



## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA - VIA PO, 36  
Stagione Sportiva 2021 - 2022

COMUNICATO UFFICIALE N° 180/SGS del 02/06/2022

**ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2022**  
*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A NOVE*  
*UNDER 13*



ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2022  
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

**FASE FINALE NAZIONALE**

La fase finale Nazionale si disputerà nel weekend 04/05 giugno 2022 presso il CPO di Tirrenia sito in Vione del Vannini, snc - Tirrenia (PI)

**SQUADRE PARTECIPANTI**

ASD TAU CALCIO ALTOPASCIO  
ASD REAL CASAREA  
SSD VARESINA CALCIO  
ASD GIORGIONE CALCIO 2000

**PROGRAMMA GENERALE**

**Sabato 4 giugno:**

ore 15.30 Arrivo delle squadre  
ore 16.00 Riunione Tecnica  
ore 17.00 Presentazione delle squadre  
ore 19.15 Inizio gare  
ore 20.30 Cena

**Domenica 5 giugno:**

ore 9.00 Inizio gare 3 e 4  
ore 11.30 Inizio gare 5 e 6  
ore 14.00 premiazioni  
ore 14.30 Pranzo

a seguire rientro nelle proprie sedi

Le squadre saranno alloggiate al CPO DI Tirrenia - Vione del Vannini, snc (PI)

**PROGRAMMA GARE**

**Sabato 4 giugno ore 19.15**

Gara 1 GIORGIONE CALCIO vs REAL CASAREA  
Gara 2 TAU GALCIO vs VARESINA CALCIO

**Domenica 5 giugno ore 9.00**

Gara 3 REAL CASAREA vs VARESINA CALCIO  
Gara 4 GIORGIONE CALCIO vs TAU GALCIO

**Domenica 5 giugno ore 11.30**

Gara 5 REAL CASAREA vs TAU GALCIO  
Gara 6 GIORGIONE CALCIO vs VARESINA CALCIO



# ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2022 ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

## REGOLAMENTO FASE NAZIONALE

### **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, Arbitraggio e durata delle gare**

Girone unico di 4 squadre che si incontreranno tra loro con gare di sola andata

Le squadre si confronteranno in Gare 9 vs 9 suddivise in tre tempi della durata di 15 minuti ciascuno ed in un gioco di abilità tecnica (Shootout in continuità) (Vedi Regolamento Gioco Tecnico).

Per determinare la squadra vincitrice verrà considerata la graduatoria finale secondo quanto previsto dal successivo articolo 6

### **Arbitraggio delle Gare**

Le partite saranno arbitrate da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti.

Nelle gare sarà applicato il fuorigioco, coincidente con la linea del limite dell'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 - Giustizia Sportiva**

La disciplina del torneo viene affidata al Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico



## ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2022 ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

### Art. 5 - 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; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate liberamente le sostituzioni, purché attuate a gioco fermo.

### Art. 6 - Punteggi e classifiche

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

#### 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:

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GARA</u>
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 TECNICA", 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



ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2022  
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

Per il punteggio "BONUS" valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati della gara, andranno a contribuire alla determinazione della classifica finale

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno 18 giocatori in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra Esordienti con almeno 16 giocatori in distinta gara	1 per ciascuna gara
Partecipazione alla gara 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 per ciascuna gara

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone 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" negli incontri diretti
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
5. Sorteggio

Le società che hanno acquisito il diritto a partecipare alla fase Nazionale del Torneo U13 Fp Elite e che sono regolarmente iscritte ai Campionati/Tornei U13 organizzati dai Comitati Regionali o Delegazioni LND in caso di concomitanza con le gare delle fase Nazionale possono chiedere al proprio Comitato/Delegazione di competenza lo spostamento o il rinvio delle gara prevista nel calendario.

Publicato a Roma il 02/06/2022

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci

Allegati:

Regolamento Shoot Out in continuità

Regolamento Fair Play



ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2022  
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

## 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.



## ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2022 ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

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.



ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2022  
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

## 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) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività

### CRITERI DI VALUTAZIONE

#### A. Da parte degli arbitri

La valutazione del comportamento delle squadre durante le partite viene effettuata tenendo conto di:

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
  - Atteggiamenti sanzionati dall'arbitro
  - Atteggiamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
  - Atteggiamenti 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  
*(con motivazione da riportare chiaramente nel referto dell'arbitro)*
  - 2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dall'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) Atteggiamenti 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





## ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2022 ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

### VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso della gara
- 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 dall'Art. 6 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.
- 4) Il Settore Giovanile e Scolastico si riserva l'opportunità di invitare alla fase finale nazionale una o più società che si sono particolarmente distinte nell'ambito del Fair Play.