

REGOLAMENTI ATTIVITÀ DI BASE STAGIONE SPORTIVA 2013/2014

In appresso si riportano i regolamenti relativi allo svolgimento dell'attività di base per le categorie PICCOLI AMICI, PULCINI ed ESORDIENTI validi per la stagione sportiva 2013/2014.

Gli stessi saranno adottati in ambito regionale per tutte le attività indette ed organizzate dalle Delegazioni Provinciali della F.I.G.C.

Visto l'esito positivo della sperimentazione effettuata negli ultimi due anni, il progetto dell'**autoarbitraggio** verrà riproposto anche per la prossima stagione sportiva e riguarderà le Categorie PICCOLI AMICI , PULCINI 1° ANNO, 2° ANNO, 3° ANNO .

REGOLAMENTO TORNEO ESORDIENTI FAIR PLAY – ANNO 2001

Caratteristiche e organizzazione dell'attività

L'attività della categoria Esordienti ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo.

Sono previste due fasi: Torneo Autunnale e Torneo Primavera. Il punteggio della prima fase, ottenuto sommando i punti acquisiti per il rispetto dei principi di etica sportiva, disciplina, maggior numero di giocatori utilizzati (**punteggio meritocratico**), oltre ai **punti tecnici** acquisiti sul campo, servirà alla formazione dei gironi relativi alla seconda fase.

Le migliori classificate di ciascun girone del Torneo Autunnale (prima fase) saranno inserite nel Torneo Primavera (seconda fase), in appositi gironi per i quali saranno previste "Feste" a carattere Provinciale e Regionale.

In caso di partecipazione al torneo di due o più squadre della stessa società, solo la migliore classificata nella fase autunnale (anche in gironi diversi dove è previsto) avrà diritto ad essere inserita, nella fase primavera, nel girone/i che prevedono l'accesso alla festa provinciale.

Nel caso di identica posizione in classifica, si terrà conto del maggior punteggio complessivo totalizzato (nel caso di gironi disomogenei verrà applicato il relativo coefficiente correttivo).

In caso di ulteriore parità si rimanda a quanto previsto dai criteri generali più avanti riportati (**Acquisizione punteggi e formazione delle classifiche**)

Limiti di età

Il Torneo è riservato ai bambini e bambine nati nel 2001

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto ad esempio a difficoltà di ordine demografico, è concessa **dietro richiesta di deroga scritta**, da inoltrare alla Delegazione Provinciale di competenza, la possibilità di utilizzare fino ad un massimo di n.5 bambini/e nati nel 2002, secondo il seguente criterio:

fino ad un max di n. 16 tesserati anno 2001 : n. 5 deroghe

fino ad un max di n. 17 tesserati anno 2001 : n. 4 deroghe

fino ad un max di n. 18 tesserati anno 2001 : n. 3 deroghe

fino ad un max di n. 19 tesserati anno 2001 : n. 2 deroghe

fino ad un max di n. 20 tesserati anno 2001 : n. 1 deroga

Nessun punteggio meritocratico verrà riconosciuto senza richiesta di deroga.

Durata e partecipazione dei calciatori alla gara

La gara, disputata tra 11 giocatori per squadra, verrà suddivisa in 3 tempi di 20' ciascuno.

Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei “cambi liberi”, utilizzando la procedura cosiddetta “volante”, potranno essere effettuate **solamente** nel terzo tempo.

E' assolutamente vietato che un giocatore partecipi nella stessa giornata solare a due gare di Torneo, così come è opportuno che i/le ragazze non disputino più di una gara nelle giornate del sabato e della domenica della stessa settimana. In caso di partecipazione di un giocatore a due gare nello stesso fine settimana (Sabato e Domenica), benché sconsigliato, **verrà riconosciuto il punteggio meritocratico relativamente al primo incontro disputato.**

In caso di infortunio il giocatore che esce dal terreno di gioco non potrà essere schierato nei tempi di gara successivi; in caso contrario alla squadra non verrà riconosciuto il punteggio meritocratico relativo alla sostituzione.

Il giocatore che subisca un'espulsione durante uno dei tre tempi di gara non potrà più prendere parte alla partita; potrà invece essere ripristinata la parità numerica nei tempi di gioco successivi a quello in cui si è verificata l'espulsione. Questo in virtù del principio che ogni tempo di gioco è considerato e conteggiato separatamente rispetto agli altri, costituendo nella sostanza una gara a sé.

