



SETTORE TECNICO-ATTIVITA' DI BASE

Stagione sportiva 2026/2027

COMUNICATO UFFICIALE n. 2 del 22/10/2026

OGGETTO: Comunicazione avvio San Marino Grassroots League 2026-2027

Come da previsione della circolare n. 1 del Settore Tecnico-Attività di Base, stagione 2026-2027, art. 1 lett. E), si comunica l'avvio dell'attività sperimentale denominata ***San Marino Grassroots League*** a far data dal 27 Ottobre 2026.

Si allega alla presente il regolamento del torneo ed il calendario della prima parte di stagione 2026-2027.

Il Segretario Generale
Zafferani Luigi

Pubblicato in San Marino il 22 Ottobre 2026



GRASSROOTS LEAGUE

REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO

ART. 1 — FORMULA DELLA COMPETIZIONE

La Grassroots League è una competizione di calcio 7 contro 7 composta da **6 giocatori di movimento + 1 portiere** per squadra.

*** Quando il giocatore con disabilità necessita di essere accompagnato potrà scendere in campo in coppia tenendosi per mano con un proprio compagno di squadra, un educatore di sostegno o l'allenatore stesso. La coppia così formata vale 1 giocatore di movimento.**

- Ogni squadra può presentarsi alla partita con un minimo di 8 e un massimo di 12 giocatori.
- I giocatori convocati possono essere modificati di partita in partita.
- È obbligatorio che tutti i giocatori presenti partecipino alla partita.
- Sono consentite sostituzioni volanti per tutta la durata dell'incontro (da segnalare all'arbitro o al TECEF).
- Un giocatore sostituito può rientrare nuovamente in campo.

ART. 1 BIS — NOME DELLA SQUADRA

Ogni squadra, prima dell'inizio della competizione, deve obbligatoriamente scegliere un **nome di fantasia** con cui verrà identificata per tutta la durata del torneo.

- Deve essere comunicato all'organizzazione FSGC prima della prima partita.
- Non può essere modificato durante la competizione.
- Verrà utilizzato in tutte le comunicazioni ufficiali, classifiche e documenti della G League.

ART. 2 — INIZIO DELLA PARTITA

Il PRIMO e il terzo TEMPO di ogni partita inizia con una situazione di **2 contro 2 + P**. Si stabilisce quale giocatore di ogni squadra si contenderà il pallone posto a centrocampo. La partenza dei giocatori sarà differenziata: il primo dal disco del rigore, il secondo dalla linea di porta. **Il primo giocatore a scendere in campo è, quando presente in entrambe le squadre, il ragazzo con disabilità.**

*** Quando il giocatore con disabilità necessita di essere accompagnato potrà scendere in campo in coppia tenendosi per mano con un compagno di squadra, un educatore di sostegno o l'allenatore stesso.**

Modalità di Avvio (2v2 + P Initial Setup)

- Entrambe le squadre hanno un ragazzo con disabilità: saranno loro a iniziare il primo 2v2 mettendoli in condizione di

contendersi il pallone a centrocampo.

- **Solo una squadra ha un ragazzo con disabilità:** non è obbligatorio che sia lui a iniziare (oppure con coppia sempre in 2v2)
- **Nessuna delle due squadre ha un ragazzo con disabilità:** il primo 2v2 viene stabilito dalle squadre secondo le modalità previste dall'organizzazione.

ART. 3 — DURATA DELLA PARTITA

Ogni incontro ha una durata complessiva di **54 minuti di gioco**, suddivisi in tre tempi:

- **Primo Tempo:** 18 minuti
- **Secondo Tempo:** 18 minuti
- **Terzo Tempo:** 18 minuti



REGOLA ULTIMI 2 MINUTI

Durante gli ultimi 2 minuti di ciascun tempo, OGNI GOL VALE TRIPLO se realizzato con la presenza in campo del giocatore con disabilità

ART. 4 — INGRESSO SCAGLIONATO

Nei primi 3 minuti del 1° e del 3° TEMPO i giocatori entrano in campo **scaglionati**, secondo le modalità previste dalla GK League, uno ogni **60" secondi** circa. Durante questa fase la partita viene giocata con il numero di giocatori stabilito dalle regole specifiche dell'incontro.

