



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36  
Stagione Sportiva 2018 – 2019

COMUNICATO UFFICIALE N° 115/SGS del 23/05/2019

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2018/2019

*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A NOVE  
UNDER 13*



# ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2018/2019

## ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

### FASE FINALE NAZIONALE

Si riporta di seguito il programma della fase finale Nazionale U.13 Pro 2019 che si svolgerà il 25/26 Maggio 2019 presso il Centro CONI di Tirrenia – Vione del Vannini, 56128 – Marina di Pisa – Tirrenia (PI)

#### Squadre Partecipanti

Bologna FC (Emilia Romagna)  
SS Lazio (Lazio)  
Atalanta BC (Lombardia)  
ACF Fiorentina (Toscana)

#### PROGRAMMA

##### Sabato 25 Maggio

ore 14.30            arrivo  
ore 15.00            incontro educativo con calciatori, staff e genitori  
ore 16.00            Riunione Tecnica

ore 17.30            Gara 1            Bologna vs Fiorentina  
                          Gara 2            Lazio vs Atalanta

ore 19.30            cena presso il ristorante del centro

##### Domenica 26 Maggio

ore 09.00            Gara 3            Atalanta vs Bologna  
                          Gara 4            Fiorentina vs Lazio

ore 11.00            Gara 5            Fiorentina vs Atalanta  
                          Gara 6            Bologna vs Lazio

ore 13.00            Premiazioni

ore 13.30            Pranzo presso il ristorante del centro

Le squadre saranno alloggiate presso il Centro CONI di Tirrenia – Vione del Vannini, 56128 – Marina di Pisa – Tirrenia (PI)

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci

Pubblicato a Roma il 23/05/2019

### 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	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:

- Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;
- 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

L'attività prevede l'organizzazione di un concentramento di 4 squadre

Le squadre si incontreranno tra loro in Gare 9 vs 9 della durata complessiva di 45 minuti suddivisi in 3 tempi da 15 minuti ciascuno ed in un gioco di abilità tecnica (Shootout) (Vedi Regolamento Gioco Tecnico).

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.

#### 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**.

### ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

Il risultato della “GARA” nasce dalla somma dei risultati dei 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 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

### A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “ABILITA' TECNICHE”

Alla squadra che risulterà vincitrice nella sfida di “ABILITÀ TECNICA”, 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.

### B) 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 definita la graduatoria finale, che assegnerà i seguenti punti validi per la graduatoria Finale:

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

### C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

Per il punteggio "BONUS" valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati delle gare dei gironi, andranno a contribuire alla determinazione della "Graduatoria di Merito" per l'accesso alle successive fasi previste.

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno <b>18 giocatori in distinta</b> gara	2
Squadra Esordienti con almeno <b>16 giocatori in distinta</b> gara	1
<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

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. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Esito delle sfide agli "Shoot Out", negli incontri diretti
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
4. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
5. Sorteggio

*Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 02/07/2018 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base, con particolare riferimento a quanto disciplinato per la categoria Esordienti (rif. CU n. 8/SGS del 10/08/2018).*

## 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.

## 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 tenendo conto di:

- 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 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 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 dall'Art. 5 "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.