



DANONE NATIONS CUP 2016
TORNEO GIOVANILE DI CALCIO A OTTO UNDER 12 FEMMINILE

COMUNICATO UFFICIALE N°11 del 10/06/2016

Regolamento Fase Nazionale

In allegato al presente Comunicato si pubblica il Regolamento che verrà applicato per la Fase Nazionale che si disputerà Domenica 12 Giugno 2016 presso il Centro Tecnico Federale di Coverciano - Firenze, in occasione dell'8° Grassroots Festival, con il relativo Calendario Gare.

PUBBLICATO IN ROMA, IL 10/06/2016

IL SEGRETARIO

Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE

Vito Tisci



DANONE NATIONS CUP 2016

TORNEO GIOVANILE DI CALCIO A OTTO

UNDER 12 FEMMINILE

REGOLAMENTO FINALE NAZIONALE

A seguito degli esiti riscontrati nel Torneo a carattere Nazionale riservato alle giovani calciatrici delle Categorie UNDER 12 delle società professionistiche di A e B, delle Società di Serie A e di Serie B Femminile della LND e delle Scuole di Calcio Élite che hanno attivato il Progetto relativo allo sviluppo dell'Attività Femminile, di seguito si riportano il Regolamento valido per la disputa delle gare della manifestazione finale a carattere nazionale.

Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato alle giovani calciatrici della **Categoria UNDER 12 delle 4 società qualificate** dalle fasi interregionali e regolarmente tesserate FIGC con la propria società per la stagione in corso, **nate dal 01.01.2003 al compimento anagrafico del 10° anno di età**

Le società autorizzate possono prevedere l'utilizzo di un numero massimo di 3 giocatrici in prestito da altra società purché munite di regolare nullaosta della società di appartenenza

La **squadra prima classificata** della Finale Nazionale accede alla Fase Finale Internazionale del Torneo DANONE NATIONS CUP 2016, che si svolgerà a settembre 2016, la cui partecipazione è riservata alle ragazze tesserate per la medesima società, nate nel 2004 e nel 2005 (non sono ammessi prestiti).

Società Partecipanti

AS ROMA SpA
BOLOGNA FC 1909 SpA
AGSM VERONA
GENOA CFC SpA

Giustizia sportiva

La Giustizia sportiva sarà amministrata dal Giudice Sportivo del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC che applicherà le norme del Codice di Giustizia sportiva.

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 del regolamento tecnico di giuoco sulla sostituzione di calciatori determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.

Avverso i provvedimenti del Giudice Sportivo non è ammesso reclamo".

Arbitraggio delle Gare

Le partite saranno arbitrate da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dall'organizzazione.

In ogni caso i rapporti gara con allegate le distinte dei giocatori saranno trasmesse alla FIGC Settore Giovanile e Scolastico nei termini previsti per la necessaria visione del giudice sportivo

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 - Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza: misure minime 50 mt. misure massime 70 mt.

Larghezza: misure minime 40 mt. misure massime 50 mt.

Le dimensioni della porta: 5-6 x 1,80-2 metri.

Art. 2 - Pallone

Verrà utilizzato un pallone numero "4".

Art. 3 - Modalità di svolgimento e Durata delle gare

Le quattro società qualificatesi dalle fasi interregionali si confronteranno tutte tra di loro in

Gare 8 vs 8 e un gioco di **abilità tecnica** (Shootout) a confronto (Vedi allegato)

le gare verranno suddivise in tre tempi della durata di 10 minuti ciascuno.

Art. 4 - Sostituzione dei giocatori

Tutte le calciatrici in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e le nuove entrate non potranno più essere sostituite fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire le bambine che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi".

Art. 5 - Punteggi e classifiche

Ciascun tempo è una mini gara che si conclude con un proprio risultato. I tempi successivi al primo (secondo e terzo) inizieranno con il punteggio di 0- 0. Il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

ESEMPI CALCOLO RISULTATO FINALE:

- Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: risultato finale 3-3
- Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre: 3-2
- Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre: 3-1
- Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi: 3-0
- Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi: 2-2
- Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi: 2-1.

Al risultato finale andrà aggiunto un punto per la squadra che sarà risultata vincitrice della sfida di abilità tecniche agli "Shootout" (un punto da aggiungere al risultato della gara per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità).

Una volta stabilito l'esito finale della partita saranno attribuiti i seguenti punteggi validi per la classifica finale:

3 punti in caso di vittoria;

1 punto in caso di pareggio;

0 punti in caso di sconfitta.

