolati dal Presidente;
- durante le finestre di mercato, possono cambiare squadra liberamente, senza necessità di approvazione da parte del proprio Presidente.

Scelte del Presidente (e quindi anche ex calciatori e/o calciatori professionisti)

- al di fuori delle finestre di mercato, possono cambiare squadra solo se svincolati dal Presidente;
- durante le finestre di mercato, possono cambiare squadra liberamente, senza necessità di approvazione da parte del proprio Presidente.

Calciatori selezionati dai Draft:

- i provinanti che hanno passato la selezione ai Trials sono da considerare definitivamente Draft. Di conseguenza, non possono essere ingaggiati come VIP o Legends;
- non possono decidere autonomamente di cambiare squadra o di svincolarsi;
- se un Presidente svincola un suo giocatore Draft, questo viene inserito nella lista Draft Svincolati. Il giocatore può essere immediatamente ingaggiato da un'altra squadra;
- possono cambiare squadra nelle finestre di mercato. In tal caso, la decisione della delibera per il cambio squadra spetta al Presidente, in quanto deve accordarsi con un altro Presidente per effettuare uno scambio, sempre con un giocatore Draft, della squadra in questione;
- uno slot lasciato libero dal giocatore Draft svincolato può essere rimpiazzato solamente da un altro giocatore Draft, oppure lasciato vuoto.

Inserimento di nuovi giocatori

Se al momento della convocazione della settimana il Presidente volesse, per quella specifica settimana, introdurre nuovi giocatori che rientrano nella categoria personaggi noti e/o ex calciatori/calciatori professionisti, scelte del presidente, può farlo a patto che:

- comunichi il cambio alla Lega al momento della convocazione;
- i giocatori in questione siano svincolati, o non abbiano partecipato a nessuna giornata della GOA7 League con altre squadre.

Qualora un giocatore avesse giocato almeno una partita con una squadra, è da considerarsi parte integrante della rosa, e non potrà quindi essere convocato o comunicato come nuovo giocatore da un'altra squadra.

Specifiche:

- nel corso della Summer Season, la convocazione viene consegnata ad ogni giornata, con 7 giorni di anticipo.
 - esempio: la giornata 2 si gioca il 10/05. La convocazione deve essere consegnata alla Lega al massimo il 03/05;
- per le Finals, verranno consegnate le convocazioni prima dell'inizio della competizione, e le rose non potranno essere modificate durante lo svolgimento del torneo.

REGOLE SPECIALI

CARTE BONUS VARIABILI

Ogni squadra prima di ogni partita (durante il lancio della moneta) pesca due carte bonus da un mazzo di 14 carte.

- ogni squadra ha a disposizione una sola carta bonus a tempo per un totale di due, senza che l'altra squadra ne conosca la tipologia;
- la squadra può scegliere a suo piacimento il momento più opportuno per utilizzare la carta nel corso dei tempi regolamentari;
- non può essere utilizzata una carta nel momento in cui è presente l'effetto di un'altra carta attiva.

Le **carte** a disposizione nel mazzo sono usate per offendere o difendere.

L'azione di ogni carta viene stoppata nel momento in cui viene segnato un goal in favore di chi ha utilizzato la carta e ha una durata di 3 minuti. La carta può essere attivata solo quando la squadra è in possesso della palla.

- **3x Rigore GOA7 Roulette:** *la categoria del rigorista è designata casualmente dal dado a 6 facce (Draft, VIP, Legends, Coach, Presidente, Portiere);*
- **2x Doppio cartellino rosso:** *l'allenatore sceglie due giocatori della squadra avversaria a cui assegnare un cartellino rosso temporaneo, facendo giocare gli avversari con due giocatori in meno (durata penalità: 3 minuti o un goal);*
- **2x Cambio del GOA7Keeper:** *l'allenatore sceglie il giocatore della squadra avversaria che dovrà cambiare posizione con il portiere (durata penalità: 3 minuti o un goal);*
- **2x Bomber:** *l'allenatore sceglie il giocatore della sua squadra che diventerà il Bomber: in caso di un suo goal quest'ultimo varrà il doppio (durata vantaggio: 3 minuti o un goal del bomber);*
- **2x Turnover Forzato:** *l'allenatore seleziona 3 giocatori in campo della squadra avversaria da far uscire dalla partita per 3 minuti. La carta può essere attivata solo previa selezione dei giocatori. In caso contrario, la carta non verrà attivata. Non si possono effettuare cambi nell'arco di quei 3 minuti. (durata penalità: 3 minuti o un*

goal);

