



**FIGC – SGS
SICILIA**

**“TORNEI ARCOBALENO “
#RIPARTIAMOINSICUREZZA**

Esordienti Misti 9vs9 – Pulcini Misti 7vs7



REGOLAMENTO

Il Coordinamento Regionale Attività Giovanili Sicilia indice e organizza Tornei a carattere Provinciale e/o Interprovinciale denominati: TORNEI **ARCOBALENO #RIPARTIAMOINSICUREZZA** che si disputeranno in tutto il Territorio Regionale in aggiunta all'attività ufficiale già programmata, nei week-end 18/20 giugno e 25/27 giugno 2021 Presso gli impianti sportivi ancora da definire.

Tutte le società partecipanti che aderiranno ai Tornei a rapido svolgimento continueranno a seguire il programma di attività previste, partecipando ai concentramenti “Esordienti Misti” e “Pulcini Misti” organizzati in contemporanea nel territorio, la cui attività si concluderà in tutta la regione entro il 30 del mese di giugno.

ART. 1 CATEGORIE DI PARTECIPAZIONE

- 1. ESORDIENTI MISTI nati dal 01/01/2008 al 31/12/2009.**
- 2. PULCINI MISTI nati dal 01/01/2010 al 31/12/2011.**

I Tornei, in via sperimentale prevedono la partecipazione di 8 squadre per categoria. Le società interessate potranno far pervenire la propria iscrizione online al seguente link **entro e non oltre lunedì 7 Giugno**: <https://forms.gle/Mcww7iiJfhUgHf6L8>

Possono partecipare al Torneo giovani calciatori e giovani calciatrici regolarmente tesserati FIGC con la propria società per la stagione in corso. Trattandosi di attività ufficiale i prestiti non sono consentiti.

ART.2 ELENCHI GIOCATORI

Le società partecipanti alla categoria **ESORDIENTI MISTI**, dovranno presentare, prima dell'inizio dei Tornei la distinta dei calciatori che intendono utilizzare che può comprendere un numero massimo di 20 atleti, fermo restando che, il numero massimo consentito dal regolamento nazionale per la partecipazione alla singola gara è pari a 18 calciatori. Per quanto sopra ogni società, prima dell'inizio di ogni gara, evidenzierà il nominativo dei 18 atleti che parteciperanno alla gara.

Le società partecipanti alla categoria **PULCINI MISTI**, dovranno presentare, prima dell'inizio dei Tornei la distinta dei calciatori che intendono utilizzare che può comprendere un numero massimo di 16 atleti, fermo restando che, il numero massimo consentito dal regolamento nazionale per la partecipazione alla singola gara è pari a 14 calciatori. Per quanto sopra ogni società, prima dell'inizio di ogni gara, evidenzierà il nominativo dei 18 atleti che parteciperanno alla gara

Nella Distinta da presentare al Dirigente Arbitro prima della gara saranno indicati fino a un massimo di 18 calciatori per la ctg Esordienti Misti e 14 per la ctg Pulcini Misti.

Identificazione dei calciatori:

I Dirigenti Arbitro, Tecnici o gli eventuali Arbitri, che arbitreranno le gare, prima di dare inizio ad ogni concentramento o alle manifestazioni previste, dovranno controllare che i dati dei documenti di

identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara, come previsto dall'Art. 71 delle N.O.I.F. "Identificazione dei calciatori".

Giustizia sportiva:

La Giustizia sportiva sarà amministrata dal Giudice Sportivo Territoriale.

- L'eventuale espulsione di un calciatore nel corso di una qualsiasi gara comporta la squalifica automatica per una gara;
- 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.

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 "Sostituzione dei calciatori", determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.

Arbitraggio delle Gare:

Le partite potranno essere arbitrate da Dirigenti-Arbitro opportunamente formati attraverso Corsi allo scopo organizzati, Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C., messi a disposizione dalle Società partecipanti o Arbitri delle competenti sezioni AIA. In ogni caso i rapporti gara con allegate le distinte dei giocatori dovranno essere trasmesse alle Delegazioni Provinciali FIGC-LND di competenza, nei termini previsti per la necessaria visione del giudice sportivo.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 – Il campo di gioco cat. ESORDIENTI MISTI

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.

- Nella categoria "Esordienti", le gare vengono disputate attraverso partite tra 9 calciatori per squadra, come indicato nella tavola riassuntiva e nell'allegato n°1. Nell'attività svolta dalla Categoria Esordienti: - "fuorigioco" è previsto solo negli ultimi 13 metri (ovvero tra il limite dell'area di rigore e la linea di fondocampo);
- Zona di 'No Pressing': in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore riceve la palla. È chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco.

Art. 2 – Il campo di gioco cat. PULCINI MISTI

Le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza: misure minime 50 mt. misure massime 60 mt.

Larghezza: misure minime 35 mt. misure massime 45 mt.

Dimensioni delle Porte mt.4x2 o in alternativa mt.5x2 – 6x2

Pallone n. 4. Possono essere utilizzati anche palloni in gomma.

Nell'attività svolta dalla Categoria Pulcini:

- non è previsto fuorigioco;
- Per quanto riguarda il "Retropassaggio al Portiere", è di recente introduzione una nuova norma che riguarda la categoria Pulcini, con alcuni piccoli accorgimenti:
 - Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
 - Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
 - Il portiere in possesso di palla non può essere ostacolato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
 - Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
 - Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi;
 - Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani. ,
- possono essere utilizzati palloni in gomma (meglio se di doppio o triplo strato);

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

Al Torneo saranno ammesse a partecipare n. 8 squadre per Torneo.

