



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO - LEGA NAZIONALE DILETTANTI

## COMITATO REGIONALE CALABRIA

### ATTIVITA' GIOVANILE

VIA CONTESSA CLEMENZA n. 1 – 88100 CATANZARO  
TEL.. 0961 752841/2 - FAX. 0961 752795

Indirizzo Internet: [www.crcalabria.it](http://www.crcalabria.it)  
e-mail: [segreteria@crcalabria.it](mailto:segreteria@crcalabria.it)



STAGIONE SPORTIVA 2016/2017

## COMUNICATO UFFICIALE N° 31 DEL 3 GENNAIO 2017

1. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
2. COMUNICAZIONI DEL COMITATO REGIONALE
3. COMUNICAZIONI DEL COORDINATORE FEDERALE CALABRIA



### ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2016/2017 ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A NOVE UNDER 12



Si riportano di seguito le società che hanno inoltrato richiesta di adesione al Torneo Fair Play Elite 2016/2017:

#### SOCIETÀ PARTECIPANTI:

1.	74898	A.S.D.	CALCIO GALLICO CATONA
2.	933800		CATANZARO CALCIO 2011 SRL
3.	933075	A.S.D.	COSTA DEL LIONE CALCIO 5
4.	931033	A.S.D.	PANTERE NERE CATANZARO
5.	610091	A.S.D.	POPILBIANCO
6.	920781	POL.	REAL COSENZA
7.	934697	A.S.D.	REAL VIBO
8.	910127	A.S.	REGGIO 2000
9.	43010	A.S.D.	ROCCELLA
10.	941677	A.S.D.	SEGATO VIOLA
11.	206741		SPORTING CLUB CORIGLIANO
12.	943512		URBS REGGINA 1914 SRL
13.	610720	U.S.	VIBONESE CALCIO SRL

Il Torneo si articola come di seguito specificato:

#### FASE REGIONALE

La Fase Regionale si svolgerà nel periodo gennaio – marzo 2017 e sarà articolata in **TRE STEP** come di seguito indicato:

- 1° STEP ultima settimana mese di GENNAIO 2017;
- 2° STEP ultima settimana mese di FEBBRAIO 2017;
- 3° STEP ultima settimana mese di MARZO 2017;

Le società partecipanti vengono suddivise in TRE triangolari e UN quadrangolare.

Nel primo STEP le società professionistiche si affronteranno nello stesso raggruppamento.

**COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTI E STEP****1° STEP****Triangolari**

1° Raggruppamento	Catanzaro Calcio	Vibonese Calcio	Urbs Reggina	<i>Ospita Vibonese</i>
2° Raggruppamento	Costa Del Leone	Pantere Nere	Real Vibo	<i>Ospita Pantere Nere</i>
3° Raggruppamento	Popilbianco	Real Cosenza	Sporting Club Corigliano	<i>Ospita Real Cosenza</i>

**Quadrangolare**

4° Raggruppamento	C. Gallico Catona	Reggio 2000	Segato Viola	Roccella	<i>Ospita Segato Viola</i>
-------------------	-------------------	-------------	--------------	----------	----------------------------

**2° STEP****Triangolari**

1° Raggruppamento	Catanzaro Calcio	Pantere Nere	Costa Del Leone	<i>Ospita Catanzaro C.</i>
2° Raggruppamento	Vibonese Calcio	Real Vibo	Roccella	<i>Ospita Real Vibo</i>
3° Raggruppamento	Popilbianco	Real Cosenza	Sporting C. Corigliano	<i>Ospita Sporting Corig.</i>

**Quadrangolare**

4° Raggruppamento	C. Gallico Catona	Reggio 2000	Segato Viola	Urbs Reggina	<i>Ospita Reggio 2000</i>
-------------------	-------------------	-------------	--------------	--------------	---------------------------

**3° STEP****Triangolari**

1° Raggruppamento	Vibonese Calcio	Pantere Nere	Roccella	<i>Ospita Roccella</i>
2° Raggruppamento	Catanzaro Calcio	Real Vibo	Costa Del Leone	<i>Ospita Costa Del Leone</i>
3° Raggruppamento	Popilbianco	Pol. Real Cs	Sporting C. Corigliano	<i>Ospita Popilbianco</i>