Nel caso in cui due o più squadre terminino il torneo con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Esito delle sfide agli "Shoot Out"
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play
4. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1 e 2 dei criteri sopra citati.

Nel caso in cui il punteggio FAIR PLAY sia ancora in parità, per la determinazione della migliore classificata, si procederà come previsto al punto 4.

Art. 6 - Calendario Gare

Di seguito si indica il calendario delle gare previste per la Fase Finale Nazionale che si disputerà Domenica 12 Giugno, presso il Centro Tecnico Federale di Coverciano - Firenze, in occasione dell'8° Grassroots Festival:

Ore 10,00 – Campo 3	
Campo 3 a	Campo 3 b
Bologna FC 1909 - AS Roma	Genoa CFC - AGSM Verona

Ore 10,45 – Campo 3	
Campo 3 a	Campo 3 b
Bologna FC 1909 - AGSM Verona	Genoa CFC -AS Roma

Ore 11,30 – Campo 3	
Campo 3 a	Campo 3 b
AGSM Verona - AS Roma	Bologna FC 1909 - Genoa CFC

La società che a seguito dei risultati conseguiti nelle gare della Fase Nazionale sarà risultata prima nella graduatoria finale accederà alla Manifestazione Internazionale Danone Nations Cup 2016 che si disputerà a Parigi.

Si ricorda a tal proposito che alla manifestazione internazionale potranno essere ammesse solo giovani calciatrici nate nel 2004 e nel 2005, tesserate per la medesima società (non sono ammessi prestiti)

DANONE NATIONS CUP 2016

REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

“SHOOTOUT”: 1:1, rigore in movimento

NORME REGOLAMENTARI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “ShootOut”: sfida 1:1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L’obiettivo è quello di favorire l’apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling (1:1).
3. La calciatrice che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza di mt. 20 dalla porta ed ha il tempo massimo di 8” per terminare l’azione. La partenza viene determinata dal fischio dell’arbitro. Dal fischio dell’arbitro parte il conteggio del tempo.
4. Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l’azione dell’attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell’arbitro).
5. Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l’azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
6. Gli “Shootout” verranno effettuati da tutte le calciatrici partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:
 - a. prima dell’inizio del primo tempo della gara verranno effettuati contemporaneamente n°8 “Shootout” per squadra, coinvolgendo le calciatrici che devono prendere parte al primo tempo.
 - b. prima del secondo tempo verranno effettuati ulteriori n°8 “Shootout” coinvolgendo le calciatrici che devono prendere parte al secondo tempo.
7. Al termine delle due fasi di “Shootout” verranno conteggiati i goal realizzati da entrambe le squadre. La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell’incontro. In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.

DANONE NATIONS CUP 2016

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

- 1) Promotore dei valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.
- 2) L'obiettivo è quello di favorire lo spirito sportivo tra i giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche di incoraggiare e valorizzare quelli buoni.
- 3) Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà un apposito form di valutazione della gara.
- 4) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore di DANONE CUP si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto.

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

La valutazione del comportamento delle squadre durante le partite è fatta seguendo due categorie:

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
 - Atteggiamiati sanzionati dall'arbitro
 - Atteggiamiati nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
 - Atteggiamiati fuori dal campo prima, durante e dopo la gara
- 1) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro (es. non finalizzare una sicura occasione da goal per permettere di soccorrere un avversario infortunato, etc.):
 - (a) Green Card: +1 punto per ciascun cartellino verde
 - 2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dell'arbitro):
 - (a) Ammonizioni: -1 punto per ciascun cartellino giallo
 - (b) Espulsioni: -5 punti per ciascun cartellino rosso
 - 3) Sanzioni applicate per comportamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro):
 - (a) Continuo vociare o urlare: -5 punti
 - (b) Proteste nei confronti dell'arbitro: -5 punti
 - (c) Mancato rispetto del protocollo prima, durante e dopo la partita (p.e. non stringere le mani della squadra avversaria): -5 punti
 - (d) Atteggiamiati violenti (verbali o fisici): -5 punti
 - (e) Lasciare l'area tecnica sporca: -5 punti
 - 4) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, condivisione della procedura di ingresso in campo, organizzazione/partecipazione a "terzo tempo Fair Play".):
 - (a) +1 punto complessivo per l'atteggiamento positivo riscontrato

VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore.
- 2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classificata, saranno, nell'ordine, i seguenti:
 - a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"
- 3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dal punto 5 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.