Risultato della gara

Per quanto riguarda il risultato di ciascuna gara i risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente.

Pertanto, indipendentemente dal 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 o pareggiato).

Nel ribadire, quindi, che il risultato della gara nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi (e che, pertanto, ogni tempo non costituisce gara a sé, ma mini-gara), si rimanda, per le diverse combinazioni di risultato finale, all'apposita tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

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

Pertanto, in base al risultato della gara (determinato nei modi sopra descritti), verranno attribuiti i relativi punteggi tecnici per la formazione della classifica (3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio)

Time out

E' possibile ed opportuno nell'arco dell'intera gara utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'

Saluti

E' compito dei dirigenti e dei tecnici delle Società interessate fare in modo che, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.

Terzo tempo Fair play

E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un “tempo supplementare” denominato “FAIR PLAY”, in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

In questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il “terzo tempo” con le caratteristiche indicate.

Acquisizione punteggi e formazione delle classifiche

Punti tecnici

3 punti per la vittoria

1 punto per il pareggio

Punti meritocratici

1 punto per la **sostituzione regolare** dal 12° fino al 14° giocatore

1 punto per la **sostituzione regolare** del 15° e 16° giocatore

1 punto per la **sostituzione regolare** del 17° e 18° giocatore

Penalità

2 punti per ogni settimana di squalifica a carico del dirigente

2 punti per ogni giornata di squalifica a carico dell'allenatore

1 punto per ogni giornata di squalifica del calciatore

Al termine della fase Autunnale (per determinare la composizione dei gironi relativi alla fase Primavera) e della fase Primavera (per determinare le Società partecipanti alla Festa Provinciale), a parità di punteggio in classifica si terrà conto nell'ordine:

a) maggior numero di mini-gare vinte;

b) maggior punteggio meritocratico;

c) minor punteggio di penalità;

d) maggior numero di bambine tesserate e regolarmente partecipanti all'attività (minimo cinque gare);

e) sorteggio.

REGOLAMENTO ESORDIENTI PRIMO ANNO CALCIO A 9 – anno 2002

Il Torneo è riservato ai bambini e bambine nati nel 2002

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto ad esempio a difficoltà di ordine demografico, è concessa **dietro richiesta di deroga scritta**, da inoltrare alla Delegazione Provinciale di competenza, la possibilità di utilizzare fino ad un massimo di n.3 bambini/e nati nel 2003, secondo il seguente criterio:

fino ad un max di n. 13 tesserati anno 2002: n. 3 deroghe

fino ad un max di n. 14 tesserati anno 2002: n. 2 deroghe

fino ad un max di n. 15 tesserati anno 2002 : n. 1 deroga

Le Società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta (in duplice copia fino ad un massimo di 18 giocatori) e documento attestante il tesseramento F.I.G.C.

L'arbitro, istruttore, allievo o juniores tesserato per la Società, dovrà essere a conoscenza del regolamento illustrandolo ai giocatori prima della gara e inoltre indosserà indumenti adeguati all'occasione, per dare una seria immagine all'incontro. Può svolgere funzione di arbitro anche un tesserato della Società ospitata.

L'accesso al terreno di gioco è consentito ad un Tecnico per Società, e ad un massimo di 3 Dirigenti per Società.

La Partita viene disputata in 3 tempi di 20 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Max 50x75 Min 45x65 (identificabili da area di rigore ad area di rigore).

Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi", utilizzando la procedura cosiddetta "volante", potranno essere effettuate **solamente** nel terzo tempo.

Le porte devono avere le misure di m 4x2 o m 5x2 o m 6x2.

I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4

L'area di rigore è evidenziata in lunghezza da due coni posti sulle righe laterali a 9 metri dalla linea di fondo e in larghezza da due coni posti a 9 metri dai pali della porta.

Il punto del calcio di rigore viene fissato a 9 metri dalla linea di porta.

Per il calcio d'angolo il pallone dovrà essere posizionato sull'angolo dell'area di rigore del campo regolamentare (a 11).

Vige la regola del fuorigioco entro 13 metri dalla linea di fondo campo.

Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore.

Vige la regola del retropassaggio come da regolamento.

Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate.

Il rinvio dal fondo campo viene effettuato dal portiere con il pallone in mano e se calciato al volo non oltre i tre metri dalla linea di fondo.

Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente all'interno dell'area di rigore.

Si consiglia di effettuare il time out di 1' per squadra.

Per quanto riguarda le scarpe di gioco è consigliato l'uso di quelle con la suola in gomma a tredici tasselli.

L'arbitro potrà premiare i calciatori protagonisti di particolari gesti fair-play nei confronti di compagni ed avversari, esibendo un cartellino verde, la **green card**. Al termine dell'incontro i tecnici dovranno motivare ed avallare la "green card" nell'apposito spazio del referto gara.

E' fatto obbligo ai giocatori delle due squadre salutare il pubblico all'inizio e alla fine della partita.

E' fatto obbligo del saluto dei giocatori e dirigenti delle due squadre, che sfilano su due file parallele al centro del campo in senso opposto, sia all'inizio che al termine della partita.

Al termine della gara, i tecnici e i dirigenti delle due Società dovranno firmare per avallo il risultato riportato sul rapporto arbitrale che la SOCIETA' OSPITANTE dovrà far pervenire insieme alle distinte contenenti i nominativi dei giocatori delle due squadre, alla Delegazione Provinciale di competenza **ENTRO E NON OLTRE LE 48 ORE** dalla data dell'espletamento della partita.

Terzo tempo Fair play

E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un "tempo supplementare" denominato "FAIR PLAY", in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

In questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il "terzo tempo" con le caratteristiche indicate.

REGOLAMENTO GARA PULCINI TERZO ANNO CALCIO A 7 – anno 2003

Le Società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta (in duplice copia fino ad un massimo di 14 giocatori) e documento attestante il tesseramento F.I.G.C.

L'accesso al terreno di gioco è consentito ad un Tecnico per Società, e ad un massimo di 3 Dirigenti per Società.

La partita viene disputata in 3 tempi di 15 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Max 45x60 Min. 40X55.

Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi", utilizzando la procedura cosiddetta "volante", potranno essere effettuate **solamente** nel terzo tempo.

Le porte devono avere le misure di m 4x2.

I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4

L'area di rigore è evidenziata da una linea immaginaria, definita in lunghezza da coni a 7 mt. dalla linea di fondo e in larghezza da coni a 7 mt da ogni palo della porta.

Il punto del calcio di rigore viene fissato a 7 metri dalla linea di porta.

Non vige la regola del fuorigioco.

Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore.

Il retropassaggio può essere preso con le mani dal portiere.

Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate.

Il rinvio dal fondo campo viene effettuato dal portiere con il pallone in mano e se calciato al volo non oltre i tre metri dalla linea di fondo.

Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente nei pressi della porta.

Qualora si raggiunga una differenza di cinque reti, la squadra in **SVANTAGGIO** può aggiungere un giocatore fino a ridurre il passivo a 3 reti.

Si consiglia di effettuare il time out di 1' per squadra.

Per quanto riguarda le scarpe di gioco è consigliato l'uso di quelle con la suola in gomma a tredici tasselli.

Il tecnico o i tecnici tutor dell'autoarbitraggio potranno premiare i calciatori protagonisti di particolari gesti fair-play nei confronti di compagni ed avversari, esibendo un cartellino verde, **la green card**. Al termine dell'incontro i tecnici dovranno motivare ed avallare la "green card" nell'apposito spazio del referto gara.

E' fatto obbligo ai giocatori delle due squadre salutare il pubblico all'inizio e alla fine della partita.

E' fatto obbligo del saluto dei giocatori e dirigenti delle due squadre, che sfilano su due file parallele al centro del campo in senso opposto, sia all'inizio che al termine della partita.

Al termine della gara, i tecnici e i dirigenti delle due Società dovranno firmare per avallo il risultato riportato sul rapporto arbitrale che la SOCIETA' OSPITANTE dovrà far pervenire insieme alle distinte contenenti i nominativi dei giocatori delle due squadre, alla Delegazione Provinciale di competenza ENTRO E NON OLTRE LE 48 ORE dalla data dell'espletamento della partita.