**Quadrangolare**

4° Raggruppamento	C. Gallico Catona	Reggio 2000	Urbs Reggina	Segato Viola	<i>Ospita C. Gallico Cat.</i>
-------------------	-------------------	-------------	--------------	--------------	-------------------------------

**Le società organizzatrici (che ospitano) sono invitate a comunicare almeno 10 gg prima, la data, l'orario e il luogo di svolgimento della manifestazione.**

**PROGRAMMA GARE****1° STEP****TRIANGOLARI****1° Raggruppamento (società ospitante VIBONESE CALCIO):**

1° Gara	CATANZARO CALCIO	- VIBONESE CALCIO	riposa	URBS REGGINA
2° Gara	perdente 1° gara	- URBS REGGINA	riposa	Vincente 1° gara
3° Gara	vincente 1° gara	- URBS REGGINA	riposa	Perdente 1° gara

**2° Raggruppamento (società ospitante PANTERE NERE):**

1° Gara	COSTA DEL LIONE C5	- PANTERE NERE	riposa	REAL VIBO
2° Gara	Perdente 1° gara	- REAL VIBO	riposa	Vincente 1° gara
3° Gara	Vincente 1° gara	- REAL VIBO	riposa	Perdente 1° gara

**3° Raggruppamento (società ospitante REAL COSENZA):**

1° Gara	POPILBIANCO	- REAL COSENZA	riposa	SPORTING C. CORIGLIANO
2° Gara	Perdente 1° gara	- SPORTING C. CORIGLIANO	riposa	Vincente 1° gara
3° Gara	Vincente 1° gara	- SPORTING C. CORIGLIANO	riposa	Perdente 1° gara

**QUADRANGOLARE****4° Raggruppamento (società ospitante SEGATO VIOLA):**

1° Gara	CALCIO GALLICO CATONA	- REGGIO 2000
	SEGATO VIOLA	- ROCCELLA
2° Gara	CALCIO GALLICO CATONA	- SEGATO VIOLA
	REGGIO 2000	- ROCCELLA

**2° STEP****TRIANGOLARI****1° Raggruppamento (società ospitante CATANZARO CALCIO):**

1° Gara	CATANZARO CALCIO	- PANTERE NERE	riposa	COSTA DEL LIONE C5
2° Gara	perdente 1° gara	- COSTA DEL LIONE C5	riposa	Vincente 1° gara
3° Gara	vincente 1° gara	- COSTA DEL LIONE C5	riposa	Perdente 1° gara

**2° Raggruppamento (società ospitante REAL VIBO):**

1° Gara	VIBONESE CALCIO	- ROCCELLA	riposa	REAL VIBO
2° Gara	Perdente 1° gara	- REAL VIBO	riposa	Vincente 1° gara
3° Gara	Vincente 1° gara	- REAL VIBO	riposa	Perdente 1° gara

**3° Raggruppamento (società ospitante SPORTING CLUB CORIGLIANO):**

1° Gara	POPILBIANCO	- REAL COSENZA	riposa	SPORTING C. CORIGLIANO
2° Gara	Perdente 1° gara	- SPORTING C. CORIGLIANO	riposa	Vincente 1° gara
3° Gara	Vincente 1° gara	- SPORTING C. CORIGLIANO	riposa	Perdente 1° gara

**QUADRANGOLARE****4° Raggruppamento (società ospitante REGGIO 2000):**

1° Gara	CALCIO GALLICO CATONA	- SEGATO VIOLA
	REGGIO 2000	- URBS REGGINA
2° Gara	CALCIO GALLICO CATONA	- URBS REGGINA
	SEGATO VIOLA	- REGGIO 2000

**3° STEP****TRIANGOLARI****1° Raggruppamento (società ospitante ROCCELLA):**

1° Gara	VIBONESE CALCIO	- PANTERE NERE	riposa	ROCCELLA
2° Gara	perdente 1° gara	- ROCCELLA	riposa	Vincente 1° gara
3° Gara	vincente 1° gara	- ROCCELLA	riposa	Perdente 1° gara

**2° Raggruppamento (società ospitante COSTA DEL LIONE):**

1° Gara	CATANZARO CALCIO	- REAL VIBO	riposa	COSTA DEL LIONE
2° Gara	Perdente 1° gara	- COSTA DEL LIONE	riposa	Vincente 1° gara
3° Gara	Vincente 1° gara	- COSTA DEL LIONE	riposa	Perdente 1° gara