- **2x Eurogoal:** ogni goal segnato da fuori area dalla squadra che attiva la carta vale doppio (durata vantaggio: 3 minuti o un eurogoal);
- **1x Carta GOA7 Jolly:** possibilità di acquisire qualsiasi potere appartenente ad un'altra carta

CARTE BONUS FISSE

- **Carta VAR a chiamata**

L'assistenza del VAR può essere richiesta dagli allenatori, una volta a partita per ogni squadra, attraverso l'utilizzo di una carta VAR. Durante la partita regolare, escludendo quindi le ruote, il VAR non può essere chiamato per le rimesse laterali o cambio di possesso. La carta viene consegnata all'inizio del match ad entrambe le squadre.

Se il VAR modifica la scelta iniziale dell'arbitro, dando ragione alla squadra che lo ha richiesto, il team in questione avrà diritto ad un solo utilizzo aggiuntivo della Carta VAR.

RUOTA GOA7

Ruota che determina come si svolgeranno i 3 minuti extra di ogni tempo, successivi al tempo regolamentare di gioco.

- I General Manager (Homyatol e Il Pancio) gireranno la ruota alla fine di ogni tempo regolamentare;
 - Lo spicchio che verrà selezionato definirà la modalità di gioco di quei tre minuti;
 - Lo spin della ruota viene effettuato sia alla fine del primo che del secondo tempo;
 - In caso di cartellino BLU/ROSSO durante la ruota il tempo di esclusione dal gioco sarà di 30 secondi.
- **Arena:** portiere + 1 calciatore, con le seguenti regole:
 - i giocatori possono essere sostituiti solamente con il possesso della palla
 - I giocatori sostituiti non possono rientrare in campo durante l'Arena
 - il portiere non può uscire dalla propria area di rigore
 - non è ammesso retropassaggio al portiere
 - non esistono rimesse laterali e calci d'angolo: se la palla esce, è consegnata al portiere in possesso
 - il giocatore in possesso del pallone deve superare la propria metà campo entro 10 secondi

- se il giocatore sta attaccando, quindi è rivolto verso la porta avversaria, ogni fallo commesso implica uno shootout. Se il giocatore non è rivolto verso la porta avversaria, si riprenderà da un'autorimessa

- in caso di cartellino rosso o blu, il giocatore viene espulso e sostituito da un compagno di squadra, non potendo più rientrare nell'Arena;

- **2vs2:** portiere + 1 calciatore:
 - la squadra in possesso del pallone deve superare la propria metà campo entro 10 secondi dal recupero di esso, non potendo tornare indietro;
- **3vs3:** portiere + 2 calciatori:
 - la squadra in possesso del pallone deve superare la propria metà campo entro 10 secondi dal recupero di esso, non potendo tornare indietro;
- **Battle Royale:** partendo da un normale 7vs7,
 - dopo 60 secondi l'allenatore deve far rientrare in panchina 3 giocatori della sua rosa
 - dopo 120 secondi l'allenatore deve far rientrare in panchina 2 giocatori della sua rosa
 - nel 2vs2, la squadra in possesso del pallone deve superare la propria metà campo entro 10 secondi dal recupero di esso, non potendo tornare indietro,
 - in questa modalità non possono essere effettuate sostituzioni nei 3 minuti;
- **Draft Mode:** all'attivazione dello spicchio, le squadre si sfideranno 4vs4, e dovranno schierare solamente Draft, escluso il portiere (3 draft + portiere);
- **VIP Mode:** all'attivazione dello spicchio, le squadre si sfideranno 4vs4, e dovranno schierare solamente VIP, escluso il portiere (3 vip + portiere);
- **Shootout:** 3* shootout a squadra, battuti da: 1 draft, 1 vip e 1 scelta presidenziale
**nel secondo tempo, vengono calciati 2 shootout extra (3+2), senza restrizione di categoria;*
- **Deathmatch:** le squadre partono 4vs4, compreso portiere, e i calciatori non possono essere sostituiti. Ogni calciatore che segna un goal deve selezionare un giocatore da rimuovere dal gioco per entrambe le squadre, tranne il portiere che non può essere rimosso. Quando le squadre rimangono con solamente il portiere in campo, lo spicchio termina. Nel secondo tempo, i goal valgono doppio. Non c'è tempo.

