



HERO LEAGUE

DOVE NASCONO GLI EROI

UN TORNEO DI 4EVENTI 4

REGOLAMENTO

1. IDENTITÀ, SCOPI E PRINCIPI DEL TORNEO
2. STRUTTURA E ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO
3. ISCRIZIONE SQUADRE E ROSA GIOCATORI
4. REGOLE DI GIOCO BASE
5. ARBITRAGGIO E GESTIONE PARTITA
6. HERO LEAGUE: REGOLE GENERALI E POTERI
7. MEDIA & CONTENUTI

1. IDENTITÀ, SCOPO E PRINCIPI DEL TORNEO

ART. 1 - COS'È LA HERO LEAGUE

la Hero League è un torneo di calcetto a 5 che unisce competizione e spettacolo, con l'aggiunta di **poteri individuali** (Hero) e contenuti media massicci (Interviste, foto, highlights...)

L'obiettivo è offrire partite intense, organizzate e divertenti, mantenendo un clima sportivo e rispettoso.

ART. 2 - SPIRITO DEL TORNEO

Partecipare alla Hero League significa accettare questi principi:

- **RISPETTO** : verso avversari, arbitro e organizzazione.
- **FAIR PLAY** : si gioca divertendosi e con una condotta corretta.
- **RITMO** : puntualità e rapidità per garantire fluidità e show.
- **SPETTACOLO** : energia, esultanze, contenuti, ma senza scenate o provocazioni.
- **COMMUNITY** : si compete per vincere, ma si esce amici.

ART. 3 - AUTORITÀ E INTERPRETAZIONE DEL REGOLAMENTO

1. L'Organizzazione è responsabile della gestione del torneo, delle decisioni operative e dell'applicazione del presente regolamento.
2. Le decisioni dell'Arbitro durante la partita sono definitive.
3. In caso di situazioni non previste dal regolamento, l'Organizzazione può prendere una decisione straordinaria basata su buon senso e spirito sportivo, comunicandola alle squadre.

ART. 4 - COMPORTAMENTO E "BRAND SAFETY"

Per tutelare giocatori, pubblico e immagine del torneo:

- Sono vietati **insulti, minacce, bestemmie, atteggiamenti aggressivi** e qualsiasi comportamento che generi tensione o rischio.
- L'Organizzazione può applicare sanzioni di sospensione, fino all'**esclusione dal torneo** nei casi gravi.



ART. 5 - ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

Iscrivendosi e partecipando, ogni squadra e ogni giocatore:

- dichiara di aver letto e accettato il presente regolamento;
- si impegna a rispettarlo integralmente per tutta la durata del torneo.

2. STRUTTURA E ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO

ART. 6 - FORMULA DEL TORNEO

- 1.6 Squadre totali
- 2.2 gironi da 3 squadre ciascuno
- 3.2 turni di qualificazione
4. Prime classificate vanno alle semifinali; le 2° e 3° giocano i Play-in
5. Semifinali e finali (1°/2° e 3°/4° posto)

L'inizio del torneo è programmato per **Lunedì 9 Febbraio**:

- **Lunedì 9 Febbraio : Gironi di qualificazione A**
- **Giovedì 12 Febbraio : Gironi di qualificazione B**
- **Lunedì 16 Febbraio : Play-in e Semifinale 1**
- **Giovedì 19 Febbraio : Semifinale 2 e Finali**

Il calendario ufficiale con date e orari può subire variazioni per esigenze lavorative

ART. 7 – ISCRIZIONE E CONFERMA PARTECIPAZIONE

1. L'iscrizione di una squadra è considerata valida solo dopo:
 - invio dei dati richiesti (nome squadra, lista giocatori, contatto capitano);
 - versamento della quota (o caparra) entro le scadenze comunicate.
2. L'Organizzazione può rifiutare o annullare un'iscrizione in caso di mancato rispetto delle scadenze o comportamenti non compatibili con lo spirito del torneo.



ART. 8 ROSA SQUADRA E REQUISITI GIOCATORI

1. Ogni squadra schiera 5 giocatori in campo (incluso il portiere).
2. Ogni squadra deve presentare una rosa composta da un numero minimo e massimo di giocatori definito dall'Organizzazione e comunicato prima dell'inizio del torneo.
3. Un giocatore non può essere tesserato/iscritto in più di una squadra, salvo eccezioni approvate dall'Organizzazione.
4. Il Capitano è il referente ufficiale della squadra: gestisce comunicazioni, reclami e dialogo con arbitro/staff.

ART. 9 - MODIFICHE ROSA, SOSTITUZIONI E GIOCATORI AGGIUNTI

1. Eventuali modifiche alla rosa (aggiunte/sostituzioni) sono consentite solo secondo modalità e finestre temporali comunicate dall'Organizzazione.
2. In caso di infortunio o impedimento definitivo di un giocatore, l'Organizzazione può autorizzare la sostituzione con un nuovo giocatore, nel rispetto dell'equità del torneo.
3. Qualsiasi giocatore non registrato ufficialmente non può scendere in campo.

ART. 10 - PUNTUALITÀ, PRESENTAZIONE E INIZIO GARA

1. Le squadre devono presentarsi almeno 15 minuti prima dell'orario previsto di inizio gara (salvo diversa indicazione).
2. Se una squadra non è pronta a iniziare all'orario stabilito, l'arbitro/staff segnala il ritardo e applica le penalità previste.



ART. 11 - RITARDI E MANCATA PRESENTAZIONE

1. In caso di ritardo, l'Organizzazione applica una delle seguenti misure (definite a inizio torneo e valide per tutti):

- Penalità sportiva (es. gol di svantaggio): entro i 15 minuti di ritardo
- Sconfitta a tavolino: in caso di assenza o ritardo di più di 15 minuti

In caso di mancanza di numero sufficiente di giocatori, le squadre, insieme all'Organizzazione, concorderanno la modalità della gara

ART. 12 SPOSTAMENTI PARTITE E CAUSE DI FORZA MAGGIORE

Per garantire metodi oggettivi e la buon riuscita del torneo, gli spostamenti di partite sono possibili **solo se autorizzati dall'Organizzazione.**

L'Organizzazione può rinviare o riprogrammare una partita per cause di forza maggiore (es. problemi tecnici, sicurezza, condizioni straordinarie), comunicando il prima possibile la nuova data e orario.

ART. 13 - SISTEMA DI PUNTEGGIO E CLASSIFICA

La classifica è determinata dai punti ottenuti in ogni partita: Vittoria 3 punti, Sconfitta 0 punti. In caso di pareggio alla fine dei tempi regolamentari, si deciderà l'esito ai rigori (5 rigori)

ART. 14 - CRITERI DI SPAREGGIO (TIE-BREAK)

In caso di parità di punti in classifica, l'ordine è determinato dai seguenti criteri:

1. **Scontro diretto**
2. **Differenza reti**
3. **Gol fatti**
4. **Sorteggio**

ART. 15 - COMUNICAZIONI UFFICIALI

Le comunicazioni ufficiali avverranno tramite il gruppo Whatsapp del torneo, oltre al canale Instagram per le comunicazioni organizzative. Il **Capitano** è responsabile di leggere e trasmettere le comunicazioni alla propria squadra.



3. ISCRIZIONE SQUADRE E ROSA GIOCATORI

ART. 16 - REQUISITI PER L'ISCRIZIONE DELLA SQUADRA

Per iscrivere una squadra alla Hero League, è necessario inviare all'Organizzazione:

- **Nome squadra**
- **Contatti del Capitano (Referente ufficiale)**
- **Lista giocatori della rosa (Nome, Cognome, Ruolo)**
- **Identità della squadra (Logo, colori, motto)** : per il nostro staff media

In caso di mancanza dei dettagli della squadra (Logo, colori, motto), verrà assegnata alla stessa una identità "d'ufficio", cioè decisa dall'Organizzazione
In caso di mancanza dei dati dei giocatori (primi 3 punti), gli assenti non potranno partecipare al torneo.

ART. 17 - RUOLI E RESPONSABILITÀ DEL CAPITANO

Ogni squadra deve nominare un **Capitano**.

Il Capitano è l'unico referente ufficiale per:

- **Comunicazioni** con l'Organizzazione
- Gestione **documenti** e **pagamenti**
- Gestione **reclami**
- Dialogo con staff e arbitro in partita

ART. 18 - COMPOSIZIONE DELLA ROSA

- Ogni squadra può iscrivere una rosa composta da **minimo 6 giocatori** e **massimo 10 giocatori**.
- In campo si gioca **5 contro 5** portiere incluso

ART. 19 - IDONEITÀ E RESPONSABILITÀ DEL GIOCATORE

- Ogni giocatore partecipa sotto la propria responsabilità e dichiara di essere idoneo alla pratica sportiva.
- L'Organizzazione non è responsabile per infortuni o danni derivanti da condotte non conformi al regolamento o da comportamenti imprudenti.



ART. 20 - VINCOLO DI APPARTENENZA: UN GIOCATORE, UNA SQUADRA

Ogni giocatore può essere iscritto e schierato in **una sola squadra** per l'intera durata del torneo, salvo disposizioni dell'Organizzazione.

