



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Legg Nazionale Dilettanti

COMITATO REGIONALE CALABRIA

Via Contessa Clemenza n. 1 – 88100 CATANZARO
TEL.. 0961 064845

Indirizzo Internet: www.crcalabria.it

e-mail: segreteria@crcalabria.it

Posta Certificata: segreteria@pec.crcalabria.it
tesseramento@pec.crcalabria.it
amministrazione@pec.crcalabria.it
giustiziasportiva@pec.crcalabria.it

ATTIVITA' GIOVANILE

Stagione Sportiva 2023/2024

Comunicato Ufficiale n° 87 del 6 Maggio 2024

1. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

COMUNICAZIONI DEL COORDINAMENTO FEDERALE CALABRIA

ATTIVITA' SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

A – ATTIVITA' PULCINI-PROGETTO TECNICO COMPETITIVO"GIOCHIAMO TUTTI DI PIU' E MEGLIO"

Si fa presente che, per motivi logistici (disponibilità attrezzature e impianti sportivi), quanto comunicato dal C.U. 29 del 26/10/2023 viene come appresso modificato:

RAGGRUPPAMENTO 1: Giorno 11 Maggio 2024 ore 15:30

- Vincente CATANZARO	- Vincente COSENZA	(campo vincente Cosenza);
- Vincente ROSSANO	- Vincente CROTONE	(campo vincente Crotone).

Le due vincenti del Raggruppamento 1 si incontreranno presso il **Campo da definire**, giorno 18 Maggio 2024 ore

RAGGRUPPAMENTO 2: Giorno 11 Maggio 2024 ore 15:30

- Vincente REGGIO CALABRIA	- Vincente VIBO VALENTIA	(campo vincente Vibo Valentia);
- Vincente GIOIA TAURO	- Vincente LOCRI	(campo vincente Locri).

Le due vincenti del Raggruppamenti 2 si incontreranno presso il **Campo da definire**, giorno 18 Maggio 2024 ore

La prima classificata di ogni raggruppamento disputerà la finale Regionale che si svolgerà Sabato 25 Maggio 2024, con inizio alle ore 15,30 presso il Centro Tecnico Federale di Catanzaro.

La società vincitrice rappresenterà la Regione al Grassroots Festival il 15/16 giugno 2024.



Nella Categoria pulcini, le gare devono essere disputate attraverso partite tra sette calciatori per squadra come indicato nell'allegato “ **GIOCHIAMO TUTTI DI PIU'E MEGLIO**”

Nell'attività svolta dalla categoria pulcini:

- non è previsto fuorigioco;
- per quanto riguarda il “retropassaggio al portiere”: non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
- non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
- il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di sei secondi , sia con le mani che con i piedi;
- il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani;
- prima della gara è prevista attività di riscaldamento che le squadre e i tecnici potranno effettuare insieme.

CAMPO DI GIOCO e DIMENSIONI PORTE

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni (50/65-35/45), comunque a distanza di sicurezza (m. 1,50 almeno) da qualsiasi ostacolo.

Preferibilmente le porte devono essere di dimensioni 5,00 x 1,80 (in alternativa 4-6 x 1,80-2).

A seguito dell'attivazione è possibile sviluppare l'attività prevista abbinando alla gara 7 c 7 (delle tre attività aggiuntive che si abbinano ai tempi di gioco della partita solo il 4° tempo porta punteggio che si registra sul referto di gara):

- **Le Proposte Pre-Gara (situazioni di gioco 3c3 e 4c4 + duello)**
- **Le Multi-partita**
- **4° Tempo di Gioco:**

Tra tutte le attività promosse nel modello di gioco 2023/2024, il 4° tempo di gioco è quella di più semplice realizzazione, tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

- **Il regolamento di gioco** è lo stesso applicato negli altri 3 tempi della partita, minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori non cambiano rispetto alle frazioni precedenti.
- **Il meccanismo delle sostituzioni** si considera “volante” con l'invito a cercare di concedere ad ogni giovane giocatore la presenza di gioco quanto più ampia possibile.
- **Il punteggio** acquisito nel 4° tempo di gioco si conta come quello delle altre frazioni e va regolarmente registrato nel referto gara (per maggiori dettagli vedi specifica tabella nella pagina successiva).
- La realizzazione del 4° tempo di gioco va concordata tra le società **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato senza calcolare la somma delle reti realizzate.

