



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
Settore Giovanile e Scolastico  
Coordinamento Regionale Marche  
Via Schiavoni - loc. Baraccola – 60131 ANCONA  
Tel. 071 28560201/205  
e-mail :[f.marziali@figc.it](mailto:f.marziali@figc.it)  
[marche.sgs@figc.it](mailto:marche.sgs@figc.it)  
[base.marchesgs@figc.it](mailto:base.marchesgs@figc.it)

## TORNEO REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A SETTE UNDER 12 FEMMINILE

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.

Causa nota esigenza epidemiologica COVID-19, il torneo sarà effettuato seguendo i parametri del protocollo di ripresa attività emanato dalla FIGC a cui le società iscritte dovranno attenersi scrupolosamente.

Di seguito il protocollo FIGC per la ripresa dell'attività:

**-Protocollo FIGC del 06/07/2022 versione 1** indicazioni generali finalizzate al contenimento dell'emergenza epidemiologica da Covid-19 per la pianificazione, l'organizzazione e la gestione delle attività dilettantistiche e giovanili per la Stagione Sportiva 2022/2023 (allenamenti, attività pre-gara e gare).

### Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato alle giovani calciatrici della **Categoria UNDER 12 nate dal 01.01.2010 al compimento anagrafico del 10° anno di età (NO 2013).**

### Iscrizioni

Le squadre potranno aderire all'iniziativa iscrivendosi direttamente alla **FIGC - Settore Giovanile e Scolastico-Coordinamento Federale Regionale Marche**, facendo pervenire il modulo di iscrizione, allegato al presente regolamento, tramite email all'indirizzo [base.marchesgs@figc.it](mailto:base.marchesgs@figc.it) entro il prossimo 28 **SETTEMBRE 2022**

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.

**Non sono ammessi prestiti.**

### 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 dovranno essere arbitrate con il “metodo dell’autoarbitraggio”.

Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.

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”.

Ad ogni incontro le squadre si confronteranno in gare 7vs7 e prove di abilità tecnica a confronto, gli “Shootout” (Vedi Regolamento Gioco Tecnico).

Le gare verranno suddivise in tre tempi della durata di 20’ 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 IN CONTINUITA’

#### NORME REGOLAMENTARI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “ShootOut”: sfida 1:1 tra giocatrice 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. Ciascuna squadra ha il tempo limite di 3 minuti per realizzare il maggior numero di goal possibili utilizzando le calciatrici che partecipano alla gara, secondo quanto meglio specificato successivamente.
  4. 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 della prima giocatrice viene determinata dal fischio dell’arbitro. La partenza della seconda giocatrice e delle successive è vincolata al ritorno della calciatrice precedente. Le azioni si svolgono in continuità per la durata di 3’. La calciatrice che deve effettuare l’azione potrà partire solo quando la sua compagna, rientrando in fila, supera la linea di partenza a 20 mt dalla porta. La giocatrice che effettua l’azione, prima di rientrare in fila deve recuperare la palla. Se realizza il goal o se il tiro viene parato, recupera la stessa palla con cui ha giocato. Se il tiro termina fuori o lontano dalla porta la giocatrice può recuperare uno dei palloni posizionati dietro la linea di fondo.
  5. 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). In ciascuna fase devono essere utilizzati 2 portieri che si alternano dopo ogni azione di gioco (un’azione ciascuno).
  6. 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.
  7. 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 gli shootout dai 4 portieri (2 per squadra) che effettueranno una sessione con 4 tiri consecutivi (2 tiri per ciascun portiere) da parte di ciascuna squadra. A seguire verranno eseguiti contemporaneamente gli “Shootout” per squadra, coinvolgendo le 7 calciatrici che devono prendere parte al primo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti;
    - b. prima del secondo tempo verranno effettuati gli “Shootout” coinvolgendo le 7 calciatrici che devono prendere parte al secondo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.
- Di seguito si indicano alcune norme che regolano l’effettuazione degli “Shootout”:
- nell’azione di dribbling, qualora il portiere in uscita tocchi la palla senza modificare la direzione rispetto alla traiettoria determinata dall’attaccante, l’azione dovrà essere giudicata “regolare” permettendo alla giocatrice di riprendere la palla per concludere l’azione (es. se viene fatto un tunnel al portiere, seppur riesca a toccare la palla, l’azione di superamento del portiere deve essere considerata valida e la giocatrice può riprendere la palla per continuare l’azione);
  - nell’azione di dribbling (tentativo di superare l’avversaria guidando la palla), qualora il portiere in uscita riesca a deviare la palla in modo evidente facendogli cambiare

direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione si ritiene terminata;

- qualora nel corso dell'azione si riscontri un fallo di gioco, le soluzioni da adottare sono di due tipi: o se il fallo è di gioco ed involontario, il tecnico che controlla le azioni dovrà prenderne nota per far ripetere l'azione al termine dei 3' o se il fallo è intenzionale, l'azione dovrà essere registrata come goal realizzato e l'azione verrà valutata come condotta antisportiva che verrà considerata con una penalizzazione nella Graduatoria Fair Play - durante gli "Shootout" le giocatrici che non partecipano al gioco devono posizionarsi dietro la porta dove tirano i propri compagni per recuperare i palloni terminati fuori o lontano dalla porta. I palloni recuperati devono essere posizionati a terra, dietro la linea di fondo, e non devono essere lanciati in campo.

8. Al termine degli "Shootout" verrà considerata la somma dei goal realizzati nelle due fasi (primo e secondo tempo). La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goal risulterà vincitrice. 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 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 format 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 dall'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 edopo 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/odal Comitato Organizzatore)

b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (daarbitro 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 dellagraduatoria finale, secondo quanto stabilito dal punto 3 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.