**3° Raggruppamento (società ospitante POPILBIANCO):**

1° Gara	POPILBIANCO	- SPORTING C. CORIGLIANO	riposa	REAL COSENZA
2° Gara	Perdente 1° gara	- REAL COSENZA	riposa	Vincente 1° gara
3° Gara	Vincente 1° gara	- REAL COSENZA	riposa	Perdente 1° gara

**QUADRANGOLARE****4° Raggruppamento (società ospitante CALCIO GALLICO CATONA):**

1° Gara	CALCIO GALLICO CATONA	- REGGIO 2000		
	URBS REGGINA	- SEGATO VIOLA		
2° Gara	CALCIO GALLICO CATONA	- URBS REGGINA		
	REGGIO 2000	- SEGATO VIOLA		

Si precisa che, nei raggruppamenti a tre squadre , in caso di parità nel primo incontro, sarà considerata perdente la società prima nominata sul programma gare.

**Si rimette in allegato Il Comunicato Ufficiale n. 24 pubblicato dal Settore Giovanile e Scolastico inerente il Regolamento della manifestazione.**

Coordinatore Federale Calabria  
Massimo COSTA

IL SEGRETARIO  
Emanuele Daniele

IL PRESIDENTE  
Saverio Mirarchi



**SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**  
**00198 ROMA – VIA PO, 36**  
**Stagione Sportiva 2016 – 2017 COMUNICATO**  
**UFFICIALE N° 24 del 24/11/2016**

**ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2016/2017**  
***ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A NOVE***  
***UNDER 12***

Al fine di valorizzare l'attività svolta dalle società appartenenti alle Leghe Professionistiche e alle Scuole di Calcio Élite, il Settore Giovanile e Scolastico ha sviluppato un progetto a carattere nazionale (con fasi locali, regionali, interregionali e nazionale) che permetta a dette società di confrontarsi in una attività a loro riservata.

Lo scopo del presente progetto oltre a valorizzare il percorso educativo delle singole società, permette di promuovere ulteriormente il valore del Fair Play e, contestualmente, dare opportunità di verifica del percorso tecnico-didattico realizzato dalle società nella categoria Esordienti, al termine della prima fase di formazione calcistica.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 9vs9, che dalla prossima stagione sportiva sarà il modello di riferimento per la categoria Esordienti, e sarà preceduta da una rapida competizione che mette in rilievo le abilità dei singoli giocatori, nel dribbling e nel tiro in porta, così come le abilità dei giovani portieri nelle uscite basse e nella copertura della porta.

Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportano l'applicazione di abilità tecnico-tattiche individuali, consentendo loro di aumentare il bagaglio di esperienze vissute, sia sul piano tecnico e motorio, che sul piano emozionale.



# REGOLAMENTO GENERALE



Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un'attività a carattere Nazionale riservata alla **Categoria UNDER 12** delle società professionistiche di Serie A, di Serie B e di Lega PRO e delle Scuole di Calcio Élite riconosciute nella corrente stagione sportiva 2016/2017.

L'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile e del programma di sviluppo previsto per le Scuole di Calcio Élite, nell'ambito dell'attività della categoria Esordienti FAIR PLAY.

Resta inteso che nel corso di svolgimento dell'attività non sono ammessi comportamenti e atteggiamenti non consoni all'attività sportiva, respingendo forme di comportamento negativo e di non rispetto delle norme che regolano l'attività giovanile e di base.

A tal proposito si precisa che eventuali inadempienze (es. mancato rispetto delle norme delle sostituzioni, mancata partecipazione alle gare di un numero sufficiente di tesserati, ecc.), possono determinare la revoca del riconoscimento delle Scuole di Calcio Élite, e quindi l'esclusione dall'attività Esordienti Fair Play Élite.

Scopo dell'attività è di coinvolgere le società in un programma di confronto esclusivo per le Scuole di Calcio Élite e Professionistiche del territorio, per cui le graduatorie che verranno stilate saranno utilizzate esclusivamente per determinare le società che saranno coinvolte nelle fasi successive previste a livello regionale, interregionale e nazionale, ma non hanno lo scopo di stilare graduatorie di merito tecnico e/o meritocratico.