TEMPI DI GIOCO	ESEMPI	PUNTEGGIO
3	Pareggio in tutti e tre i tempi della partita	3-3
3	Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre	3-2
3	Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3-1
3	Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi	3-0
4	Una vittoria per squadra e due pareggi	3-3
4	Due vittorie di una squadra, un pareggio ed una vittoria dell'altra	3-2
4	Pareggio in tutti e quattro i tempi della partita	4-4
4	Tre tempi vinti da una squadra e uno dall'altra	3-1

Nella tabella esemplificativa alcuni esempi di punteggio di gara con 3 o 4 tempi realizzati.

Si ribadisce che le situazioni di gioco, pur non prevedendo un punteggio da registrare nel referto gara, vanno valorizzate cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.

LIMITI DI ETÀ PER LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO

Partecipano all'attività bambini e bambine nati/e dall'1.1.2013 al 31.12.2014. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività i bambini nati nel 2015 che abbiano compiuto l'8° anno di età (non i nati nel 2016), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "Metodo dell'autoarbitraggio". Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.

DISTINTE DI GARA

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e/o calciatrici.

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara.

Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO

Il risultato dell'incontro nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi ed eventualmente del 4° tempo.

A seguito del risultato finale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti per la vittoria

1 punto per il pareggio

0 punti per la sconfitta.

Nel caso di parità, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

- Partecipazione al raggruppamento di bambine
- Rapporto tra tecnici con qualifica del settore tecnico e numero di giovani tesserati (tra piccoli amici e allievi)
- Sorteggio

B - TORNEO "FAIR PLAY" (categoria Esordienti)

Si fa presente che, per motivi logistici (disponibilità attrezzature e impianti sportivi), quanto comunicato dal C.U. 29 del 26/10/2023 viene come appresso modificato:

RAGGRUPPAMENTO 1: Giorno 25 Maggio 2024 ore 15:30

- Vincente CATANZARO - Vincente COSENZA (campo vincente Catanzaro);
- Vincente ROSSANO - Vincente CROTONE (campo vincente Rossano).

Le due vincenti del Raggruppamento 1 si incontreranno presso il **Campo da definire**, giorno 01 Giugno 2024 ore

RAGGRUPPAMENTO 2: Giorno 25 Maggio 2024 ore 15:30

- Vincente REGGIO CALABRIA - Vincente VIBO VALENTIA (campo vincente Reggio Calabria);
- Vincente GIOIA TAURO - Vincente LOCRI (campo vincente Gioia Tauro).

Le due vincenti del Raggruppamento 2 si incontreranno presso il **Campo da definire**, giorno 01 Giugno 2024 ore

Nelle fasi suddette nelle distinte da consegnare agli arbitri prima della disputa delle gare, debbono essere indicati 18 calciatori e/o calciatrici, pena la perdita della gara.

La prima classificata di ogni raggruppamento disputerà la finale Regionale che si svolgerà Sabato 08 Giugno 2024, con inizio alle ore 15,30 presso il Centro Tecnico Federale di Catanzaro.

REGOLAMENTO

LIMITI DI ETÀ

Possono partecipare bambini/e nati/ dal 1.1 2011 al 31.12.2012. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività esordienti anche i giovani nati nel 2013 che abbiano compiuto il 10 anno di età (non i nati nel 2014) .

DISTINTE DI GARA

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e/o calciatrici.

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara.

Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori

ARTICOLAZIONE DELLE GARE

Le gare si articolano in una partita di tre (3) tempi di 20' ciascuno, alle quali partecipano 9 calciatori per tempo.

