



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO - LEGA NAZIONALE DILETTANTI

COMITATO REGIONALE CALABRIA

ATTIVITA' GIOVANILE

VIA CONTESSA CLEMENZA n. 1 – 88100 CATANZARO
TEL.. 0961 752841/2 - FAX. 0961 752795

Indirizzo Internet: www.crcalabria.it
e-mail: segreteria@crcalabria.it



STAGIONE SPORTIVA 2015/2016

COMUNICATO UFFICIALE N° 11 DEL 2 OTTOBRE 2015

1. COMUNICAZIONI DELLA L.N.D.

ATTIVITA' DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

TROFEO "SEI BRAVO A ... SCUOLA DI CALCIO"

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione, avendo cura di dare inizio alla stessa **non oltre il giorno 4 gennaio 2016** e provvedendo a completare il Torneo, dandone immediata comunicazione al Responsabile Tecnico Regionale per l'Attività di Base, entro e **non oltre il successivo 15 aprile 2016**

Le Delegazioni stesse, per l'organizzazione della manifestazione, si atterranno fedelmente al Regolamento che di seguito si pubblica, richiamando l'attenzione delle Società sul particolare che anche quelle non titolari di "Scuola di calcio" riconosciuta (Centri Calcistici di Base) possono partecipare al SEI BRAVO, inoltrandone specifica richiesta alle competenti Delegazioni Provinciali, Locali e Zonali.

Le Delegazioni FIGC sono tenute all'assoluto rispetto delle date di inizio e fine delle attività per come riportato nel C.U.n°2 SGS in considerazione dell'organizzazione in Calabria del Torneo delle Regioni che avrà inizio il 28/5/2016.

REGOLAMENTO

LIMITI DI ETÀ

età minima: 8 anni anagraficamente compiuti

età massima: nati dal giorno 1 gennaio 2005

DISTINTE DI GARA

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e calciatrici.

Le squadre devono presentarsi con un massimo di 14 (quattordici) calciatori, i quali, in ogni caso, devono tutti prendere parte alla partita ed al gioco a confronto.

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara.

Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori

ARTICOLAZIONE DELLE GARE

Le gare si articolano in una partita di due (2) tempi di 15' ciascuno, alle quali partecipano 7 calciatori per tempo (senza la regola del fuori gioco e del retropassaggio) e in tre giochi a confronto da svolgersi all'inizio della gara.

Nel sottolineare i principi che sottintendono l'organizzazione delle attività e per permettere agli istruttori di comunicare direttamente agli allievi, evitando atteggiamenti diseducativi, **ciascuna squadra ha l'obbligo di utilizzare, nell'arco della gara, un time-out della durata di un minuto, che dovrà essere recuperato a fine gara. La non utilizzazione del time-out comporta la sanzione della perdita di un punto (o più punti in caso di recidività)**

SOSTITUZIONI

Per la partita, tutti i calciatori in distinta potranno giocare solo un tempo di gara.

Di conseguenza, qualora una squadra disponesse meno di 14 calciatori dovrà disputare il secondo tempo in inferiorità numerica. Al termine del primo tempo devono essere effettuate tutte le sostituzioni con i calciatori a disposizione iscritti nella lista di gara. I nuovi entrati non potranno essere più sostituiti fatti salvo casi d'infortunio.

DISPOSIZIONI PARTICOLARI, ATTUATE IN VIA DI ESPERIMENTO

Al fine di rendere il confronto un momento formativo per tutti i partecipanti alla gara, il Comitato Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico, con il Comunicato Ufficiale n. 1, ha disposto che, in tutte le gare dei Tornei ufficiali della categoria Pulcini nelle quali si raggiunga una differenza di punteggio di cinque (5) reti realizzate, la squadra che in quel momento viene a trovarsi in svantaggio, potrà aggiungere un calciatore; la superiorità ed inferiorità numerica dovrà essere colmata ogni qualvolta venga ridotto il passivo a tre (3) reti.

CAMPO DI GIOCO

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni di m. 25-30 di larghezza e m. 55-60 di lunghezza, garantendo comunque la distanza di sicurezza (m. 1,50 almeno) da qualsiasi ostacolo.