Si precisa inoltre che tutte le società non coinvolte nelle fasi regionale, interregionale e nazionale continueranno a seguire il programma di attività previste, partecipando ai concentramenti "Esordienti Fair Play Elite" organizzati in contemporanea nel territorio, la cui attività si concluderà in tutte le regioni nel mese di giugno.

Di seguito si riportano Regolamento Tecnico, Regolamento del Gioco Tecnico e Regolamento Fair Play del **Torneo Under 12 - Esordienti Fair Play Élite 2017**.

## **Categoria di Partecipazione**

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della **Categoria Esordienti UNDER 12 nati dal 01.01.2004, secondo quanto di seguito specificato:**

- **Società PROFESSIONISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2005**
- **Società SCUOLE CALCIO ELITE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2004**  
*(qualora ci siano Società che non hanno un numero sufficiente di tesserati nati nel 2004, è possibile partecipare all'attività con il gruppo Esordienti di età mista 2004-2005)*

*All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2003, purché in regola con la prevista deroga rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico.*

## **Iscrizioni**

Le squadre potranno aderire all'iniziativa inviando la propria adesione direttamente al Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, entro e non oltre il prossimo 10 dicembre o comunque entro i termini stabiliti dal Coordinatore Federale SGS competente nel territorio.

**Alla fase preliminare ciascuna società può iscrivere una sola squadra.**

Il Torneo prevede:

- Una fase preliminare Provinciale/Regionale, una fase Interregionale e una fase Nazionale
- I Coordinatori Federali Regionali SGS determineranno calendario incontri e modalità di accesso alla fase regionale in considerazione dei criteri indicati nel presente regolamento
- Le fasi Provinciali e Regionali si svolgeranno solo dove il numero di squadre iscritte sarà sufficiente per garantirne lo svolgimento, suddividendo le società in incontri a cui partecipano di norma 3 o 4 squadre (concentramenti)
- Nelle regioni dove il numero delle squadre iscritte non sia sufficiente per garantire lo svolgimento delle fasi Provinciali o Regionali, le società verranno accorpate a Regioni limitrofe
- Da ciascuna Regione/Territorio verrà individuata una sola società che potrà partecipare alla fase Interregionale, coinvolgendo in totale 16 squadre. A tal proposito, le regioni sono state così determinate:

1. Abruzzo:	1 squadra
2. Basilicata e Puglia:	1 squadra
3. Calabria:	1 squadra
4. Campania e Molise:	1 squadra
5. Emilia Romagna:	1 squadra
6. Friuli VG:	1 squadra
7. Lazio:	1 squadra
8. Liguria:	1 squadra
9. Lombardia:	1 squadra
10. Marche:	1 squadra
11. Piemonte/V.Aosta:	1 squadra
12. Sardegna:	1 squadra
13. Sicilia:	1 squadra
14. Toscana:	1 squadra
15. Trentino e Veneto:	1 squadra
16. Umbria:	1 squadra

- Le Fasi Interregionali saranno organizzate in un'unica giornata suddividendo le partecipanti in 4 gruppi in cui sono coinvolte 4 squadre per ciascuno, nei week-end compresi tra il 22 Aprile ed il 14 Maggio, nelle città che verranno rese note con apposito Comunicato Ufficiale nelle aree Nord-Est, Nord-Ovest, Centro e Sud, unitamente al calendario gare
- Le prime classificate di ogni raggruppamento della fase Interregionale saranno ammesse alla Fase Finale Nazionale che si svolgerà a Coverciano (FI) nel week-end del 17-18 Giugno 2017, in occasione del 9° Grassroots Festival. I costi di trasferta e soggiorno previsti per tale fase saranno a carico dell'organizzazione

### **Norme di Tesseramento**

Possono partecipare al Torneo giovani calciatori e giovani calciatrici della **Categoria UNDER 12** regolarmente tesserati FIGC con la propria società per la stagione in corso.

### **Prestiti**

**Trattandosi di attività Ufficiale i prestiti non sono consentiti.**

### **Identificazione dei calciatori**

I Tecnici o i Dirigenti che arbitreranno le gare, prima di dare inizio ad ogni concentramento, dovranno controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara.

## 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 dalle Società partecipanti o dall'organizzazione del Torneo.

In ogni caso i rapporti gara con allegate le distinte dei giocatori dovranno essere trasmesse al *Comitato Organizzatore di competenza*, 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	65 mt.	misure massime	70 mt.
Larghezza: misure minime	45 mt.	misure massime	50 mt.