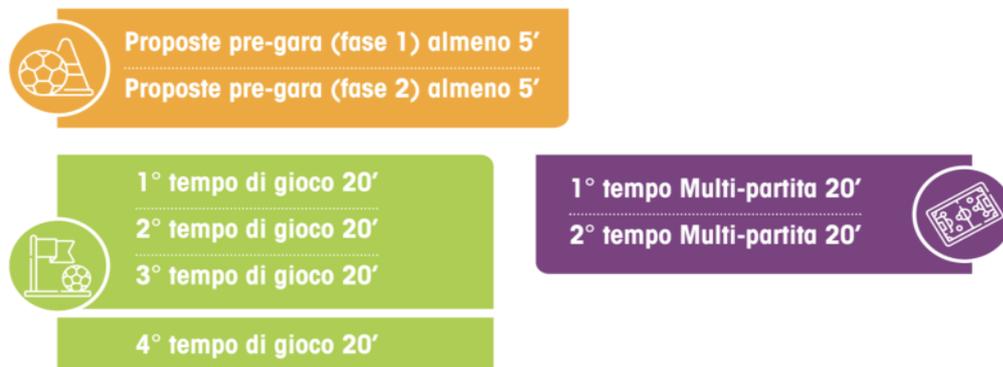
Per quanto riguarda il risultato della gara i risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 – 0 (stessa cosa vale per il terzo) ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra(1 punto per ciascun tempo vinto e 1 punto per ogni tempo finito in pareggio) . A seguito dell'attivazione è possibile sviluppare l'attività prevista abbinando alla gara 9 c 9:

- **Le Proposte Pre-Gara (Situazioni di gioco 4vs4 - 5vs5 + duello)**
- **Le Multi-partita**
- **4° Tempo di Gioco**

Tra tutte le attività promosse nel modello di gioco 2023/2024, il 4° tempo di gioco è quella di più semplice realizzazione, tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

- **Il regolamento di gioco** è lo stesso applicato negli altri 3 tempi della partita, minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori non cambiano rispetto alle frazioni precedenti.
- **Il meccanismo delle sostituzioni** si considera "volante" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giovane giocatore la presenza di gioco quanto più ampia possibile.

- Il **punteggio** acquisito nel 4° tempo di gioco si conta come quello delle altre frazioni e va regolarmente registrato nel referto gara (per maggiori dettagli vedi specifica tabella nella pagina successiva).
- La realizzazione del 4° tempo di gioco va concordata tra le società **prima dell'inizio** della gara. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.



Queste attività aggiuntive si realizzano prima, durante e dopo lo svolgimento della partita, nella figura sottostante viene proposto graficamente il loro abbinamento ai tre tempi di gara. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.

Delle tre attività aggiuntive che si abbinano ai tempi di gioco della partita solo il 4° tempo porta punteggio che si registra sul referto di gara.

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato senza calcolare la somma delle reti realizzate.

TEMPI DI GIOCO	ESEMPI	PUNTEGGIO
3	Pareggio in tutti e tre i tempi della partita	3-3
3	Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre	3-2
3	Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3-1
3	Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi	3-0
4	Una vittoria per squadra e due pareggi	3-3
4	Due vittorie di una squadra, un pareggio ed una vittoria dell'altra	3-2
4	Pareggio in tutti e quattro i tempi della partita	4-4
4	Tre tempi vinti da una squadra e uno dall'altra	3-1

Nella tabella esemplificativa alcuni esempi di punteggio di gara con 3 o 4 tempi realizzati.

Si ribadisce che le situazioni di gioco, pur non prevedendo un punteggio da registrare nel referto gara, vanno valorizzate cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.

Nel sottolineare i principi che sottintendono l'organizzazione delle attività e per permettere agli istruttori di comunicare direttamente agli allievi, evitando atteggiamenti diseducativi, **e' possibile per entrambe le squadre utilizzare un Time-out della durata di 1 minuto, nell'arco di ciascun tempo di gioco.**

CAMPO DI GIOCO e DIMENSIONI PORTE

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni (60/75-40/50), comunque a distanza di sicurezza (m. 1,50 almeno) da qualsiasi ostacolo.