ART. 21 - QUOTA DI ISCRIZIONE E SCADENZA

1. La quota di iscrizione al torneo è di **150€ per squadra**, comprensiva di:

- 3 partite **garantite**
- Riscaldamento
- Docce e spogliatoi
- Altro garantito dal circolo

La scadenza del pagamento della quota è a **Lunedì 2 Febbraio 2026**.

ART. 22 - MODALITÀ D'ISCRIZIONE

La modalità d'iscrizione sarà attraverso il sito ufficiale di 4eventi all'interno della sezione dedicata alla Hero League. Sarà presente un pulsante che reindirizzerà al modulo d'iscrizione al torneo. Compilare e mandare conferma al numero **351 651 6064**

WWW.4EVENTI.ORG



4. REGOLE DI GIOCO

ART. 23 - DURATA DELLA PARTITA

Ogni partita (eccetto le finali), dureranno 40 minuti (2 tempi da 20 minuti), con 5 minuti di intervallo. La tempistica è dettata dalle esigenze organizzative e per permettere allo staff media di gestire i vari contenuti interattivi del torneo.

Il cronometro verrà fermato solo in caso di stop prolungato del gioco. In caso contrario, il cronometro continuerà a scorrere.

L'arbitro alla fine di ogni tempo, potrà decidere di assegnare dei **minuti di recupero**.

ART. 24 - CAMBI

Le sostituzioni verranno fatte a gioco fermo, e comunicando arbitro e staff numero di maglia prima di entrare in campo. Il subentrato potrà entrare in gioco solo quando il sostituto uscirà dal perimetro di gioco.

ART. 25 - FALLI E CONTATTO FISICO

- È vietato il gioco pericoloso (spinte, trattenute, interventi imprudenti)
- Scivolate e contatto fisico sono regolati dall'arbitro secondo sicurezza e correttezza

ART. 26 - RIPRESE DI GIOCO

- Le rimesse laterali verranno fatte con **pallone a terra**
- Ogni ripresa deve essere effettuata senza perdite di tempo, pena sanzione.

ART. 27 - PORTIERE

- Il portiere non potrà raccogliere un retro-passaggio. Dovrà gestirlo con i piedi.
- Col pallone in mano, il portiere avrà 5 secondi contati dal direttore per rimettere in gioco lo stesso.



5. ARBITRAGGIO E GESTIONE PARTITA

ART. 28 - DIREZIONE DI GARA

- Le partite sono dirette da **arbitro** incaricato dall'Organizzazione
- L'arbitro ha autorità su: regole di gioco, provvedimenti disciplinari, riprese e gestione dei tempi
- Potrà parlare con l'arbitro **solo il Capitano** (0 vice in assenza)

ART. 29 - PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

- Cartellino **giallo**: il giocatore viene **sospeso per 2 minuti**. La squadra non lo potrà sostituire. **Sarà l'arbitro** a richiamare in campo il giocatore sospeso.
- Cartellino **rosso**: il giocatore viene espulso per tutta la partita. La squadra lo potrà sostituire. Il giocatore **dovrà uscire** dall'intero **impianto**.

ART. 29.1 - CARATTERE DEI CARTELLINI

- I cartellini gialli saranno **cumulabili per squadra**: Dal **3°** cartellino giallo e successivi, la squadra avversaria avrà a disposizione **un calcio di rigore**.
- I cartellini rossi saranno esclusivamente **personali**. Dopo l'assegnazione del cartellino, verrà assegnato un **calcio di rigore** alla squadra avversaria. In caso di rete, il gioco verrà ripreso con il calcio d'inizio battuto dalla stessa squadra.

ART. 30 - UTILIZZO CARTELLINI

CARTELLINO GIALLO

- Comportamento antisportivo (Perdite di tempo, proteste...)
- Interruzione di chiara occasione da gol
- Falli intenzionali

CARTELLINO ROSSO

- Comportamento offensivo/aggressivo (nei confronti di arbitro e/o avversari)
- Grave fallo di gioco



ART. 31 - GESTIONE DEI RITARDI E ASSENZE

Verrà tollerato un ritardo di 5 minuti, d'altronde oltre ai 5 minuti di ritardo:

- Entro i **10 minuti**: la squadra ritardataria partirà con **1 gol di differenza**
- Entro i **20 minuti**: la squadra ritardataria partirà con **2 gol di differenza**
- Oltre i **30 minuti**: la squadra ritardataria **perderà** la partita a **tavolino (0-3)**