Terzo tempo Fair play

E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un "tempo supplementare" denominato "FAIR PLAY", in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

In questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il "terzo tempo" con le caratteristiche indicate.

REGOLAMENTO GARA PULCINI SECONDO ANNO CALCIO A 6 – anno 2004 / PULCINI MISTI (anno 2003-2004-2005)

Le Società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta (in duplice copia fino ad un massimo di 12 giocatori) e documento attestante il tesseramento F.I.G.C.

L'accesso al terreno di gioco è consentito ad un Tecnico per Società, e ad un massimo di 3 Dirigenti per Società.

La partita viene disputata in 3 tempi di 15 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Max 30x50 Min. 25X40.

Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi", utilizzando la procedura cosiddetta "volante", potranno essere effettuate solamente nel terzo tempo.

Le porte devono avere le misure di m 4x2.

I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4

L'area di rigore è evidenziata da una linea immaginaria, definita in lunghezza da coni a 7 mt. dalla linea di fondo e in larghezza da coni a 7 mt da ogni palo della porta.

Il punto del calcio di rigore viene fissato a 7 metri dalla linea di porta.

Non vige la regola del fuorigioco.

Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore.

Il retropassaggio può essere preso con le mani dal portiere.

Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate.

Il rinvio dal fondo campo viene effettuato dal portiere con il pallone in mano e se calciato al volo non oltre i tre metri dalla linea di fondo.

Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente nei pressi della porta.

Qualora si raggiunga una differenza di cinque reti, la squadra in **SVANTAGGIO** può aggiungere un giocatore fino a ridurre il passivo a 3 reti.

Si consiglia di effettuare il time out di 1' per squadra.

Per quanto riguarda le scarpe di gioco è consigliato l'uso di quelle con la suola in gomma a tredici tasselli.

Il tecnico o i tecnici tutor dell'autoarbitraggio potranno premiare i calciatori protagonisti di particolari gesti fair-play nei confronti di compagni ed avversari, esibendo un cartellino verde, **la green card**. Al termine dell'incontro i tecnici dovranno motivare ed avallare la "green card" nell'apposito spazio del referto gara.

E' fatto obbligo ai giocatori delle due squadre salutare il pubblico all'inizio e alla fine della partita.

E' fatto obbligo del saluto dei giocatori e dirigenti delle due squadre, che sfilano su due file parallele al centro del campo in senso opposto, sia all'inizio che al termine della partita.

Al termine della gara, i tecnici e i dirigenti delle due Società dovranno firmare per avallo il risultato riportato sul rapporto arbitrale che la SOCIETA' OSPITANTE dovrà far pervenire insieme alle distinte contenenti i nominativi dei giocatori delle due squadre, alla Delegazione Provinciale di competenza ENTRO E NON OLTRE LE 48 ORE dalla data dell'espletamento della partita.

Terzo tempo Fair play

E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un "tempo supplementare" denominato "FAIR PLAY", in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

In questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il "terzo tempo" con le caratteristiche indicate.

REGOLAMENTO GARA PULCINI PRIMO ANNO CALCIO A 5 – anno 2005

Le Società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta (in duplice copia fino ad un massimo di 10 giocatori) e documento attestante il tesseramento F.I.G.C.

L'accesso al terreno di gioco è consentito ad un Tecnico per Società, e ad un massimo di 3 Dirigenti per Società.

La Partita viene disputata in 3 tempi di 15 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Max 25x45 Min. 20X30.

Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi", utilizzando la procedura cosiddetta "volante", potranno essere effettuate solamente nel terzo tempo.

Le porte devono avere le misure di m 4x2.

I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4

L'area di rigore è evidenziata da una linea immaginaria, definita in lunghezza da coni a 6 mt. dalla linea di fondo e in larghezza da coni a 6 mt da ogni palo della porta.

Il punto del calcio di rigore viene fissato a 6 metri dalla linea di porta.

Non vige la regola del fuorigioco.

Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore.

Il retropassaggio può essere preso con le mani dal portiere.

Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate.

Il rinvio dal fondo campo viene effettuato dal portiere con il pallone in mano e se calciato al volo non oltre i tre metri dalla linea di fondo.

Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente nei pressi della porta.

Qualora si raggiunga una differenza di cinque reti, la squadra in **SVANTAGGIO** può aggiungere un giocatore fino a ridurre il passivo a 3 reti.

Si consiglia di effettuare il time out di 1' per squadra.

Per quanto riguarda le scarpe di gioco è consigliato l'uso di quelle con la suola in gomma a tredici tasselli.

Il tecnico o i tecnici tutor dell'autoarbitraggio potranno premiare i calciatori protagonisti di particolari gesti fair-play nei confronti di compagni ed avversari, esibendo un cartellino verde, **la green card**. Al termine dell'incontro i tecnici dovranno motivare ed avallare la "green card" nell'apposito spazio del referto gara.

E' fatto obbligo ai giocatori delle due squadre salutare il pubblico all'inizio e alla fine della partita.

E' fatto obbligo del saluto dei giocatori e dirigenti delle due squadre, che sfilano su due file parallele al centro del campo in senso opposto, sia all'inizio che al termine della partita.

Al termine della gara, i tecnici e i dirigenti delle due Società dovranno firmare per avallo il risultato riportato sul rapporto arbitrale che la SOCIETA' OSPITANTE dovrà far pervenire insieme alle distinte contenenti i nominativi dei giocatori delle due squadre, alla Delegazione Provinciale di competenza ENTRO E NON OLTRE LE 48 ORE dalla data dell'espletamento della partita.

Terzo tempo Fair play

E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un "tempo supplementare" denominato "FAIR PLAY", in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

In questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il "terzo tempo" con le caratteristiche indicate.

REGOLAMENTO GARA PICCOLI AMICI TERZO ANNO CALCIO A 5 - anno 2006

Le Società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta (in duplice copia fino ad un massimo di 10 giocatori) e documento attestante il tesseramento F.I.G.C.

L'accesso al terreno di gioco è consentito ad un Tecnico per Società, e ad un massimo di 3 Dirigenti per Società.

Prima della partita è obbligatorio l'effettuazione di uno o più giochi didattici (proposti dalla Delegazione Provinciale competente), come previsto dal C.U. n. 1

La Partita viene disputata in 3 tempi di 10 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Max 25x35 Min. 20X30.

Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei “cambi liberi”, utilizzando la procedura cosiddetta “volante”, potranno essere effettuate **solamente** nel terzo tempo.

Le porte devono avere le misure di m 4x2 o m 3x2

I palloni devono essere in gomma, doppio o triplo strato di peso contenuto identificabili convenzionalmente con il n° 3

Il punto del calcio di rigore viene fissato a 5 metri dalla linea di porta.

Non vige la regola del fuorigioco.

Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore.

Il retropassaggio può essere preso con le mani dal portiere.

Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate.

Il rinvio dal fondo campo viene effettuato dal portiere con il pallone in mano e se calciato al volo non oltre i tre metri dalla linea di fondo.

Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente nei pressi della porta.

Qualora si raggiunga una differenza di cinque reti, la squadra in **SVANTAGGIO** può aggiungere un giocatore fino a ridurre il passivo a 3 reti.

Si consiglia di effettuare il time out di 1' per squadra.

Per quanto riguarda le scarpe di gioco è consigliato l'uso di quelle con la suola in gomma a tredici tasselli.

Il tecnico o i tecnici tutor dell'autoarbitraggio potranno premiare i calciatori protagonisti di particolari gesti fair-play nei confronti di compagni ed avversari, esibendo un cartellino verde, **la green card**. Al termine dell'incontro i tecnici dovranno motivare ed avallare la “green card” nell'apposito spazio del referto gara.

E' fatto obbligo ai giocatori delle due squadre salutare il pubblico all'inizio e alla fine della partita.

E' fatto obbligo del saluto dei giocatori e dirigenti delle due squadre, che sfilano su due file parallele al centro del campo in senso opposto, sia all'inizio che al termine della partita.

Al termine della gara, i tecnici e i dirigenti delle due Società dovranno firmare per avallo il risultato riportato sul rapporto arbitrale che la SOCIETA' OSPITANTE dovrà far pervenire insieme alle distinte contenenti i nominativi dei giocatori delle due squadre, alla Delegazione Provinciale di competenza **ENTRO E NON OLTRE LE 48 ORE** dalla data dell'espletamento della partita.