SCARTO DI TRE RETI

- La regola è da considerarsi valide solamente nel tempo regolamentare;
- Ogni volta che una squadra si trova con un **vantaggio di 3 reti**, questa dovrà giocare con un calciatore in meno (6 vs 7). La differenza numerica potrà essere ripristinata (7 vs 7) solamente quando il divario fra le due squadre tornerà inferiore ai tre goal di

- scarto. La scelta del giocatore che esce è a discrezione dell'allenatore della squadra in vantaggio;
- Ogni volta che una squadra si trova con un **vantaggio di 4 reti**, questa dovrà giocare con due calciatori in meno (5 vs 7). La differenza numerica potrà essere ripristinata (7 vs 7) solamente quando il divario fra le due squadre tornerà inferiore ai tre goal di scarto. La scelta del giocatore che esce è a discrezione dell'allenatore della squadra in vantaggio;
 - Ogni volta che una squadra si trova con un **vantaggio di 5 reti**, questa dovrà giocare con tre calciatori in meno (4 vs 7). La differenza numerica potrà essere ripristinata (7 vs 7) solamente quando il divario fra le due squadre tornerà inferiore ai tre goal di scarto. La scelta del giocatore che esce è a discrezione dell'allenatore della squadra in vantaggio.

SVOLGIMENTO PARTITA - REGOLE GENERALI

- a. **Calcio d'inizio**: la partenza della gara è "contesa". Le due squadre si schierano sulla linea di fondo campo con il pallone posto nel centro del cerchio del centrocampo. Al fischio del direttore di gara, l'incontro ha inizio e le squadre possono contendersi il possesso della sfera. In caso di partenza anticipata, verrà sanzionata l'irregolarità dell'azione facendo ripetere il calcio d'inizio. All'inizio del secondo tempo si ripete la "palla contesa".
- b. Il **tempo regolamentare di gioco** è di 30 minuti a partita, diviso in due tempi da 15 minuti.
- c. L'**extra-time**, ovvero i "3 minuti della ruota", sono cronometrati con il tempo effettivo. Al momento dello scadere del tempo, se il tiro è già stato effettuato, risulta valido finché è in direzione della porta e viene deviato da un giocatore avversario. Se il pallone viene toccato da un compagno di squadra, il tiro è da considerare nullo.
- d. È consentito un numero illimitato di **sostituzioni** a gioco fermo o, in alternativa, quando il pallone si trova in una zona lontana dalle panchine, con permesso dell'arbitro fuori campo. Il giocatore che viene sostituito può rientrare liberamente nel corso della gara.
- e. Non c'è il **fuorigioco**.
- f. Ci sono tre tipi di **cartellini**: *giallo, blu e rosso*.
Il **Giallo** viene dato per un fallo o un comportamento scorretto.
Il **Blu** può essere dato per combinazione di un doppio giallo o per blu diretto, e porta il calciatore ad essere escluso dalla partita temporaneamente - per 3 minuti - e lasciare obbligatoriamente la sua squadra con un uomo in meno.
Il **Rosso** può essere dato per un fallo particolarmente grave o per un comportamento antisportivo. Il calciatore viene escluso dalla gara, lasciando la sua squadra con un uomo in meno. Inoltre, il cartellino rosso vieta a chi lo riceve di poter partecipare alla partita successiva.
- g. La **distanza minima** a cui si devono attenere i difensori in un calcio di punizione (diretto o indiretto), rinvio dal fondo, calcio d'inizio o d'angolo e rigore è di 6 metri.

