



COPPA QUARTIERI REGOLAMENTO

La Coppa Quartieri prevede incontri di badminton, basket, calcio, pallavolo e gare di atletica.

Possono iscriversi - utilizzando la piattaforma dedicata - ragazzi e ragazze ripartiti nelle seguenti categorie:

- 1^a media
- 2^a-3^a media

Il torneo consta di due fasi:

- fase eliminatoria: si svolge in diversi quartieri della Città di Cagliari e in alcuni Comuni dell'hinterland. Si auspica possano essere formate almeno 4 squadre per categoria in ogni quartiere/Comune.
- fase finale: si tiene all'Unipol Domus e vede la partecipazione delle squadre vincitrici in ogni quartiere nelle rispettive categorie.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- Le squadre vengono costituite in maniera casuale.
- Devono essere formate da un minimo di 6 giocatori.
- Ogni formazione deve risultare composta da maschi e femmine, meglio se in egual numero.
- Ciascun componente deve praticare tutti gli sport.
- Nel modulo di iscrizione deve essere indicato se un ragazzo o una ragazza sia tesserato/a in una società sportiva.
- In caso di attività ricreativa in un "doppio quartiere" (quello di residenza e quello in cui si frequentano attività scolastiche, sportive oppure oratoriali), per l'inserimento in squadra farà fede il quartiere di residenza – a patto che non si tratti di "solo dormire".

SVOLGIMENTO GARE ELIMINATORIE

Le gare eliminatorie si svolgono in orario extrascolastico, indicativamente tra le 14.30/15.00 e le 18.00. Si auspica che gli istituti coinvolti possano mettere a disposizione le proprie strutture sportive, così da agevolare la realizzazione dell'iniziativa e far stare i giovani in un luogo "sicuro".

Segreteria organizzativa:
Marco Zucca - 349 5760503
Mail: beasone@cagliaricalcio.com
Facebook e Instagram: [@coppaquartieri](https://www.instagram.com/coppaquartieri)
www.beasone.it



DISCIPLINE

CALCIO

- Le partite di calcio sono composte di 2 tempi da 10 minuti. Nel caso in cui il numero di partecipanti nel quartiere/Comune sia elevato, si opta per una riduzione del tempo di ogni match.
- Si gioca 5 contro 5. In caso di insufficienza di giocatori, a discrezione dell'arbitro, si possono schierare 4 componenti per squadra, con l'eventualità dei "portieri volanti".
- I cambi possono essere illimitati, purché regolarmente chiamati dalla panchina.
- I falli laterali devono essere battuti con i piedi.
- I tackle possono essere eseguiti solo se indirizzati sulla palla.
- È possibile effettuare retropassaggi al portiere.
- I gol siglati dietro la propria metà campo sono validi.
- Insulti verso avversari e/o arbitro e utilizzo di linguaggio scurrile durante le partite sono puniti dal direttore di gara con un malus di 0,5 per ogni episodio.

PALLAVOLO

- Le partite di pallavolo sono composte di 2 tempi in cui per vincere si deve arrivare a 15 punti (in caso di differenza di un solo punto non vale la regola del +2): nell'eventualità della parità (1-1) si fa la "bella", nella quale occorre raggiungere i 10 punti per conquistare il successo.
- Si gioca 5 contro 5. In caso di insufficienza di giocatori, a discrezione dell'arbitro, possono essere schierati 4 componenti per squadra.
- I cambi possono essere illimitati.
- L'invasione di campo, il tocco della rete e altre irregolarità vengono sanzionate dall'arbitro soltanto se particolarmente evidenti.
- Il doppio palleggio e l'accompagnata vengono sanzionati.
- Insulti verso avversari e/o arbitro e utilizzo di linguaggio scurrile durante le partite sono puniti dal direttore di gara con un malus di 0,5 per ogni episodio.

STAFFETTA

- Un campo di calcio (o pallavolo, purché senza rete) viene suddiviso in corsie, a seconda del numero di squadre presenti. Partecipano tutti i componenti: ognuno percorre il campo in lungo, seguendo la corsia assegnata, arrivando alla parte opposta e passando un testimone al compagno. Il percorso, avanti e indietro, deve essere eseguito da tutti i componenti delle compagini: considerando che alcune squadre possono avere un numero di atleti superiore rispetto alle altre, può presentarsi la necessità che alcuni/e ragazzi/e ripetano il percorso più di una volta.
- È molto importante rispettare la zona di cambio, pena la squalifica della squadra.

Segreteria organizzativa:
Marco Zucca - 349 5760503
Mail: beasone@cagliaricalcio.com
Facebook e Instagram: @coppaquartieri
www.beasone.it



- Gli atleti che per futili motivazioni (non per infortuni o problemi fisici) rifiutino di correre la staffetta costituiscono un malus di 1 punto (per ragazzo/a) nei confronti della propria squadra.

BASKET

- Le partite di basket sono composte di 2 tempi da 10 minuti. Nel caso in cui il numero di partecipanti nel quartiere/Comune sia elevato, si opta per una riduzione del tempo di ogni match.
- Si gioca 5 contro 5. In caso di insufficienza di giocatori, a discrezione dell'arbitro, si possono schierare 4 componenti per squadra.
- I cambi possono essere illimitati, purché regolarmente chiamati dalla panchina.
- La palla deve essere giocata con le mani e può essere passata, lanciata o palleggiata in qualsiasi direzione. Non può essere colpita volontariamente con il pugno o con il piede. Se invece durante il gioco tocca accidentalmente il piede, la gamba o un'altra parte del corpo di un giocatore, non si verifica alcuna variazione.
- Un giocatore non può camminare o correre con la palla in mano, né palleggiare con due mani, ma deve spostarsi per il campo palleggiando con una mano sola.
- Quando il giocatore è in possesso della palla, può eseguire due passi sul terreno, ma deve liberarsi della sfera prima di fare un terzo passo.
- Il canestro realizzato su azione vale 2 punti, quello dai tre 3 punti, quello su tiro libero 1 punto.
- Vince la partita la squadra che totalizza il maggior numero di punti.
- Insulti verso avversari e/o arbitro e utilizzo di linguaggio scurrile durante le partite sono puniti dal direttore di gara con un malus di 0,5 per ogni episodio.

BADMINTON

- Si sfidano due squadre di due giocatori, pertanto si gioca il "doppio".
- Prima di iniziare viene effettuato il sorteggio per chi inizierà a servire per primo.
- I giocatori cambiano ogni 3 punti.
- In uno scambio, dopo che il servizio è stato rimandato, il volano può essere colpito sia dall'uno sia dall'altro giocatore della parte servente, da qualsiasi posizione dal proprio lato della rete, fino a che il volano cessa di essere in gioco;
- Se la parte servente vince uno scambio, la parte servente fa un punto. Se la parte ricevente vince uno scambio, la parte ricevente fa un punto.
- Vince il set la squadra che per prima raggiunge gli 11 punti.
- Si aggiudica la partita la squadra che per prima conquista 2 set.
- Insulti verso avversari e/o arbitro e utilizzo di linguaggio scurrile durante le partite sono puniti dal direttore di gara con un malus di 0,5 per ogni episodio.



PUNTEGGI

CALCIO, PALLAVOLO, BASKET E BADMINTON

Il calcolo dei punteggi ottenuti dalle squadre nell'ambito delle partite di calcio, pallavolo, basket e badminton, all'interno dei tornei svolti nei rispettivi quartieri, viene eseguito dall'arbitro a fine gara tenendo conto sia del risultato sul campo che del comportamento dei giocatori.

- Vittoria: 3 punti
- Pareggio (solo per calcio e basket): 1 punto
- Sconfitta: 0 punti
- Malus comportamento: 0,5 punti per ogni episodio

STAFFETTA

- Squadra 1^ classificata: 5 punti
- Squadra 2^ classificata: 3 punti
- Squadra 3^ classificata: 2 punti
- Malus per chi rifiuti di correre: 1 punto per atleta

IMPORTANTE

- È necessario che ogni atleta sia provvisto del certificato medico (è sufficiente quello di idoneità all'attività sportiva non agonistica), pena la non partecipazione alla Coppa Quartieri. Se non ancora in possesso, il genitore o esercente potestà genitoriale può allegare nella piattaforma di iscrizione un'autocertificazione nella quale scrive che l'atleta porterà il certificato non appena emesso.
- Ciascun ragazzo/a deve allegare in sede di iscrizione copia del documento di identità.
- Il punteggio finale, quello cioè che consente alla squadra vincitrice di qualificarsi per il torneo conclusivo all'Unipol Domus, viene composto sommando i punteggi ottenuti dai risultati delle partite e dal fair play, sottraendo gli eventuali malus.



FASE FINALE

- Alla fase finale, da disputare all'Unipol Domus, giungono le squadre vincitrici in ogni quartiere/Comune nelle rispettive categorie. Queste vengono inserite all'interno di mini-gironi: il sorteggio viene fatto alcuni giorni prima dell'evento.
- Prima dell'ingresso allo stadio ad ogni atleta che dovrà scendere in campo verrà chiesto di esibire allo/a steward il documento di identità: in caso di tentativi di "imbroglio" sarà inflitta al team la penalizzazione di 1 punto.
- Una volta giunti alle finali, il punteggio di ogni squadra viene azzerato.
- Per il calcolo dei punteggi dei mini-gironi valgono le medesime regole applicate nelle fasi eliminatorie.
- A causa di ragioni logistiche, non si giocano partite di basket. Gli sport disputati sono dunque quattro: calcio, pallavolo, badminton, staffetta.
- Ragioni tempistiche impongono una durata delle gare inferiore rispetto a quelle disputate nei quartieri. Quando scade il tempo, farà fede il punteggio raggiunto per decretare vittoria di una delle due squadre o parità. Per quanto riguarda la staffetta, valgono le regole indicate per le eliminatorie.

FINALISSIMA

- Le migliori due squadre tra i mini-gironi si affrontano nella finalissima, una per categoria. Per la finalissima restano le medesime regole, con la durata degli incontri che diminuisce (6 minuti totali). Anche la staffetta segue le stesse regole di cui sopra. **IMPORTANTE:** in caso di tempi stretti, gli organizzatori dell'evento possono scegliere di concludere la finale facendo fede ai risultati dei gironi.

VITTORIA

- Si aggiudica la Coppa Quartieri la compagine che, in seguito al calcolo dei punteggi ottenuti sul campo e del fair-play nella sfida finale, ottiene la somma più elevata. Di seguito i punteggi per decretare in ciascuna categoria il vincitore della manifestazione:
CALCIO, PALLAVOLO E BADMINTON – Vittoria: 3 punti; sconfitta: 0 punti. Malus comportamento: 0,5 punti per ogni episodio. STAFFETTA – Squadra 1^a classificata: 5 punti; squadra 2^a classificata: 3 punti. Malus per chi rifiuti di correre: 1 punto per atleta.

**Sono previste integrazioni al regolamento in vista della finale, a seconda dei mini-gironi che verranno creati.*

Segreteria organizzativa:
Marco Zucca - 349 5760503
Mail: beasone@cagliaricalcio.com
Facebook e Instagram: [@coppaquartieri](https://www.instagram.com/coppaquartieri)
www.beasone.it