Le porte devono essere di dimensioni 5,50 x 1,80 o 6x2

DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI

E' ammesso il retropassaggio con divieto al portiere di prendere il pallone con le mani, pena calcio di punizione indiretto con pallone da posizionarsi al limite dell'area di rigore;

Il "fuorigioco" è previsto solo tra il limite dell'area di rigore e la linea di fondocampo della squadra avversaria. La rimessa dal fondo deve essere effettuata dal portiere esclusivamente con i piedi, posizionando la palla ferma in un qualsiasi punto all'interno dell'area di rigore.

ZONA DI NO PRESSING:

in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dall'area riceve la palla. E' chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco.

I palloni devono essere regolamentari n. 4.

E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del giocatore espulso nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione.

SOSTITUZIONI

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due. Al termine del primo tempo, perciò, dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del 2° tempo.

Nel terzo tempo e quarto, sono facoltativi i cambi liberi fra i calciatori che hanno preso parte alla gara.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

Nella categoria esordienti, per l'arbitraggio delle gare si deve ricorrere a:

- Tecnici appositamente istruiti a riguardo a seguito di un corso sul regolamento di giuoco e sulla funzione arbitrale nell'ambito dell'attività di base tenuto dalla FIGC. A tal proposito potrà essere utilizzato una delle seguenti formule:
 - Tecnici della società ospitante;
 - Tecnici della società ospitata;
 - Arbitraggio di un tempo ciascuno da parte dei tecnici di entrambe le squadre e di un tempo con formula dell'autoarbitraggio;
- Calciatori della categoria Allievi e Juniores tesserati per le stesse società appositamente istruiti a riguardo a seguito di un corso sul regolamento di giuoco e sulla funzione arbitrale nell'ambito dell'attività di base tenuto dalla FIGC e al corso di Arbitro Scolastico organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico in collaborazione con le sezioni AIA competenti territorialmente;
- Dirigenti, solo se istruiti a riguardo a seguito di un Corso sul Regolamento di Giuoco e sulla funzione arbitrale nell'ambito dell'attività di base tenuto dalla FIGC;
- Autorbitraggio.

Per i tecnici e i giovani calciatori tesserati può essere presentato, quale documento di riconoscimento, la tessera ufficiale prevista per partecipare alle gare, mentre per i dirigenti deve essere presentata la tessera rilasciata dalla delegazione della LND territoriale competente.

La designazione ad arbitrare la gara in programma deve essere attribuita ad una persona segnalata dalla Società ospitante; in alternativa, è possibile anche prevedere che la partita sia diretta da un rappresentante della squadra ospitata.

Il Dirigente della società ospitante che dovrà anche provvedere a far firmare, per avallo, il referto ai dirigenti accompagnatori delle due Società e, quindi, ad inviare il referto stesso alla Delegazione organizzatrice entro il secondo giorno dalla data di svolgimento della gara.

Qualora tale documento non dovesse pervenire entro cinque giorni dalla disputa della gara, il Presidente (o chi per lui ne svolge ufficialmente le funzioni) e la Società responsabile del mancato inoltro vengono puniti, rispettivamente, con l'inibizione temporanea di cui al comma h) dell'articolo 19 e con l'ammenda prevista dal comma b) dell'articolo 18 del Codice di Giustizia Sportiva e/o la penalizzazione di punti in classifica.

Ulteriori variazioni delle date delle gare dovranno essere ratificate dalla Delegazione.

Sarà possibile l'utilizzo di arbitri ufficiali dell'AIA nel caso in cui le società partecipanti saranno disponibili al pagamento degli oneri occorrenti per tale utilizzo.

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO.

Il risultato dell'incontro nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi ed eventualmente del 4° tempo.

A seguito del risultato finale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti per la vittoria;

1 punto per il pareggio;

0 punti per la sconfitta.

Al termine degli incontri verrà determinata la graduatoria finale per individuare le due società che parteciperanno alla fase Regionale.

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

- Partecipazione al raggruppamento di bambine;
- Rapporto tra tecnici con qualifica del settore tecnico e numero di giovani tesserati (tra piccoli amici e allievi);
- Sorteggio.

IL SEGRETARIO
Emanuele Daniele

IL PRESIDENTE
Saverio Mirarchi