



FAIR PLAY
S. S. 2017 – 2018
MONTICHIARI 20 maggio 2017
Società Ospitante “MONTICHIARI”
Via Boschetti di sopra

PREMESSA FONDAMENTALE

Si ricorda che la manifestazione è un percorso di verifica e confronto per le società partecipanti. I principi che regolano tale attività sono improntati al miglioramento e all’educazione del bambino nella sua globalità, in osservanza dei fondamentali valori etico-morali.

In particolare, l’attività di base è a carattere ludico, promozionale e deve consentire a tutti di poter giocare, divertirsi e fare sport.

Lo spirito dell’attività e anche delle feste provinciali e regionali non deve in ogni caso essere improntato alla ricerca della vittoria ad ogni costo ma al leale confronto e non allo scontro.

Il Settore Giovanile e Scolastico Lombardia si riserva la possibilità di effettuare dei cambiamenti alle disposizioni organizzative e/o al Regolamento Tecnico nel corso delle manifestazioni provinciali e regionali al fine di risolvere e/o evitare eventuali problematiche. Ogni decisione in merito, che preveda il cambiamento di una qualsivoglia norma organizzativa e/o tecnica, verrà comunicata non appena possibile a tutte le società partecipanti.

INDICAZIONI ORGANIZZATIVE

- Ritrovo squadre ore 8,45
- Riunione tecnica ore 9,15
- Sfilata e inno nazionale 9,30
- Inizio attività di gioco ore 9,45
- Termine fase mattutina ore 13, 30
- Pranzo LIBERO A CARICO DEI PARTECIPANTI
- Inizio confronti pomeriggio ore 14,30
- Termine fase pomeridiana ore 18,15
- Premiazioni ore 18,30



Categoria di Partecipazione Il Torneo è riservato a giovani calciatori della Categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01.01.2005, secondo quanto di seguito specificato:

- Società PROFESSIONISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2006 (le Società Professionistiche che hanno ottenuto deroga per partecipare con i pari età, potranno partecipare con giovani calciatori nati nel 2005 o con squadre di età mista 2005-2006) giocatori 2007 solo per completare la rosa;

- Società : Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2005 (qualora ci siano Società che non hanno un numero sufficiente di tesserati nati nel 2005, è possibile partecipare all'attività con il gruppo Esordienti di età mista 2005-2006)

All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici femmine nate nell'anno 2004, purché in regola con la prevista deroga rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico, sia con società Professionistiche che con Scuole Calcio Élite.

Ogni squadra dovrà partecipare **obbligatoriamente con almeno 16 giocatori** categoria ESORDIENTI (2006 – 2005) che verranno tutti impegnati nei confronti 9 > 9. **Nel caso una società si presenti con meno di 16 giocatori (senza aver chiesto ed ottenuto un'eventuale deroga ai responsabili Provinciali della FIGC sgs) pur disputando tutti i confronti non potrà proseguire nel percorso verso il titolo regionale.**

L'eventuale espulsione del portiere nel corso di una qualsiasi gara non comporta la squalifica automatica, in deroga a quanto previsto dall'articolo 19 comma 10 del CGS;

I calciatori che incorrono in due ammonizioni saranno squalificati per una gara. Due ammonizioni comminate nella fase regionale in più gare comportano eventuale squalifica per la gara successiva.

Avverso i provvedimenti del Comitato organizzatore non è ammesso “reclamo” che deve essere presentato entro 15 minuti dal termine della gara in forma scritta.

Il reclamo verrà immediatamente valutato dal Comitato organizzatore che prenderà decisione definitiva e inappellabile.