ART. 5 — LA REGOLA DEL DADO

All'inizio del SECONDO TEMPO viene lanciato un **dado con valori da 1 a 6**. In base al valore si determinano le seguenti situazioni di gioco:

Risultato Gara e Dado	Configurazione in Campo nei primi 3 minuti
Esce 1-3-5	3 Giocatori di movimento + Portiere
Esce 2-4-6	4 Giocatori di movimento + Portiere

Durante questi primi 3 minuti sono comunque consentite le sostituzioni. Al termine dei 3 minuti, la partita prosegue secondo la normale configurazione prevista dal regolamento.

ART. 6 — LE CARTE SPECIALI

La G League introduce le **Carte Speciali**, elementi strategici fondamentali utilizzabili per modificare lo svolgimento della partita.

Carta Speciale	Effetto e Regole
 RIGORE	Assegnazione di un calcio di rigore secondo le modalità previste dalla competizione. Non sono previste ribattute.

Assegnazione di uno shootout secondo le modalità previste dalla competizione. Non sono previste ribattute.

 RIGORE AL CONTRARIO

Se il portiere para o se il tiro finisce fuori, la squadra del portiere GUADAGNA 1 GOL. Se l'attaccante segna, il punteggio rimane invariato.

 STAR PLAYER

Attivata sul giocatore designato. Il suo gol vale DOPPIO finché non segna.

Modalità di utilizzo delle Carte:

- Possono essere giocate SOLO DOPO i primi 3 minuti iniziali di ogni tempo.
- L'allenatore o un giocatore comunica la scelta all'arbitro. L'effetto si applica alla prima interruzione naturale del gioco (fallo, gol, rimessa).
- Una volta terminato l'effetto, la partita riprende dal punto in cui si era interrotta.
- **Si può giocare una sola carta speciale per ogni tempo di gioco e non si possono rigiocare le carte utilizzate.**

ART. 7 — CARTA BONUS

Se SOLTANTO UNA delle due squadre schiera un ragazzo con disabilità, la squadra avrà diritto al BONUS CARTA che consiste nella possibilità di RIUTILIZZARE UNA CARTA GIÀ GIOCATO

Se non ci sono giocatori con disabilità non viene applicata la carta bonus.

Se il giocatore con disabilità è presente in entrambe le squadre la CARTA BONUS non viene utilizzata.

ART. 8 — LA SFIDA DELLA TROMBETTA

 SFIDA DELLA TROMBETTA (1 volta per tempo al 9° minuto di gioco)

REGOLA VALIDA ESCLUSIVAMENTE SE ENTRAMBE LE SQUADRE HANNO UN RAGAZZO CON DISABILITÀ

Durante ciascun tempo (una sola volta per tempo), al segnale ufficiale della trombetta da stadio:

1. Tutti i giocatori in campo e in panchina si riuniscono immediatamente in cerchio nella propria area di rigore.
2. Il ragazzo con disabilità viene posizionato al centro del cerchio.
3. Al segnale, il ragazzo parte in conduzione dal proprio cerchio fino ad arrivare almeno nell'area piccola avversaria per segnare.
4. I compagni devono MANTENERE IL CERCHIO chiuso senza aprirlo fino al momento del tiro.
5. La squadra che segna per prima conquista 1 GOL VALIDO aggiunto al risultato ufficiale.

*** Quando il giocatore con disabilità necessita di essere accompagnato potrà svolgere la sfida in coppia tenendosi per mano con un compagno di squadra, un educatore di sostegno o l'allenatore stesso.**

ART. 9 — REGOLE INCLUSIVE

La G League attribuisce fondamentale importanza alla partecipazione inclusiva dei ragazzi con disabilità.

Per favorire la partecipazione e il coinvolgimento in partita del ragazzo/a con disabilità, vengono stabilite le seguenti regole:

- **GOL DOPPIO:** Il primo gol realizzato nella partita vale DOPPIO solo per la squadra con il RAGAZZO CON DISABILITÀ SCHIERATO IN CAMPO.
- **GOL TRIPLO:** Il gol realizzato nei 2' finali con la presenza in campo del giocatore con disabilità vale TRIPLO.
- **RIGORE O SHOOTOUT RADDOPPIATO:** Se il ragazzo con disabilità realizza un gol direttamente da rigore o shootout, il gol VALE DOPPIO.

• ART. 10 — SOSTITUZIONI VOLANTI

Le sostituzioni sono volanti e possono essere effettuate in qualsiasi momento durante la partita. Devono essere segnalate all'arbitro ed effettuate secondo le sue disposizioni. Non esiste alcun limite al numero di rientri per un giocatore sostituito.