Prima Fase – (Primo giorno di Gara)

Prima dell'inizio delle gare tutti i partecipanti dovranno obbligatoriamente partecipare ai giochi Abilità Tecniche (Grassroots Challenge) con le modalità previste nei paragrafi successivi.

Le 8 squadre saranno accoppiate per sorteggio, ogni incontro prevede tre tempi di gioco + gioco abilità tecniche.

Le 4 squadre vincenti il confronto confluiranno nel girone "Baggio ", le 4 squadre perdenti confluiranno nel girone "Maradona".

Seconda Fase – (Secondo giorno di Gara)

Le 4 squadre partecipanti ad ogni girone saranno accoppiate per sorteggio, ogni incontro prevede tre tempi di gioco + punteggio abilità tecniche. Le due squadre vincenti disputeranno la finale 1° / 2° posto; le due perdenti disputeranno la finale 3°/4° posto.

Laddove possibile, lo sviluppo dell'attività prevede l'organizzazione di incontri a cui partecipano di norma 4 squadre (concentramento). Ad ogni concentramento le squadre si confronteranno in Gare 9 vs 9/ 7 vs 7 ed in un gioco di abilità tecnica (Vedi Regolamento Gioco Tecnico).

Ogni gara è suddivisa in 3 tempi della durata di 15' ciascuno (nel caso di 2 gare giocate nella stessa giornata), oppure in 3 tempi da 10', in caso di 3 gare.

Nelle gare Esordienti 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. Nei Pulcini, il portiere non potrà essere pressato su retropassaggio.

La Rimessa dal fondo dovrà essere effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore. È concesso il rinvio del portiere. Nella Categoria Pulcini il rinvio del portiere non può superare la metà campo.

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 fasi successive.

A) 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

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “ABILITA’ TECNICHE”

Ogni società individuerà i calciatori che parteciperanno ai giochi (Grassroots Challenge) Ogni iscritto potrà partecipare solo ad un gioco per cui nella ipotesi in cui i calciatori siano 20, 4 giocatori parteciperanno al gioco n.1, 4 parteciperanno al gioco n.2, 6 al gioco n.3 e 6 al gioco n. 4. Il miglior risultato conseguito in ogni gioco concorrerà alla formazione del punteggio complessivo, utile per l'attribuzione del punto abilità tecniche.

Alla squadra che risulterà vincitrice nella sfida di “**Grassroots challenge**”, 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.

C) ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO “RETI”

Alla squadra che segnerà complessivamente il maggior numero di reti nei tre tempi di gioco verrà assegnato un punto (un punto ciascuno in caso di numero di reti in parità).

ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO INCONTRO

Il risultato complessivo dell’“INCONTRO” è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco (A), del punto ottenuto nei giochi di Abilità Tecnica (B) e dall’attribuzione del punteggio “Reti” (C), determinando il RISULTATO FINALE, a seguito del quale, ogni squadra sarà inserita nel concentramento successivo (Baggio o Maradona).

In caso parità al termine della gara, per stabilire la squadra vincente si terrà conto dei seguenti parametri in ordine elencati:

1. Maggior numero di reti riferito esclusivamente ai tre tempi di gioco
Sussistendo la parità:

2. Miglior punteggio complessivo ottenuto nei giochi "Grassroots challenge";
Sussistendo la parità:
3. Maggior numero di punti riferito esclusivamente ai tre tempi di gioco
Sussistendo parità:
4. Miglior Punteggio nella graduatoria BONUS
Sussistendo la parità
5. Sorteggio

ESEMPIO DI ATTRIBUZIONE DELL'INCONTRO

Nell'ipotesi in cui le società Alfa e Beta hanno terminato il loro incontro nella maniera seguente:

Società	I^ TEMPO	II^ TEMPO	III^ TEMPO	RETI COMPLESSIVE	Punteggio Abilità Tecnica
ALFA	2	0	1	3	12
BETA	0	3	1	4	8

Il risultato della gara sarà il seguente:

Società	Risultato dei 3 tempi	Punteggio "Reti"	Grassroots Challenge	RISULTATO FINALE
ALFA	2	0	1	3
BETA	2	1	0	3

La società Alfa, a parità di punti sarà dichiarata vincente in quanto ha segnato un numero superiore di punti.

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

Per il punteggio "BONUS" valgono i seguenti parametri che, in caso di parità del "PUNTEGGIO INCONTRO", andranno a contribuire alla determinazione della vincente per l'accesso alle successive fasi previste.

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno 18 giocatori in distinta gara Squadra Pulcini con almeno 14 giocatori in distinta	2
Squadra Esordienti con 16 - 17 giocatori in distinta gara Squadra Pulcini con 12-13 giocatori in distinta gara	1
Partecipazione alla gara di almeno 2 bambine (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzate secondo quanto previsto dal regolamento)	1
Partecipazione all'Attività Ufficiale FIGC in tutte le categorie dell'Attività di Base (Primi Calci – Piccoli Amici – Pulcini – Esordienti)	1

VALUTAZIONE FAIR PLAY

Al fine di promuovere i valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.

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.

Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà il form di valutazione della gara.

Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con 1 o 2 ulteriori punti bonus, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività.