

MARCHE

TORNEO REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A SETTE UNDER 12 FEMMINILE

REGOLAMENTO GENERALE

Il Coordinamento FIGC- SGS delle Marche in collaborazione con il Comitato Regionale LND organizza un Torneo a carattere regionale riservato alle giovani calciatrici delle Categorie UNDER 12 delle società che svolgono attività femminile.

Di seguito si riportano modalità di iscrizione, il Regolamento Tecnico e il Regolamento del Gioco Tecnico.

Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato alle giovani calciatrici della Categoria UNDER 12 nate dal 01.01.2007 al compimento anagrafico del 10° anno di età. Iscrizioni Le squadre potranno aderire all'iniziativa iscrivendosi direttamente alla FIGC-Settore Giovanile e Scolastico, facendo pervenire il modulo di iscrizione, allegato al presente regolamento, tramite email all'indirizzo base.marchesgs@figc.it **entro il prossimo 12 Ottobre 2019**.

Al torneo ciascuna società può iscrivere una o più squadre.

Possono partecipare al Torneo le giovani calciatrici della Categoria UNDER 12 regolarmente tesserate FIGC con la propria società per la stagione in corso.

In caso di necessità, le società, entro e non oltre il 12 Ottobre 2019, possono richiedere autorizzazione all'utilizzo di un numero massimo di 3 giocatrici in prestito da altra società non partecipante al Torneo, purché munite di regolare nulla-osta della società di appartenenza. I prestiti autorizzati saranno validi per tutta la durata della manifestazione e non potranno essere sostituiti.

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 Coordinamento FIGC-SGS Marche, entro tre giorni dalla disputa della gara.

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 50 mt. misure massime 70 mt.

Larghezza: misure minime 40 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

Le squadre saranno divise in due gironi e si affronteranno con la formula di gare di "andata e ritorno"; al termine della fase autunnale, durante la sosta, si svolgeranno due Feste con la formula del raggruppamenti.

Ad ogni incontro le squadre si confronteranno in Gare 7 vs 7 e prove di abilità tecnica (Shootout) a confronto (Vedi Regolamento Gioco Tecnico).

Le gare verranno suddivise in tre tempi della durata di 15 minuti ciascuno.

Art. 4 - Sostituzione dei giocatori

Tutte le calciatrici in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e le nuove entrate non potranno più essere sostituite fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire le bambine 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

Ciascun tempo è una mini gara che si conclude con un proprio risultato. I tempi successivi al primo (secondo e terzo) inizieranno con il punteggio di 0-0. 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).

ESEMPI CALCOLO RISULTATO FINALE:

- 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.

Al risultato finale andrà aggiunto un punto per la squadra che sarà risultata vincitrice della sfida di abilità tecniche agli "Shootout" (un punto da aggiungere al risultato della gara per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità).

I risultati delle gare disputate non daranno origine ad alcuna classifica.

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. La calciatrice 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 tutte le calciatrici 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°7 “Shootout” per squadra, coinvolgendo le calciatrici che devono prendere parte al primo tempo.
 - b. prima del secondo tempo verranno effettuati ulteriori n°7 “Shootout” coinvolgendo le calciatrici che devono prendere parte al secondo tempo .
7. Al termine delle due fasi di “Shootout” verranno conteggiati i goal realizzati da entrambe le squadre.
La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro.
In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

- 1) Promotore dei valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata 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 un apposito form di valutazione della gara.

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

2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dell'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 (verbali 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.

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.