ART. 11 — OBBLIGO DI PARTECIPAZIONE

Tutti i giocatori presenti alla partita **DEVONO OBBLIGATORIAMENTE scendere in campo**, indipendentemente dal numero di minuti disputati.

ART. 12 — SISTEMA DI CLASSIFICA

Risultato Partita	Punti Assegnati
VITTORIA	+2 punti per ogni tempo
PAREGGIO	+1 punto per ogni tempo
SCONFITTA	+0 Punti

ART. 13 — CLASSIFICA FAIR PLAY

Parallelamente alla classifica sportiva viene istituita una speciale **CLASSIFICA FAIR PLAY**, indipendente dal risultato agonistico.

La classifica Fair Play valuta dentro e fuori dal campo:

- Numero di cartellini e provvedimenti disciplinari ricevuti;
- Comportamento di giocatori, panchina e dirigenza;
- Rispetto verso l'arbitro, gli avversari e i compagni;
- Comportamenti esemplari, corretti e rispetto dello spirito inclusivo della Open League.

PREMIO FAIR PLAY: Al termine della competizione verrà assegnato un premio speciale alla squadra che si sarà distinta maggiormente per correttezza, rispetto, sportività e inclusività.

ART. 14 — RUOLO DELL'ARBITRO o DEL TE CEF

L'arbitro garantisce il rispetto del regolamento, autorizza sostituzioni, gestisce i provvedimenti disciplinari, controlla l'utilizzo delle Carte Speciali e verifica la corretta esecuzione delle regole speciali e della Sfida della Trombetta. **Le decisioni arbitrali sono insindacabili e da rispettare obbligatoriamente.**

ART. 15 — LO SPIRITO DELLA SAN MARINO GRASSROOTS LEAGUE

La G League non è soltanto una competizione calcistica, ma un'esperienza basata su 6 pilastri fondamentali:

- **COMPETIZIONE:** Vincere, segnare e conquistare punti nel rispetto dell'avversario.
- **STRATEGIA:** Gestione tattica delle Carte Speciali e dei momenti chiave della gara.
- **IMPREVISTO:** Il lancio del dado all'inizio del secondo tempo può cambiare gli equilibri.
- **SPETTACOLO:** L'utilizzo delle Carte Speciali e la Sfida della Trombetta rendono ogni partita imprevedibile.
- **INCLUSIONE:** La partecipazione attiva dei ragazzi con disabilità è l'anima fondamentale del torneo.
- **FAIR PLAY:** Rispetto, correttezza e sportività hanno un valore reale e tangibile.

Calendario x la Fase Autunnale del Torneo Sperimentale GLeague

GIRONE 1 - Andata	GIRONE 2 - Andata	GIRONE 1 - Ritorno	GIRONE 2 - Ritorno
Mercoledì 28/10/2026 Campo Sportivo di Faetano ORE 17:00	Martedì 27/10/2026 Campo Sportivo Montegiardino ORE 17:00	Giovedì 12/11/2026 Campo Sportivo Montegiardino ORE 17:00	Lunedì 09/11/2026 Campo Sportivo Fiorentino ORE 17:00
Cailungo <i>Nome squadra</i> Around Sport <i>Nome squadra</i> SMA Femminile <i>Academy Femminile</i>	Serenissima <i>Nome squadra</i> Serravalle A <i>Tigers Serravalle</i> Titano A <i>Atletico ma non troppo</i>	Cailungo <i>Nome squadra</i> Around Sport <i>Nome squadra</i> SMA Femminile <i>Academy Femminile</i>	Serenissima <i>Nome squadra</i> Serravalle A <i>Tigers Serravalle</i> Titano A <i>Atletico ma non troppo</i>
Finale 1° e 2° posto	Finale 3° e 4° posto	Finale 5° e 6° posto	
Giovedì 19/11/2026 Campo Sportivo da stabilire in base alle squadre finaliste	Giovedì 19/11/2026 Campo Sportivo da stabilire in base alle squadre finaliste	Martedì 17/11/2026 Campo Sportivo da stabilire in base alle squadre finaliste	
Prima Girone 1 Prima Girone 2	Seconda Girone 1 Seconda Girone 2	Terza Girone 1 Terza Girone 2	