- h. Il **Rigore**, durante le partite e/o in caso di parità nelle eliminazioni dirette, viene calciato sotto forma di **shootout**. Un calciatore, partendo da centrocampo, sfida in un 1 vs 1 il portiere avversario provando a far goal in massimo 10 secondi. I tocchi sono illimitati, il portiere può avanzare a piacimento verso il suo sfidante e, una volta intercettato il tiro, se questo non finisce in direzione della porta il tentativo è da considerarsi fallito, proprio come nei rigori. Nessun'altra possibilità dopo la respinta. Il giocatore non può tornare indietro con il pallone durante l'azione se non per effettuare un dribbling.
- i. In caso di **punizione indiretta in area**, la distanza minima dalla porta è di 4 metri, pari al raggio del cerchio di centrocampo.
- j. Le **scivolate**, con intento di prendere la palla e ritenute dall'arbitro non pericolose, sono permesse.
- k. Su **retropassaggio** di piede, il portiere non può prendere il pallone con le mani. Su retropassaggio di testa, invece, sì. L'infrazione è punibile di fallo.
- l. La **rimessa dal fondo** deve essere effettuata con palla ferma, a terra.
- m. Le **rimesse laterali** vengono battute con i piedi e la palla ferma sulla linea, libera da impedimenti avversari. Il pallone deve essere giocabile secondo il giudizio del direttore di gara. Se nessun giocatore tocca il pallone rimesso in gioco ed esso finisce in rete, il goal non è regolare e quindi da annullare. In questo caso si ripartirà con la rimessa dal fondo del portiere.
- n. Su **calcio d'angolo** è ammesso il goal diretto, ovvero senza deviazione.
- o. Ogni gara si disputa sotto la direzione di un arbitro di campo e di un suo assistente fuori campo.
- p. Nella fase di campionato, ogni vittoria assegna tre punti. Ogni pareggio un punto. Ogni sconfitta alcun punto.
- q. Nella fase di campionato, In caso di parità di punti si valuteranno i punti negli scontri diretti, successivamente la differenza goal negli scontri diretti e infine la differenza goal generale.

CAMPO ED EQUIPAGGIAMENTO - REGOLE GENERALI

- a. **Le dimensioni del campo di gioco**, che deve avere una forma rettangolare, possono variare da un minimo di metri 45 x 25 a un massimo di metri 60 x 40.
- b. **L'equipaggiamento** obbligatorio durante le gare comprende i seguenti indumenti:
 - i. maglia (fornite dalla Lega);
 - ii. calzoncini (forniti dalla Lega);
 - iii. calzettoni (forniti dalla Lega);
 - iv. scarpe idonee al terreno di gioco, con tacchetti di gomma o tacchetti classici. Sono severamente vietate scarpe con tacchetti in ferro (non fornite dalla Lega);
 - v. parastinchi (non forniti dalla Lega);

Qualsiasi modifica all'equipaggiamento deve essere segnalato per tempo e necessita di consenso da parte dei responsabili della Lega.
- c. I **portieri** devono indossare
 - i. guanti (non forniti dalla Lega);

- ii. maglie a maniche lunghe sotto la maglia della squadra (fornite dalla Lega o a discrezione portate dal portiere);
- d. Il **pallone** utilizzato è convenzionalmente identificato come n°5.

Il regolamento è stilato per aiutare la manifestazione a svolgersi nella maniera più divertente e competitiva possibile, oltre a tutelare le varie figure coinvolte nel progetto GOA7 League.

Un attestato di serietà che lascia però spazio di manovra ai General Manager, host del torneo, che hanno la possibilità, in qualsiasi momento, di intervenire e “disturbare” a loro indiscutibile piacimento il normale corso degli eventi o di cambiare le regole durante il corso della competizione.