Le dimensioni della porta 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) a confronto (Vedi Regolamento Gioco Tecnico)

Le gare, che si svolgeranno tutte nella medesima giornata, verranno suddivise in tre tempi della durata di 10 minuti ciascuno.

## 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 sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi".

## 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.

La "GRADUATORIA DI MERITO/CLASSIFICA" finale sarà data dalla somma dei punteggi **C e D**.



### **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 "minigara". Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

<b><u>Combinazione risultati</u></b>	<b><u>Punteggio GARA</u></b>
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 dell'"INCONTRO" nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi e del gioco di Abilità Tecnica, determinando il **RISULTATO FINALE** ed il punteggio in classifica.

A seguito del risultato finale, 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 fase regionale, interregionale e/o nazionale:

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. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
5. Sorteggio

Le graduatorie FAIR PLAY e BONUS verranno considerate 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 e BONUS sia ancora in parità, per la determinazione della migliore classificata, si procederà come previsto al punto 5.

## PARTECIPAZIONE ALLE FASI REGIONALE, INTERREGIONALE E/O NAZIONALE

Per determinare le squadre che parteciperanno alla fase Regionale, Interregionale e/o Nazionale, le prime 2 squadre di ogni raggruppamento verranno inserite in una speciale graduatoria a cui, oltre ai punti guadagnati nel proprio raggruppamento (10 oppure 8), verranno sommati i seguenti punti "BONUS".

### 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.

<b>PUNTEGGIO "BONUS"</b>	<b>PUNTI</b>
Squadra Esordienti con almeno <b>16 giocatori in distinta</b> gara	2
<b>Partecipazione al raggruppamento di almeno 3 bambine</b> (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzate secondo quanto previsto dal regolamento)	1
<b>Rapporto tra tecnici con qualifica "UEFA" del Settore Tecnico e numero tesserati giovani</b> (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 in alternativa sono stati considerati "responsabili" nelle categorie " <i>Piccoli Amici</i> " e " <i>Primi Calci</i> "	<b>1 punto</b> per un tecnico ogni 40 tesserati  <b>2 punti</b> per un tecnico ogni 25 tesserati
Rapporto tra numero di squadre iscritte e numero di tesserati: <b>1 squadra per al massimo 20 tesserati</b> (nessun punto verrà assegnato qualora nel rapporto venga superato il limite medio di 20 tesserati)	1

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:

1. Numero di punti ottenuti nel raggruppamento in rapporto al numero di gare giocate
2. Esito delle sfide agli "Shoot Out", in rapporto al numero di confronti disputati
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
4. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
5. Sorteggio

Le graduatorie FAIR PLAY e BONUS verranno considerate utili 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 e BONUS sia ancora in parità, per la determinazione della migliore classificata, si procederà come previsto al punto 5.

### Esempio Graduatoria di Merito

<b>Società</b>	<b>Posizione nel concentramento</b>	<b>Partecipazione squadra</b>	<b>Partecipazione Calciatrici</b>	<b>Allenatore/ n° Tesserati</b>	<b>Squadre/n° Tesserati</b>	<b>TOTALE</b>
<b>Società ALFA</b>	10 (1 <sup>a</sup> class.)	2	0	2	1	<b>15</b>
<b>Società BETA</b>	8 (2 <sup>a</sup> class.)	2	2	1	1	<b>14</b>
<b>Società GAMMA</b>	10 (1 <sup>a</sup> class.)	2	0	1	0	<b>13</b>



# ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2017

## 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. 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 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 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 contemporaneamente n°9 “Shootout” per squadra, coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al primo tempo, compreso il portiere.
  - b. prima del secondo tempo verranno effettuati ulteriori n°9 “Shootout” coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, compreso il portiere.
7. Al termine degli “Shootout” verrà considerata la somma dei goal realizzati da entrambe le squadre nelle due fasi.  
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 2017

## 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 il form di valutazione della gara.
- 4) 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 seguendo due categorie:

- 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 (verbal 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, nel corso delle gare del concentramento.
- 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 3 "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.

**PUBBLICATO A ROMA IL 24 NOVEMBRE 2016**

**IL SEGRETARIO**  
***Vito Di Gioia***

**IL PRESIDENTE**  
***Vito Tisci***