



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

FAIR PLAY 2019/20 ESORDIENTI – FASE PROVINCIALE

LA MANIFESTAZIONE HA LO SCOPO DI VERIFICARE IL PERCORSO FORMATIVO DELLA CATEGORIA ESORDIENTI E SI CONFIGURA COME MOMENTO DI AGGREGAZIONE E SOCIALIZZAZIONE, CONFRONTO E VERIFICA.

NON HA ALCUNA VALENZA DI CARATTERE AGONISTICO E I RISULTATI VENGONO RACCOLTI UNICAMENTE PER PERMETTERE DI VALUTARE LE POTENZIALITA' DI CIASCUNA SQUADRA AMMESSA E CONSENTIRLE DI CONFRONTARSI CON SQUADRE DI PARI LIVELLO E CHE ABBIANO LE STESSSE POSSIBILITA' DI SUCCESSO (carte dei diritti 1989 e 1992)

Tutte le rappresentative dovranno essere composte da di 18 giocatori.

Si richiede a tutte le società di presentarsi con la lista dei giocatori e dirigenti/istruttori (max 2 che potranno accedere sul terreno di gioco) accompagnata dai rispettivi documenti da fornire all'organizzazione per il riconoscimento al momento dell'ingresso al centro sportivo.

La manifestazione intende sperimentare la nuova formula adottata dall'UEFA per le categorie U13 e in via di sperimentazione anche in Italia **9 > 9**

Tutti gli incontri si svolgeranno su 3 tempi da 10 minuti ciascuno con la formula dell' 9 > 9

Si gioca sulla metà campo con le porte 6x2 sulle linee laterali.

Ogni società dovrà presentarsi con 18 o più giocatori 2007-2008. Tutti devono giocare 1 tempo. Se una società si dovesse presentare con meno di 18 giocatori verrà assegnato il punteggio bonus di riferimento in base al numero di giocatori che sommato al punteggio derivante dai confronti partita determinerà la graduatoria di accesso alla fase regionale.

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	60 mt.	misure massime	70 mt.
Larghezza: misure minime	40 mt.	misure massime	50 mt.

La dimensione dell'Area di Rigore è delle seguenti

valori: Lunghezza: 13 mt.

Larghezza: 30 mt.

A seconda delle necessità, il campo di gioco potrà essere tracciato anche utilizzando i seguenti riferimenti sul campo di calcio a 11 regolamentare:

- Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;
- Orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto. In tal caso è possibile utilizzare una sola metà del campo a 11.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: 5-6 x 1,80-2 metri.

Art. 2 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "4".

Art. 3 – Modalità di svolgimento e Durata delle gare

Laddove possibile, lo sviluppo dell'attività prevede l'organizzazione di incontri a cui partecipano di norma 3 o 4 squadre (concentramento)

Ad ogni concentramento le squadre si confronteranno in **Gare 9 vs 9** e prove di **abilità tecnica** (Shootout in continuità) a confronto (Vedi Regolamento Gioco Tecnico)

Le gare si svolgeranno tutte nella medesima giornata e verranno suddivise in 3 tempi da 10'.

Il fuorigioco sarà applicato come da regolamento solo negli ultimi 13 m (prolungamento limite area di rigore).

La regola relativa al 'retropassaggio al Portiere' verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio, per cui il portiere, ad esempio, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio effettuato con i piedi da un compagno di squadra. La Rimessa dal fondo dovrà essere effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore. È concesso il rinvio del portiere.

Art. 4 – Sostituzione dei giocatori

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero.

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "GARA"

Il risultato della "**GARA**" nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: quindi ogni tempo non costituisce gara a sé, ma "mini-gara". Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	Punteggio GARA
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

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "ABILITA' TECNICHE"

Alla squadra che risulterà vincitrice nella sfida di "**ABILITÀ TECNICHE**", gli "Shootout", verrà assegnato **un punto** da aggiungere al risultato della "**GARA**" per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "INCONTRO"

Il risultato complessivo dell'"**INCONTRO**" è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del gioco di Abilità Tecnica, determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti in caso di vittoria

1 punto in caso di parità

0 punti in caso di sconfitta

Al termine degli incontri verrà determinata la **graduatoria finale**, che assegnerà i seguenti punti validi per la graduatoria generale da utilizzare per determinare le società che parteciperanno alla seconda fase:

1^ classificata punti 10

2^ classificata punti 8

3^ classificata punti 5

4^ classificata punti 3

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone ed i relativi incontri 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

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

Per il punteggio "BONUS" valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati del raggruppamento, andranno a contribuire alla determinazione della "Graduatoria di Merito" per l'accesso alle successive fasi previste.