Terzo tempo Fair play

E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un “tempo supplementare” denominato “FAIR PLAY”, in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

In questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il “terzo tempo” con le caratteristiche indicate.

MODALITÀ DI ORGANIZZAZIONE DEI TORNEI RELATIVI ALL'ATTIVITÀ DI BASE

Facendo seguito alla pubblicazione del Comunicato Ufficiale n.1 del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC, avvenuta in data 19 agosto u.s., e tenendo conto che nessuna modifica è intervenuta nell'organizzazione dei tornei federali relativi all'attività di base rispetto alla scorsa stagione sportiva,

Il Consiglio Direttivo del C.R. Toscana della L.N.D., sentito il Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico F.I.G.C. Regione Toscana Paolo Mangini:

preso atto

delle disposizioni di carattere generale afferenti l'Attività di base e nelle specifico per quelle relative alle categorie Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti;

constatato

che per tali attività è prevista l'iscrizione, l'organizzazione e cura da parte delle Delegazioni Provinciali della L.N.D. di appartenenza di ciascuna Società;

ritenuto

necessario di diffondere uniformemente in sede regionale quanto emanato con il C.U. del S.G.S., in ordine alle modalità di organizzazione dei tornei ufficiali relativi all'attività di base; detta attività essenziale per un giusto percorso formativo, educativo e di crescita sportiva di ciascun ragazzo in età fra i 5 e 12 anni;

necessario redigere un regolamento unico relativo alle modalità di organizzazione di detta attività tale da essere applicato e condiviso in ambito regionale da ciascuna Delegazione Provinciale e dalle Società di calcio iscritte alle varie categorie;

dispone

norme di carattere generale:

per tutte le categorie devono essere previste due fasi, una autunnale ed una primaverile; tutta l'attività dovrà essere preventivamente pubblicata nel Comunicato Ufficiale della Delegazione Provinciale di competenza con indicazione del giorno, luogo, ora di svolgimento delle gare.

PICCOLI AMICI

L'attività dovrà essere organizzata **obbligatoriamente** con concentramenti a TRE o più squadre seguendo le indicazioni metodologiche didattiche (durata, numero dei giocatori ecc.) contenute nel C.U. n° 1 del S.G.S. Nazionale e successive circolari e disposizioni. I gironi dovranno essere formati con criteri di vicinorietà. Periodo di svolgimento consigliato Ottobre/Novembre – Marzo/Aprile.

PULCINI 1° e 2° ANNO

L'attività dovrà essere organizzata **preferibilmente** con concentramenti a TRE o più squadre seguendo le indicazioni metodologiche didattiche (durata, numero dei giocatori ecc.) contenute nel C.U. n° 1 del S.G.S. Nazionale e successive circolari e disposizioni. Qualora non fosse possibile organizzare l'attività con concentramenti di squadre, pur formando appositi gironi (con criterio di vicinorietà) e calendario gare classico, è da favorire lo svolgimento in contemporanea di **due o più gare** nello stesso campo con giocatori delle stesse squadre. Periodo di svolgimento consigliato Ottobre/Novembre – Febbraio/Aprile.

PULCINI 3° ANNO

L'attività dovrà essere organizzata suddividendo le squadre in appositi gironi (con criterio di vicinorietà) e calendario gare classico, seguendo le indicazioni metodologiche didattiche (durata,

numero dei giocatori ecc.) contenute nel C.U. n° 1 del S.G.S. Nazionale e successive circolari e disposizioni. Anche in questo caso è da favorire lo svolgimento in contemporanea di **due gare** nello stesso campo con giocatori delle stesse squadre.

Periodo di svolgimento consigliato Ottobre/Novembre – Febbraio/Aprile.

ESORDIENTI FAIR PLAY 1° ANNO

L'attività dovrà essere organizzata suddividendo le squadre in appositi gironi (con criterio di vicinorietà) e calendario gare classico, seguendo le indicazioni metodologiche didattiche (durata, numero dei giocatori ecc.) contenute nel C.U. n° 1 del S.G.S. Nazionale e successive circolari e disposizioni. Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto ad esempio a difficoltà di ordine demografico, è concessa dietro richiesta di deroga scritta, da inoltrare alla Delegazione Provinciale di competenza, la possibilità di utilizzare n.3 bambini/e nati nel 2003, come disciplinato nel relativo regolamento.

E' fatto obbligo alle Delegazioni prospettare per questa fascia d'età anche l'attività 7:7, e, in presenza di un congruo numero di richieste, provvedere alla sua organizzazione.

Periodo di svolgimento consigliato Ottobre/I° decade Dicembre – III° decade Gennaio/Aprile.

ESORDIENTI FAIR PLAY 2° ANNO

Il Torneo è organizzato in due fasi, Autunnale e Primavera, che però rispetto a tutte le altre categorie citate in precedenza prevedono un'interdipendenza funzionale fra loro. Il punteggio ottenuto nella prima fase, infatti, servirà alla formazione dei gironi relativi alla seconda fase. Quindi, nella fase autunnale i gironi dovranno essere compilati con il criterio della vicinorietà, mentre nella fase primavera con il criterio della omogeneità tecnica.

Anche per la corrente stagione sportiva sarà applicato il medesimo regolamento utilizzato nella scorsa stagione sportiva e che verrà nuovamente pubblicato prima dell'inizio dei tornei ufficiali.

Il torneo è riservato ai bambini e bambine nati nel 2001.

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto ad esempio a difficoltà di ordine demografico, è concessa dietro richiesta di deroga scritta, da inoltrare alla Delegazione Provinciale di competenza, la possibilità di utilizzare n.5 bambini/e nati nel 2002, come disciplinato nel relativo regolamento. Nessun punteggio meritocratico verrà riconosciuto senza richiesta di deroga.

In caso di partecipazione al torneo di due o più squadre della stessa società, solo la migliore classificata nella fase autunnale (anche in gironi diversi dove è previsto) avrà diritto ad essere inserita, nella fase primavera, nel girone/i che prevedono l'accesso alla festa provinciale.

In caso di partecipazione di un giocatore a due gare nello stesso fine settimana (Sabato e Domenica), benché sconsigliato, verrà riconosciuto il punteggio meritocratico relativamente al primo incontro disputato.

In presenza di richieste provenienti dalle Società o per particolari problemi che possono verificarsi in zone disagiate della Regione, è data facoltà alle Delegazioni, previa comunicazione al Presidente del Comitato Regionale L.N.D. e al Coordinatore Regionale Settore Giovanile e Scolastico, di organizzare un torneo, comunemente denominato **Esordienti Fair Play misto 9:9**, a cui possono partecipare i giocatori nati dall' 1.1.2001 al compimento del decimo anno di età.

Periodo di svolgimento consigliato Ottobre/I° decade Dicembre – III° decade Gennaio/Aprile.

TORNEO SEI BRAVO A... .SCUOLA DI CALCIO

Il torneo dovrà essere organizzato in due fasi, Autunnale (Ottobre-Novembre) e Primavera (Febbraio-Marzo), per un totale di almeno quattro giornate per ogni società, parallelamente o ad integrazione del torneo Pulcini a 7 (anno 2003) con la partecipazione delle "scuole di calcio" e "centri calcistici di base". Tale manifestazione, necessaria per la determinazione delle squadre partecipanti alla festa provinciale "Sei bravo a...", dovrà essere organizzata **obbligatoriamente** con concentramenti a tre o quattro squadre seguendo le indicazioni tecnico didattiche contenute nello specifico progetto del torneo, adottate già nella scorsa stagione sportiva, e che verranno nuovamente pubblicate nei prossimi comunicati ufficiali. Da ogni concentramento dovrà scaturire un punteggio tecnico che, sommato a quello della graduatoria meritocratica, porterà alla determinazione delle squadre aventi diritto di partecipazione alla festa provinciale, alla quale non

potranno partecipare i Centri Calcistici di Base, in quanto non inseriti nella graduatoria meritocratica delle Scuole Calcio

Si dispone, infine, che qualunque modifica o integrazione delle modalità organizzative dell'attività sopra citate **dovranno essere preventivamente** autorizzate dal Presidente del Comitato Regionale L.N.D. e dal Coordinatore Regionale del Settore Giovanile e Scolastico.

Publicato in Firenze ed affisso all'albo del C.R. Toscana il 29/08/2013.

Il Segretario
(Dr. Sauro Falciani)

Il Presidente
(Dr. Fabio Bresci)