6. HERO LEAGUE: REGOLE GENERALI

ART. 31 - PRINCIPIO HERO LEAGUE

- La Hero League aggiunge alla partita elementi di **spettacolo e poteri individuali (Heroes)**
- Tutti gli aspetti "Hero" vengono regolamentati e indicati nelle prossime sezioni

ART. 32 - POTERI DEGLI EROI

All'interno del torneo ci sono 5 eroi:

- **CAPITANO**: A inizio partita, tira da centrocampo a porta vuota: 1) Non segna, 0 punti | 2) Segna con rimbalzo: 1 punto | 3) Segna senza rimbalzo: 2 punti
- **BOMBER**: Ogni 2 gol, gli viene assegnato un punto in più
- **GOLDEN BOY**: Gli ultimi 3 minuti di partita, il suo gol fa vincere la sua squadra. (Si attiva se la partita è in parità o se la sua squadra è a -1)
- **ARIETE**: Ogni suo gol di testa vale doppio
- **SPECIALISTA**: Tira tutte le punizioni senza barriera



ART. 33 - ASSEGNAZIONE DEI POTERI

All'inizio di ogni partita, le squadre estrarranno 1 tra 3 eroi a sorte:

- Bomber
- Ariete
- Specialista

Per decidere il detentore del potere per la partita in corso, verrà **estratto** il giocatore da un'altra giara.

I restanti due poteri, **Capitano e Golden Boy**, verranno così assegnati:

- **Capitano**: corrisponde al capitano indicato a inizio torneo
- **Golden Boy**: A 3 minuti rimanenti, la partita viene fermata. Le squadre, richiamate fuori dal campo, dovranno scegliere un giocatore detentore di questo potere. Il giocatore selezionato dovrà essere comunicato allo staff.

NOTA BENE: Il golden boy non potrà essere assegnato allo stesso giocatore per 2 partite di seguito

Il potere "Golden boy", non potrà essere assegnato al detentore di uno dei 3 poteri sopracitati.

Lo staff sarà sempre al corrente del potere in azione, del giocatore assegnato e delle altre misure Hero League, dunque evitare **discussioni**, proteste o perdite di tempo verso le misure Hero League.



7. MEDIA & CONTENUTI

ART. 34 - OBIETTIVO CONTENUTI

La Hero League è anche uno **show**: durante il torneo verranno realizzati **foto, video, highlights, interviste**, e contenuti social per raccontare l'evento e i giocatori.

I canali dedicati alla divulgazione e alla promozione dell'evento saranno:

- **Whatsapp**: comunicazioni, contenuti dedicati, info e news sulle partite...
- **Instagram**: locandine, calendari, video, foto ...
- **Youtube**: Highlights e interviste integrali delle partite e giocatori

ART. 35 - LIBERATORIA E UTILIZZO IMMAGINE

- Partecipando al torneo, giocatori e squadre autorizzano l'Organizzazione a riprendere e pubblicare contenuti (foto/video) sui canali ufficiali del torneo e del circolo, per finalità di comunicazione e promozione
- L'Organizzazione si impegna a usare i contenuti in modo rispettoso e coerente con l'immagine dell'evento.

ART. 36 - MATERIALI RICHIESTI AI GIOCATORI

Ogni giocatore deve fornire, entro la scadenza di **Lunedì 2 Febbraio**:

- 1 foto in posa neutra
- 1 foto in posa d'esultanza
- Eventuali foto a discrezione del giocatore

In caso di mancata consegna, il giocatore potrà essere escluso da grafiche, schede eroe e contenuti dedicati.

NOTA BENE: Sono disponibili degli esempi di pose sul nostro sito ufficiale o a questo link:

[HTTPS://4EVENTI.ORG/HERO-LEAGUE/ISCRIZIONI/](https://4eventi.org/hero-league/iscrizioni/)



ART. 37 - INTERVISTE E DISPONIBILITÀ POST-PARTITA

- A fine gara, l'Organizzazione può richiedere una breve intervista ai giocatori (indicativamente di durata 1-2 minuti)
- Si prega ai giocatori di dare disponibilità e flessibilità per la buona riuscita di questi contenuti.

ART. 38 - PRIVACY E RICHIESTE DI RIMOZIONE

- Verrà fornita dall'Organizzazione un modulo di liberatoria d'immagine e di privacy
- I soggetti direttamente inquadrati nelle riprese, potranno richiedere la rimozione del contenuto direttamente all'Organizzazione, in caso di riprese a minori non consenzienti o a motivi seri di privacy.
- Le richieste di rimozione dovranno essere eseguite entro la fine del torneo, per garantire la qualità del prodotto sia offline che online.