REGOLAMENTO TECNICO

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: a) Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta; b) 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) a confronto (Vedi Regolamento Gioco Tecnico)

Le gare si svolgeranno tutte nella medesima giornata e verranno suddivise in 3 tempi di gioco della durata di 15’ ciascuno (nel caso di 2 gare giocate nella stessa giornata), **oppure in 2 tempi da 15’, in caso di 3 gare.**

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. Zona franca di primo passaggio laterale all’area di rigore

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 liberamente, purché 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. La “GRADUATORIA DI MERITO/CLASSIFICA” finale sarà data dalla somma dei punteggi C e D. Le squadre prime classificate nella graduatoria di merito accederanno alla fase successiva, secondo quanto determinato dal regolamento specifico indicato dal competente Ufficio del Coordinatore Federale Regionale SGS. A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA” Il risultato della “GARA” nasce dalla somma dei risultati dei due o 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 due i tempi della gara: risultato finale (2-2) Un tempo in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre: (2-1) Vittoria della stessa squadra in tutti e due i tempi: (2-0) Una vittoria a testa nei due tempi: (1-1)

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.

(es. A vince un mini tempo B vince altro mini tempo e A vince shootout risultato finale 2-1)



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 fase regionale: 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 2/3 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 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.

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.

Squadra Esordienti con almeno 18 giocatori in distinta gara; punti 2

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)

Punti 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)

Punti 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.

A) CRITERI DI MERITO PER ASSEGNAZIONE DEL TITOLO E ACCESSO ALLA FASE REGIONALE

Vengono sotto riportati i criteri di assegnazione dei punteggi al fine dell'attribuzione del titolo di “squadra fair play Lombardia 2018” e “Green Team”.

1 SQUADRA FAIR PLAY LOMBARDIA 2018

Per l'assegnazione del titolo fair play esordienti 2018 al termine della manifestazione, verrà conteggiata la somma dei punteggi per organizzazione società, punteggio merito sportivo, punti disciplina.

1) ORGANIZZAZIONE DELLA SOCIETÀ

Scuole Calcio élité	5 pt + 1 pt (per partecipazione riunioni provinciali e regionali sgs)
Scuole Calcio	3 pt + 1 pt (per partecipazione riunioni provinciali sgs)
Centri Calcistici di Base	1pt + 1 pt (per partecipazione riunioni provinciali sgs)

Bambine presenti in squadra 1pt da aggiungere a organizzazione società.

2) PUNTEGGIO DI MERITO SPORTIVO

(Determinato dal risultato/posizione della fase: regionale)

1° classificato	10 pt
2° classificato	8 pt
3° classificato	5 pt
4° classificato	3 pt
Dal 5° al 16°	1 pt



3) PUNTI DISCIPLINA

(Vengono assegnati ad insindacabile giudizio solo alle feste provinciali e regionali dai collaboratori FIGC SGS responsabili della manifestazione):

Comportamento dirigenti, istruttori, tecnici e genitori, numero green card

MOLTO CORRETTO (almeno 2 green card, saluti inizio fine gara regolari, buon comportamento pubblico, nessun provvedimento disciplinare e/o richiamo)	4 pt
CORRETTO (nessuna green card, saluti inizio fine gara regolari, comportamento pubblico corretto, nessun provvedimento disciplinare e/o richiamo)	3 pt
POCO CORRETTO (nessuna green card e/o saluti inizio fine irregolari e/o comportamento pubblico poco corretto (tifo contro e/o insulti), presenza di solo richiamo ma nessun provvedimento disciplinare)	1 pt
SCORRETTO (nessuna green card oppure mancanza di saluti o comportamento scorretto del pubblico, mancanza di rispetto per avversari, provvedimenti disciplinari in seguito a comportamenti irregolari di dirigenti, istruttori, giocatori)	0 pt

CLASSIFICA PUNTI DISCIPLINA

1° Classificato/i	5 pt
2° Classificato/i	4 pt
3° Classificato/i	3 pt
4° Classificato/i	2 pt
Dal 5° classificato al 16°	1 pt

In caso di arrivo di due società a parità di punteggio nella prima fase mattutina, SI GUARDERA' LA VINCENTE IL CONFRONTO DIRETTO COMPRESI GLI SHOOTOUT

In caso di arrivo a pari punti di più società verrà effettuato il sorteggio per decretare le posizioni alla presenza dei rappresentanti le società e del Coordinatore Federale o Responsabile tecnico Regionale.