Le porte devono misurare m. 4x2

I palloni devono essere quelli regolamentari n. 4.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

La partita dovrà essere arbitrata dal dirigente-arbitro della Società ospitante, che dovrà anche provvedere a far firmare, per avallo, il referto ai dirigenti accompagnatori delle due Società e, quindi, ad inviare il referto stesso alla Delegazione organizzatrice entro il secondo giorno dalla data di svolgimento della gara.

Qualora tale documento non dovesse pervenire entro dieci giorni dalla disputa della gara, il Presidente (o chi per lui ne svolge ufficialmente le funzioni) e la Società responsabile del mancato inoltro vengono puniti, rispettivamente, con l'inibizione temporanea di cui al comma h) dell'articolo 19 e con l'ammenda prevista dal comma b) dell'articolo 18 del Codice di Giustizia Sportiva.

DESCRIZIONE DEL GIUOCO A CONFRONTO

partecipanti: 14 calciatori per squadra
materiale: 2 porte 4 x 2
6 palloni n. 4 (tre per ogni squadra)
- 50 conetti

Dovranno essere creati almeno tre mini campi (vedi schema allegato) e realizzate tre tipi di partite a tema (il n° dei campi e il n° delle partite dipende dal n° dei partecipanti. Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei tre giochi previsti. La durata massima di ciascuna partita a tema è di 10 minuti. Si effettuano in totale tre rotazioni in modo che tutti i giocatori partecipanti abbiano l'opportunità di giocare nelle diverse proposte tecnico – didattiche. Le tre rotazioni sviluppano in totale almeno nove confronti.

Viene assegnato **1 punto** per ogni incontro realizzato (p.es. considerando 9 confronti per i giochi a tema e 2 confronti per la partita 7>7, saranno almeno 11 i punti assegnati). In caso di parità viene assegnato **0,5 punto** a ciascuna squadra. Nel referto gara verranno riportati i punteggi parziali di ciascun confronto e il risultato finale. Per una migliore comprensione di quanto illustrato si riporta una tavola esemplificativa.

| "Giochi a tema" | Campo A | Campo B | Campo C | Totale Confronti |
|-------------------------------|------------------|-----------------|---------------------|------------------|
| Rotazioni | 4 c 4 + portieri | 4 c 4 - 4 porte | 4 c 4 – goal a meta | |
| 1ª Rotazione | 1 gara | 1 gara | 1 gara | 3 |
| 2ª Rotazione | 1 gara | 1 gara | 1 gara | 3 |
| 3ª Rotazione | 1 gara | 1 gara | 1 gara | 3 |
| Totale "Giochi a tema" | 3 gare | 3 gare | 3 gare | 9 |
| 1ª Partita 7 c 7 | | 1 gara | | 1 |
| 2ª Partita 7 c 7 | | 1 gara | | 1 |
| TOTALE CONFRONTI | | | | 11 |

1° GIOCO**4c4 con portieri**

Partita libera giocata in uno spazio delle seguenti misure minime/massime:

Lunghezza mt 25/35

Larghezza mt 20/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini

Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4x2

Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale può essere effettuata anche con i piedi

Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi

I portieri devono essere alternati nel corso dei due primi incontri

2° GIOCO**4c4 con 4 porte**

Partita disputata senza portieri con 4 porte la cui larghezza è di 2 mt ciascuna poste in prossimità degli angoli del campo di gioco le cui misure minime/massime:

lunghezza mt 20/30 larghezza mt 18/25

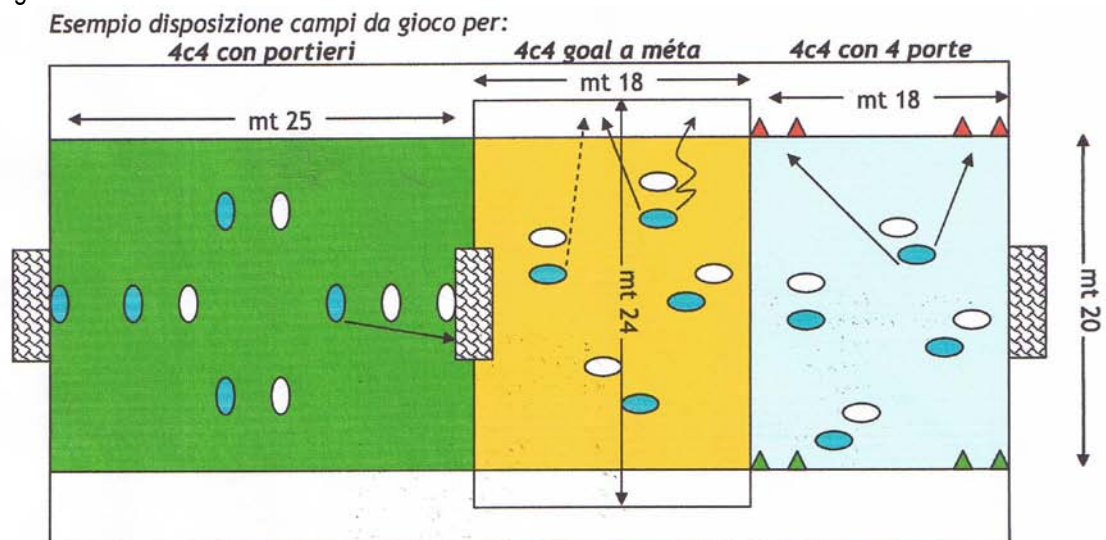
Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

Le porte sono realizzate con dei coni/birilli, di altezza compresa tra i 30 cm e i 50 cm, pertanto il goal è valido se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni/birilli.

3° GIOCO**4c4 goal a méta**

Partita disputata tra 4 giocatori in cui il goal (punto) viene realizzato se la palla viene fermata nella zona oltre la linea di fondo campo difesa dalla squadra opposta. La zona di méta ha una profondità di 2 mt e deve essere opportunamente tracciata. Il punto può essere realizzato in due modi: in guida della palla oppure ricevendo la palla oltre la zona, in tal caso il giocatore che riceve la palla può entrare in zona solo dopo che sia stato effettuato il passaggio (in poche parole il giocatore che riceve la palla non può posizionarsi nella zona di méta ad aspettare che gli venga trasmessa la palla).

Spazio di gioco mt 25x20.

**graduatoria di merito**

Al termine di tutte le gare in programma, si procederà alla formazione di una graduatoria di merito, secondo alcuni fattori che attribuiscono punteggi che, sommati al punteggio tecnico determinano la graduatoria finale.

- | | |
|--|---|
| a) partecipazione alle riunioni relative all'attività di base: | 1 punto per ogni riunione (fa fede l'elenco delle società partecipanti pubblicato sul C.U.) |
| b) partecipazione di bambine | 1 punto per ogni gara cui ha partecipato almeno una bambina |
| | 2 punti per ogni gara cui hanno partecipato almeno due |

PENALIZZAZIONI

Il Giudice Sportivo Territoriale componente, esaminato il referto di gara e la corretta compilazione delle distinte, può, in caso di irregolarità, assumere provvedimenti disciplinari di seguito riportati:

| | | |
|---|------------|------|
| - referto di gara non perfettamente compilato | punti | 0,50 |
| - per la prima rinuncia alla disputa di una gara | punti | 6 |
| - per la seconda rinuncia alla disputa di una gara | esclusione | |
| - per la partecipazione irregolare di calciatori alla gara (es. sostituzioni avvenute in modo non corretto) | punti | 3 |
| - per comportamento non corretto di dirigenti e tecnici | punti | 5 |

A parità di condizioni in classifica, nel compilare la graduatoria di merito per la qualificazione successiva si terrà conto:

- del maggior numero di calciatori utilizzati nel corso del torneo
- del maggior numero di calciatrici utilizzate nel corso del torneo, che hanno preso parte ad almeno 4 gare
- sorteggio

ACCOPPIAMENTI

Per la Festa regionale, le squadre "vincenti" le fasi locali saranno così accoppiate:

Quarti di Finale Domenica 1 maggio 2016 – ore 17.00**Raggruppamento 1**

Vincente Delegazione ROSSANO / Vincente Delegazione COSENZA

(Campo Vincente Delegazione ROSSANO – Arbitra Dirigente Delegazione ROSSANO)