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno 18 giocatori in distinta gara	2
Squadra Esordienti con almeno 16 giocatori in distinta gara	1
Partecipazione al raggruppamento di almeno 3 bambine (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzate secondo quanto previsto dal regolamento)	1
Rapporto tra tecnici con qualifica "UEFA" del Settore Tecnico e numero tesserati giovani (tra Piccoli Amici e Allievi) (UEFA-PRO, UEFA-A, UEFA-B, Grassroots C_Licence, etc.) PS – Nel rapporto possono essere considerati anche i tecnici che, con qualifiche alternative, sono stati considerati "responsabili" nelle categorie "Piccoli Amici" e "Primi Calci"	1 punto per un tecnico ogni 40 tesserati 2 punti per un tecnico ogni 25 tesserati
Rapporto tra numero di squadre iscritte (nelle categorie comprese tra Primi Calci ed Allievi) e numero di tesserati: 1 squadra per al massimo 20 tesserati (nessun punto verrà assegnato qualora nel rapporto venga superato il limite medio di 20 tesserati)	1

Durante la Fase Regionale, nel caso in cui due o più squadre abbiano lo stesso numero di punti nella graduatoria di merito, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

- a. Numero di punti ottenuti nel raggruppamento in rapporto al numero di gare giocate
- b. Esito delle sfide agli "Shoot Out", in rapporto al numero di confronti disputati
- c. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
- d. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
- e. Sorteggio

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n° 1 del Settore Giovanile e Scolastico del 02/07/2019 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base, con particolare riferimento a quanto disciplinato per la categoria Esordienti.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Categoria Esordienti

REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

“SHOOTOUT”: 1:1 in continuità

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. Ciascuna squadra ha il tempo limite di 3 minuti per realizzare il maggior numero di goal possibili utilizzando i calciatori che partecipano alla gara, secondo quanto meglio specificato successivamente.
4. Il calciatore 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 del primo giocatore viene determinata dal fischio dell'arbitro. La partenza del secondo giocatore e dei successivi è vincolata al ritorno del calciatore precedente. Le azioni si svolgono in continuità per la durata di 3'.
Il calciatore che deve effettuare l'azione potrà partire solo quando il suo compagno, rientrando in fila, supera la linea di partenza a 20 mt dalla porta.
Il calciatore che effettua l'azione, prima di rientrare in fila deve recuperare la palla. Se realizza il goal o se il tiro viene parato, recupera la stessa palla con cui ha giocato. Se il tiro termina fuori o lontano dalla porta il giocatore può recuperare uno dei palloni posizionati dietro la linea di fondo.
5. 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).
In ciascuna fase devono essere utilizzati 2 portieri che si alternano dopo ogni azione di gioco (un'azione ciascuno)
6. 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.
7. Gli “Shootout” verranno effettuati da tutti i calciatori 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 gli shootout dai 4 portieri (2 per squadra) che effettueranno una sessione con 4 tiri consecutivi (2 tiri per ciascun portiere) da parte di ciascuna squadra. A seguire verranno eseguiti contemporaneamente gli "Shootout" per squadra, coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al primo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.
- b. prima del secondo tempo verranno effettuati gli "Shootout" coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.

Di seguito si indicano alcune norme che regolano l'effettuazione degli "Shootout":

- nell'azione di dribbling, qualora il portiere in uscita tocchi la palla senza modificare la direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione dovrà essere giudicata "regolare" permettendo al giocatore di riprendere la palla per concludere l'azione (es. se viene fatto un tunnel al portiere, seppur riesca a toccare la palla, l'azione di superamento del portiere deve essere considerata valida ed il giocatore può riprendere la palla per continuare l'azione)
- nell'azione di dribbling (tentativo di superare l'avversario guidando la palla), qualora il portiere in uscita riesca a deviare la palla in modo evidente facendogli cambiare direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione si ritiene terminata;
- qualora nel corso dell'azione si riscontri un fallo di gioco, le soluzioni da adottare sono di due tipi:
 - o se il fallo è di gioco ed involontario, il tecnico che controlla le azioni dovrà prenderne nota per far ripetere l'azione al termine dei 3'
 - o se il fallo è intenzionale, l'azione dovrà essere registrata come goal realizzato e l'azione verrà valutata come condotta antisportiva che verrà considerata con una penalizzazione nella Graduatoria Fair Play
- durante gli "Shootout" i giocatori che non partecipano al gioco devono posizionarsi dietro la porta dove tirano i propri compagni per recuperare i palloni terminati fuori o lontano dalla porta. I palloni recuperati devono essere posizionati a terra, dietro la linea di fondo, e non devono essere lanciati in campo.

8. Al termine degli "Shootout" verrà considerata la somma dei goal realizzati nelle due fasi (primo e secondo tempo). La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goal risulterà vincitrice.

La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco).

In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.