In caso di arrivo a parità di punteggio tra due società al termine della manifestazione per l'assegnazione del titolo squadra fair play 2018 SI GUARDERA' LA VINCENTE IL CONFRONTO DIRETTO COMPRESI GLI SHOOTOUT IN CASO DI ULTERIORE PARITA' LA SOCIETA' CON MIGLIORE PUNTEGGIO BONUS E FAIR PLAY.

In caso di arrivo a pari punti di più società verrà effettuato il sorteggio per decretare le posizioni alla presenza dei rappresentanti le società e del Coordinatore Federale o Responsabile tecnico Regionale.



2 TITOLO GREEN TEAM 2018

Verrà assegnato alla squadra che avrà totalizzato il maggior numero di green card durante la manifestazione e avrà ottenuto il miglior punteggio disciplina assegnato dai Collaboratori F.I.G.C. sgs presenti sui campi il giorno della festa regionale.

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 (si considera respinta quando il portiere colpisce la palla con una parte del corpo e la rimanda in dietro o lateralmente, non è da considerarsi respinta se il portiere semplicemente tocca la palla), palo o traversa l’azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione. In caso di fallo del portiere sul giocatore verrà ripetuto lo shootout e nel caso venga fatto allo stesso giocatore un secondo fallo verrà assegnata la rete come valida.
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 terzo tempo di gioco). In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra

Tra una partita e la successiva sono previsti massimo 5 minuti di intervallo.

Pur rimanendo possibile la direzione di gara da parte del direttore di campo di una delle società coinvolte (resp. FIGC), si sollecita l’utilizzazione dell’auto arbitraggio.



GIRONE 1	GIRONE 2	GIRONE 3	GIRONE 4
Milano 1 Monza Legnano Cremona	Milano 2 Como Pavia Lodi	Varese 1 Lecco Bergamo Mantova	Varese Milano 3 Sondrio Brescia

GIRONE	CAMPO	CONFRONTO	ORE
1	1	Milano 1- Monza	9,45
2	2	Milano 2 - Como	9,45
3	3	Varese1 - Lecco	9,45
4	4	Varese – Milano 3	9,45

GIRONE	CAMPO	CONFRONTO	ORE
1	1	Legnano- Cremona	10,20
2	2	Pavia - Lodi	10,20
3	3	Bergamo - Mantova	10,20
4	4	Sondrio – Brescia	10,20

GIRONE	CAMPO	CONFRONTO	ORE
1	1	Milano 1- Legnano	11,00
2	2	Milano 2 - Pavia	11,00
3	3	Varese 1 - Bergamo	11,00
4	4	Varese – Sondrio	11,00

GIRONE	CAMPO	CONFRONTO	ORE
1	1	Monza- Cremona	11,40
2	2	Como - Lodi	11,40
3	3	Lecco - Mantova	11,40
4	4	Milano 3 – Brescia	11,40

GIRONE	CAMPO	CONFRONTO	ORE
1	1	Milano 1- Cremona	12,10
2	2	Milano 2 - Lodi	12,10
3	3	Varese 1 - Mantova	12,10
4	4	Varese – Brescia	12,10

GIRONE	CAMPO	CONFRONTO	ORE
1	1	Legnano- Monza	12,40
2	2	Pavia - Como	12,40
3	3	Bergamo - Lecco	12,40
4	4	Sondrio – Milano 3	12,40



Al termine della fase mattutina verranno riformulati i gironi per il pomeriggio sulla base dei risultati sportivi (graduatoria di girone) ottenuti nella mattinata.

Il Coordinatore Regionale
G. Terraneo

Il Responsabile Tecnico
D. Trombello