



COMUNICATO UFFICIALE N° 152/ SGS del 11/05/2022

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

FASE INTERREGIONALE



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

FASI INTERREGIONALI

Le 38 squadre ammesse alla fase interregionale sono suddivise in 10 gironi da 3 squadre e 2 gironi da 4 squadre che si incontreranno tra loro in un'unica giornata nel weekend 14-15 Maggio con la formula del triangolare/quadrangolare secondo gli accoppiamenti di seguito indicati.

Nei triangolari, in caso di parità al termine della prima gara, la seconda gara sarà giocata dalla squadra prima nominata.

... OMISSIS ...

GRUPPO 8 - TRENTO

1. U.S.D. VIPO TRENTO
2. DONATELLO S.S.D. SRL
3. ASD LIVENTINA
4. ASD OLIMPIA MERANO

CALENDARIO - DOMENICA 15 MAGGIO 2022

ORE 15.00 VIPO TRENTO	– LIVENTINA	a TN Gabbiolo erba
ORE 15.00 OLIMPIA MERANO	– DONATELLO	a TN Gabbiolo sintetico
ORE 16.00 VIPO TRENTO	– DONATELLO	a TN Gabbiolo erba
ORE 16.00 OLIMPIA MERANO	– LIVENTINA	a TN Gabbiolo sintetico
ORE 17.00 VIPO TRENTO	– OLIMPIA MERANO	a TN Gabbiolo erba
ORE 17.00 LIVENTINA	– DONATELLO	a TN Gabbiolo sintetico

... OMISSIS ...

In rosso sono evidenziate le regioni che ospiteranno il rispettivo triangolare/quadrangolare interregionale.

Le prime classificate di ciascun gruppo (12 squadre) accederanno alla 2° fase interregionale.

Nella 2° fase saranno disputati 4 triangolari da svolgersi nel week end del 21-22 Maggio 2022 secondo il prospetto di seguito indicato:

... OMISSIS ...

GRUPPO D

VINCENTE Gruppo 6 – VINCENTE Gruppo 8 – VINCENTE Gruppo 11 **OSPITA VENETO**

Le vincenti di ciascun gruppo accedono alla Fase Finale Nazionale.

La fase finale Nazionale si disputerà nel weekend 4-5 Giugno 2022 presso il CPO di Tirrenia

Modalità di svolgimento della finale saranno oggetto di apposito comunicato Ufficiale



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

REGOLAMENTO FASI INTERREGIONALI

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, durata delle gare e Giustizia Sportiva

FASE INTERREGIONALE 1

Quadrangolari/Triangolari da svolgersi in giornata unica

Ad ogni concentramento le squadre si confronteranno in **Gare 9 vs 9** ed in un gioco di **abilità tecnica** (Shootout in continuità) (Vedi Regolamento Gioco Tecnico). **suddivise in 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno nei triangolari e di 3 tempi da 10 minuti ciascuno nei quadrangolari. Nei triangolari In caso di parità al termine della prima gara giocherà prima la seconda partita la squadra prima nominata. Le prime classificate di ciascun concentramento accedono alla fase interregionale 2**

FASE INTERREGIONALE 2

4 Triangolari da svolgersi in giornata unica

Ad ogni concentramento le squadre si confronteranno in **Gare 9 vs 9** ed in un gioco di **abilità tecnica** (Shootout in continuità) (Vedi Regolamento Gioco Tecnico). **suddivise in 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno In caso di parità al termine della prima gara giocherà prima la seconda partita la squadra prima nominata. Le prime classificate di ciascun triangolare accedono alla fase finale nazionale**

Per determinare le vincenti di ciascun concentramento verrà considerata la graduatoria finale secondo quanto previsto dal successivo articolo 5

Arbitraggio delle Gare

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

Giustizia Sportiva

sia per la fase interregionale 1 che per la fase interregionale 2 la giustizia sportiva sarà amministrata dal Giudice Sportivo competente del Comitato pilota organizzatore. i rapporti gara con allegate le distinte dei giocatori dovranno essere trasmesse entro le ore 12.00 del giorno successivo alla disputa della gara

Nelle gare sarà applicato il fuorigioco, coincidente con la linea del limite dell'area di rigore.



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

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

Art. 5 – 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.

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.



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

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

Per il punteggio **"BONUS"** valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati gara 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 per ciascuna gara
Squadra Esordienti con almeno 16 giocatori in distinta gara	1 per ciascuna gara
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 per ciascuna gara

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" negli incontri diretti
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
5. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1, 2, 3 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 5

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

Pubblicato a Roma il 11/05/2021

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci



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

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



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

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.