Raggruppamento 2

Vincente Delegazione CATANZARO / Vincente Delegazione CROTONE

(Campo Vincente Delegazione CATANZARO – Arbitra Dirigente Delegazione CATANZARO)

Raggruppamento 3

Vincente Delegazione VIBO VALENTIA / Vincente Delegazione LOCRI

(Campo Vincente Delegazione VIBO VALENTIA – Arbitra Dirigente Delegazione VIBO VALENTIA)

Raggruppamento 4

Vincente Delegazione GIOIA TAURO / Vincente Delegazione REGGIO CALABRIA

(Campo Vincente Delegazione GIOIA TAURO – Arbitra Dirigente Delegazione GIOIA TAURO)

Fase Semifinale

La fase di semifinale si svolgerà secondo gli accoppiamenti appresso indicati:

Domenica 8 maggio 2016 – ore 17.00

Vincente Raggruppamento 1 / Vincente Raggruppamento 2

(Campo Vincente Raggruppamento 2 – arbitra Dirigente raggruppamento 2)

Vincente Raggruppamento 3 / Vincente Raggruppamento 4

(Campo Vincente Raggruppamento 4 – arbitra Dirigente raggruppamento 4)

Gara di finale regionale**Domenica 15 maggio 2016 – ore 17.00**

Vincente raggruppamento 1/2 - Vincente raggruppamento 3/4

(Campo Vincente Raggruppamento 3/4 – arbitra Dirigente raggruppamento 3/4)

Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità, la vincente sarà determinata dai calci di rigore, potendo utilizzare tutti i 14 calciatori.

Per le fasi finali provinciali e regionali, le squadre che si presenteranno con meno di 14 calciatori non saranno ammesse alla disputa della gara, che di conseguenza sarà data persa.

TORNEO “FAIR PLAY” (categoria Esordienti)

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione, avendo cura di dare inizio alla prima fase (autunnale) **dal 3 Novembre 2015 al 16 Gennaio 2016** e la seconda fase **dal 22 febbraio 2016 al 7 maggio 2016**.

La prima fase servirà a determinare, attraverso la classifica finale, una graduatoria di riferimento da utilizzare per la formazione dei gironi della seconda fase.

Le migliori classificate per ciascun girone del Torneo autunnale saranno inserite nel Torneo primaverile in appositi gironi per i quali saranno previste “FESTE” a carattere provinciale e regionale. Le rimanenti squadre daranno luogo ad ulteriori gironi per i quali sarà prevista una “FESTA” conclusiva a carattere provinciale.

Le società che avranno acquisito il diritto di partecipare alla festa regionale in caso di rinuncia verranno escluse anche dalla festa provinciale.

Le Delegazioni, per l'organizzazione della manifestazione, si atterranno al Regolamento che di seguito si pubblica.

LIMITI DI ETÀ

età minima: 10 anni anagraficamente compiuti

età massima: nati dal giorno 01 gennaio 2003

PARTECIPAZIONE

Le Società possono partecipare al Torneo con una o più squadre; quelle che iscrivono più squadre, prima dell'inizio del Torneo, dovranno depositare presso la Delegazione organizzatrice l'elenco nominativo dei calciatori o calciatrici di ciascuna delle squadre presentate. In detto elenco devono essere indicati: nome e cognome, luogo e data di nascita, numero del cartellino.

Ciascuna squadra partecipa con diritto di classifica

Inoltre, i calciatori o calciatrici potranno prendere parte esclusivamente alle gare nelle quali è impegnata la squadra per la quale sono stati iscritti nel relativo elenco.

La violazione di tale norma comporta la sanzione relativa alla perdita della gara.

Per le finali provinciali e per l'intera fase regionale, le società che hanno partecipato al Torneo con due o più squadre possono utilizzare, indifferentemente, calciatori di tutte le proprie squadre.

DISTINTE DI GARA

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e/o calciatrici.

Nell'elenco da presentare all'arbitro possono essere iscritti fino ad un massimo di 18 (diciotto), calciatori, i quali, in ogni caso, devono tutti prendere parte alla gara

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino “giovane”, la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara.

Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori

ARTICOLAZIONE DELLE GARE

Le gare si articolano in una partita di tre (3) tempi di 20' ciascuno, alle quali partecipano 9 calciatori per tempo.

Per quanto riguarda il risultato della gara i risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 – 0 (stessa cosa vale per il terzo) ed 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 e 0.50 per ogni tempo finito in pareggio) .Tanto è stato stabilito in via sperimentale dall'assemblea dei Delegati dell'attività di base.

COMBINAZIONI DI RISULTATO FINALE

| | | |
|---|------------------|-------------|
| Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: | Risultato finale | 1.50 - 1.50 |
| Due tempi in pareggio e un tempo vinto da una delle due squadre:..... | | 2 - 1 |
| Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:..... | | 2.50 - 0.50 |
| Vittoria della squadra in tutti e tre i tempi:..... | | 3 - 0 |
| Una vittoria a testa e un pareggio nei tre tempi:..... | | 1.50 - 1.50 |
| Due vittorie di un squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:..... | | 2 - 1 |

Nel sottolineare i principi che sottintendono l'organizzazione delle attività e per permettere agli istruttori di comunicare direttamente agli allievi, evitando atteggiamenti diseducativi, **ciascuna squadra ha l'obbligo di utilizzare, nell'arco della gara, almeno un time-out della durata di un minuto, fino a un massimo di tre (uno per ogni tempo di gara) che dovrà essere recuperato a fine tempo. La non utilizzazione del time-out comporta la sanzione della perdita di un punto (o più punti in caso di recidività).**

CAMPO DI GIOCO

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni (60/65-40/45), comunque a distanza di sicurezza (m. 1,50 almeno) da qualsiasi ostacolo.

Le porte devono essere di dimensioni 5,50 x 2 .In alternativa 5/6x1,80/2

Le società che all'inizio del torneo non sono dotate di porte delle dimensioni di cui sopra saranno escluse dalla manifestazione

DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI

E' ammesso il retropassaggio con divieto al portiere di prendere il pallone con le mani, pena calcio di punizione indiretto con pallone da posizionarsi al limite dell'area di rigore;

Non vale la regola del fuorigioco

La rimessa dal fondo deve essere effettuata dal portiere esclusivamente con i piedi, posizionando la palla ferma in un qualsiasi punto all'interno dell'area di rigore.

I palloni devono essere regolamentari n. 4

SOSTITUZIONI

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due. Al termine del primo tempo, perciò, dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del 2° tempo.

Nel terzo tempo, sono facoltativi i cambi liberi fra i calciatori che hanno preso parte alla gara.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

Per la direzione delle gare saranno utilizzati dirigenti-arbitri messi a disposizione dalla Società ospitante, che dovrà anche provvedere a far firmare, per avallo, il referto ai dirigenti accompagnatori delle due Società e, quindi, ad inviare il referto stesso alla Delegazione organizzatrice entro il secondo giorno dalla data di svolgimento della gara.

Qualora tale documento non dovesse pervenire entro cinque giorni dalla disputa della gara, il Presidente (o chi per lui ne svolge ufficialmente le funzioni) e la Società responsabile del mancato inoltro vengono puniti, rispettivamente, con l'inibizione temporanea di cui al comma h) dell'articolo 19 e con l'ammenda prevista dal comma b) dell'articolo 18 del Codice di Giustizia Sportiva e/o la penalizzazione di punti in classifica. Ulteriori variazioni delle date delle gare dovranno essere ratificate dalla Delegazione.

Sarà possibile l'utilizzo di arbitri federali nel caso in cui le società partecipanti saranno disponibili al pagamento degli oneri occorrenti per tale utilizzo.

PENALIZZAZIONI

Il Giudice Sportivo Territoriale componente, esaminato il referto di gara e la corretta compilazione delle distinte, può in caso di irregolarità, assumere i provvedimenti disciplinari di seguito riportati:

| | | |
|--|------------------------------|--------|
| a) referto di gara non correttamente compilato _____ | punti | - 0,50 |
| b) per ogni calciatore in meno rispetto a 18 e fino a 16 | punti | - 0,50 |
| c) per ogni calciatore sotto i sedici | punti | - 1,00 |
| d) per la prima rinuncia alla disputa di una gara | punti | - 3,00 |
| e) per la seconda rinuncia alla disputa di una gara | esclusione | |
| f) per irregolarità nelle sostituzioni | gara persa nel suo complesso | |

A parità di condizioni in classifica, la "vincente" sarà determinata secondo le priorità appresso indicate:

a) maggior numero di calciatori utilizzati nel corso del torneo;

b) maggior numero di calciatrici utilizzate nel corso del torneo che abbiano preso parte ad almeno il 50% delle gare;

c) sorteggio

REGOLAMENTAZIONE GARE IN CASO DI INFERIORITÀ NUMERICA

Preliminarmente si dispone che le società che si presentino o che rimangano durante la gara con meno di quattordici calciatori non potranno disputare o continuare la gara che verrà data persa col punteggio di tre a zero.

Ciò premesso, qualora una squadra si presenti con meno di diciotto elementi si procede per come segue:

- Se una squadra dispone di 17 calciatori dovrà disputare uno dei tre tempi della partita in inferiorità numerica (con otto calciatori)
- Se una squadra dispone di 16 calciatori dovrà disputare i primi due tempi due tempi della partita in inferiorità numerica (con otto calciatori)
- Se un squadra dispone di 15 calciatori dovrà disputare i primi due tempi della partita in inferiorità numerica (un tempo giocherà con otto e un tempo con sette calciatori)
- Se una squadra dispone di 14 calciatori dovrà disputare i primi due tempi della partita in inferiorità numerica (con sette calciatori)

SEMIFINALI E FINALI PROVINCIALI E REGIONALE

Nelle fasi suddette nelle distinte da consegnare agli arbitri prima della disputa delle gare, debbono essere indicati 18 calciatori e/o calciatrici, pena la perdita della gara.

ACCOPIAMENTI

Per la Festa regionale, le squadre "vincenti" le fasi locali saranno così accoppiate:

Quarti di Finale Domenica 8 maggio 2016 – ore 17.00**Raggruppamento 1**

Vincente Delegazione ROSSANO / Vincente Delegazione COSENZA
(Campo Vincente Delegazione ROSSANO – Arbitro Federale)

Raggruppamento 2

Vincente Delegazione CATANZARO / Vincente Delegazione CROTONE
(Campo Vincente Delegazione CATANZARO – Arbitro Federale)

Raggruppamento 3

Vincente Delegazione VIBO VALENTIA / Vincente Delegazione LOCRI
(Campo Vincente Delegazione VIBO VALENTIA – Arbitro Federale)

Raggruppamento 4

Vincente Delegazione GIOIA TAURO / Vincente Delegazione REGGIO CALABRIA
(Campo Vincente Delegazione GIOIA TAURO – Arbitro Federale)

Fase semifinale

La fase di semifinale si svolgerà secondo gli accoppiamenti appresso indicati:

Domenica 15 maggio 2016 – ore 17.00

Vincente raggruppamento 1 / Vincente raggruppamento 2
(Campo Vincente Raggruppamento 2 – Arbitro Federale)

Vincente raggruppamento 3 / Vincente raggruppamento 4
(Campo Vincente Raggruppamento 4– Arbitro Federale)

Gara di finale regionale**Domenica 22 Maggio 2016**

Vincente raggruppamento 1-2 / Vincente raggruppamento 3-4
Campo Centro Formazione Federale Catanzaro - Arbitro Federale

Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità, la vincente sarà determinata dai calci di rigore, utilizzando esclusivamente i 9 calciatori che hanno terminato la gara.

TORNEO ESORDIENTI 11 >11

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione, avendo cura di dare inizio alle attività **dal 22 febbraio 2016**.

Possano partecipare alla manifestazione, con una sola squadra e previa richiesta, esclusivamente le società già iscritte al Torneo Esordienti "FAIR PLAY 9>9"

Le squadre che non avranno un numero minimo di tesserati pari a 14 non potranno essere ammesse a partecipare.

LIMITI DI ETA'

Possano partecipare al Torneo Esordienti 11>11 esclusivamente i calciatori nati negli anni **2003 e 2004**;

DISTINTA DI GARA

Nella distinta di gara debbono essere inseriti obbligatoriamente un numero **minimo di 14 e massimo 18 calciatori**. Qualora in distinta vengano inseriti calciatori in numero inferiore a 14, l'arbitro darà comunque inizio alla gara, ma la squadra o le squadre che non rispetteranno il numero minimo di giocatori verranno sanzionate con la punizione sportiva della perdita gara.

DIMENSIONI CAMPO DI GIOCO

Gli incontri si disputeranno su campi di gioco regolamentari e regolarmente omologati che abbiano una misura minima pari a: Lunghezza metri 90 ; Larghezza: metri 45 con porte regolamentari.

DURATA DELLA GARA

Verranno disputati tre tempi di 20 minuti ciascuno.

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due, pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del 2° tempo. Sarà possibile, da parte delle due società, l'utilizzo di un time out della durata di un minuto per ogni tempo.

QUARTI DI FINALE Mercoledì 11 maggio 2016 – ore 17.00

Raggruppamento 1

Vincente Delegazione COSENZA / Vincente Delegazione ROSSANO
(Campo Vincente Delegazione COSENZA – Arbitro Federale)

Raggruppamento 2

Vincente Delegazione CATANZARO / Vincente Delegazione CROTONE
(Campo Vincente Delegazione CATANZARO – Arbitro Federale)

Raggruppamento 3

Vincente Delegazione LOCRI / Vincente Delegazione VIBO VALENTIA
(Campo Vincente Delegazione LOCRI – Arbitro Federale)

Raggruppamento 4

Vincente Delegazione REGGIO CALABRIA / Vincente Delegazione GIOIA TAURO
(Campo Vincente Delegazione REGGIO CALABRIA – Arbitro Federale)

FASE SEMIFINALE - Mercoledì 18 maggio 2016 – ore 17.00

La fase di semifinale si svolgerà secondo gli accoppiamenti appresso indicati:

Vincente raggruppamento 2 / Vincente raggruppamento 1
(Campo Vincente Raggruppamento 1 – Arbitro Federale)

Vincente raggruppamento 4 / Vincente raggruppamento 3
(Campo Vincente Raggruppamento 3– Arbitro Federale)

GARA DI FINALE REGIONALE

Domenica 22 maggio 2016

Vincente raggruppamento 3-4 / Vincente raggruppamento 1-2
(Campo Centro Formazione Federale Catanzaro – Arbitro Federale)

Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità, la vincente sarà determinata dai calci di rigore, utilizzando esclusivamente i calciatori che hanno terminato la gara.

TORNEO “PICCOLI AMICI”

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione nel periodo che riterranno più opportuno avendo cura di suddividere le squadre partecipanti in gruppi omogenei composti da 4/5 società ciascuno.

LIMITI DI ETA'

Possono prendere parte al Torneo di questa categoria i bambini nati dall'1 gennaio 2008 in poi ma che abbiano anagraficamente compiuto i 5 (cinque) anni alla data di svolgimento della manifestazione.

I bambini che compiono otto anni mentre il Torneo è in svolgimento sono utilizzabili.

L'identificazione dei piccoli calciatori deve avvenire esclusivamente tramite tessera assicurativa la cui fotocopia dovrà essere consegnata al responsabile del concentramento della squadra ospitante, prima dell'inizio degli incontri che provvederà a depositarle a questa Delegazione.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La gara, nella quale prenderanno parte 5 piccoli amici più il portiere, verrà suddivisa in 3 tempi di 8' ciascuno, durante i quali **tutti i piccoli calciatori presenti** dovranno giocare almeno un tempo.

Previo accordo tra le società possono essere organizzati prima degli incontri giochi propedeutici.

CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco deve avere la lunghezza compresa tra i 25/30 e i 15/20 m. di larghezza.

Le porte, non codificate di norma, potranno essere comprese tra i m. 4,50 x 1,60.

In mancanza di porte possono essere adoperati i paletti o i conetti.

Per l'arbitraggio delle gare si deve ricorrere a: Tecnici delle società, ai calciatori della categoria Allievi e Juniores tesserati, ai Dirigenti.

IL SEGRETARIO
Emanuele Daniele

IL PRESIDENTE
Saverio Mirarchi