****

**FAIR PLAY 2018**

**ESORDIENTI – FASE PROVINCIALE MILANO**

*LA MANIFESTAZIONE HA LO SCOPO DI VERIFICARE IL PERCORSO FORMATIVO DELLA CATEGORIA ESORDIENTI E SI CONFIGURA COME MOMENTO DI AGGREGAZIONE E SOCIALIZZAZIONE, CONFRONTO E VERIFICA.*

*NON HA ALCUNA VALENZA DI CARATTERE AGONISTICO E I RISULTATI VENGONO RACCOLTI UNICAMENTE PER PERMETTERE DI VALUTARE LE POTENZIALITA’ DI CIASCUNA SQUADRA AMMESSA E CONSENTIRLE DI CONFRONTARSI CON SQUADRE DI PARI LIVELLO E CHE ABBIANO LE STESSE POSSIBILITA’ DI SUCCESSO (carte dei diritti 1989 e 1992)*

Tutte le rappresentative dovranno essere composte da un minimo di 16 giocatori.

Si richiede a tutte le società di presentarsi con la lista dei giocatori e dirigenti/istruttori (max 2 che potranno accedere sul terreno di gioco) accompagnata dai rispettivi documenti da fornire all’organizzazione per il riconoscimento al momento dell’ingresso al centro sportivo.

La manifestazione intende sperimentare la nuova formula adottata dall’UEFA per le

categorie U13 e in via di sperimentazione anche in Italia **8 > 8**

Tutti gli incontri si svolgeranno su 2 tempi da 15 minuti (nelle finali saranno 3 tempi) ciascuno con la formula dell’ 8 > 8

Si gioca sulla metà campo con le porte 6x2 sulle linee laterali.

***Ogni società dovrà presentarsi con 16 o più giocatori 2005(2006 solo per le società***

***che fanno richiesta motivata prima degli incontri). Tutti devono giocare 1 tempo. Se una società si dovesse presentare con meno di 16 giocatori (senza una deroga motivata e concessa dal SGS Lombardia) potrà disputare la giornata ma non accedere alla fase successiva.***

**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:

1. Orientando il campo da un limite dell’area rigore al limite dell’area di rigore della metà campo opposta;
2. 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 8 vs 8** e prove di **abilità tecnica** (Shootout) a confronto (Vedi Regolamento Gioco Tecnico)

Le gare si svolgeranno tutte nella medesima giornata e verranno suddivise in 2 tempi da 15’, in caso di 3 gare.

Nelle gare non sarà applicato il fuorigioco.

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.

######  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.

######  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 seconda fase:

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 tempi di gioco)
2. Esito delle sfide agli “Shoot Out”
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria “FAIR PLAY”
4. 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 01/07/2017 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. Comunicato Ufficiale n° 5 del 22/08/2017)*

# 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.

1. 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).
2. 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.
3. 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:
	1. prima dell’inizio del primo tempo della gara verranno effettuati contemporaneamente n°8 “Shootout” per squadra, coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al primo tempo, compreso il portiere.
	2. prima del secondo tempo verranno effettuati ulteriori n°8 “Shootout” coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, compreso il portiere.
4. 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.

***La manifestazione prevede la qualificazione alla Finale***

***regionale per l’assegnazione del premio Fair play Lombardia 2018***

***Per l’ammissione alla festa regionale, al termine della finale Provincile, si formerà una graduatoria in base ai sotto riportati criteri:***

**ORGANIZZAZIONE DELLA SOCIETA’**

scuole calcio élite 5 pt

scuole calcio 3 pt

centri calcistici di base 1 pt

**POSIZIONE DI MERITO SPORTIVO**

(determinata dal risultato sportivo)

1° classificato fase provinciale/regionale 8 pt

2° classificato fase provinciale/regionale 6 pt

3° classificato fase provinciale/regionale 4 pt

4° classificato fase provinciale/regionale 2 pt

**PUNTI DISCIPLINA** (vengono assegnati a insindacabile giudizio

solo alle feste provinciali e regionali dai collaboratori F.I.G.C. sgs

responsabili della manifestazione):

Comportamento dirigenti, istruttori, tecnici,genitori.

CORRETTO 8pt

POCO CORRETTO 4pt

SCORRETTO 0pt

In caso di parità di punteggio al termine della manifestazione Provinciale/Regionale tra più

squadre verrà considerato il maggior numero di green card ricevute dai giocatori

componenti la squadra, e in caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio per decretare

la squadra vincitrice.