



COMITATO REGIONALE TOSCANA

50135 FIRENZE - Via G. D'Annunzio. 138

FAX INVIATO DA:
SEGRETERIA telefono 055 6521415
telefax 055 7472707
nr. 3 pagina compresa la presente

data:08/10/2019

Torneo Under 13 Fair Play Pro

Testo: Referto gara da utilizzare per la categoria Under 13 Fair Play Pro

Con la presente, si trasmette il referto di gara da utilizzare per le gare del Torneo Regionale Under 13 Fair Play Pro.

N.B. per gli SHOOTOUT La partenza del primo giocatore viene determinata dal fischio del D.G (3 minuti)

Ringraziando per la collaborazione

Cordiali Saluti.

Comitato Regionale Toscana FIGC

UNDER 13 PRO

<small>Località della gara</small>	<small>Spaziatura del Campo verde e del Terreno</small>	<small>data della gara</small>
<small>data della gara</small>	<small>data e campo della gara - orario</small>	<small>esito della gara</small>

Reti segnate per ciascun tempo (indicare solo il minuto) - **NON COMPILARE LE CASELLE IN GRIGIO** (punteggio e risultato finale)

OSPITANTE	1 tempo					Punteggio		2 tempo				Punteggio		3 tempo				Obiettivi da Fare	Punteggio	Risultato Totale
	Minuto	Minuto	Minuto	Minuto	Shoot Out	Minuto	Minuto	Minuto	Minuto	Minuto	Minuto	Shoot Out	Minuto	Minuto	Minuto	Minuto				
OSPITATA	Minuto	Minuto	Minuto	Minuto	Shoot Out	Minuto	Minuto	Minuto	Minuto	Minuto	Minuto	Shoot Out	Minuto	Minuto	Minuto	Minuto				

Ora di inizio: _____
 Durata dei riposi: _____
 Ora della fine: _____

Minuti neutralizzati: } nel primo tempo: _____
 nel secondo tempo: _____
 nel terzo tempo: _____

EVENTUALI SOSTITUZIONI NEL PRIMO E SECONDO TEMPO (terzo tempo cambi liberi)

Società Ospitante			Società Ospitata		
al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____	al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____
al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____	al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____
al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____	al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____
al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____	al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____
al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____	al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____
al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____	al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____
al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____	al _____ del _____	t. esce n. _____	entra n. _____

COGNOME E NOME DELLE PERSONE AMMESSE AL RECINTO DI GIOCO

Dirigente accom. Uff. sig. _____ Medico sociale dr. _____ Allenatore sig. _____ Massaggiatore sig. _____ Addetto all'arbitro sig. _____	Dirigente accom. Uff. sig. _____ Medico sociale dr. _____ Allenatore sig. _____ Massaggiatore sig. _____ (la società ospitata non ha Addetto all'arbitro) _____
---	---

Misure d'ordine adottate dalla Società ospitante:

Comportamento dei Dirigenti, Allenatori, Massaggiatori e Medici sociali:

Comportamento del pubblico, eventuali incidenti, osservazioni varie:

Giocatori ESPULSI e motivazioni:

Giocatori AMMONITI e motivazioni:

Eventuali osservazioni sul campo di gioco e sugli spogliatoi:

ASSISTENTI

{ 1 Sig. _____
2 Sig. _____

L'ARBITRO

GLI ELENCHI DEI CALCIATORI VANNO ALLEGATI AL PRESENTE REFERTO

Allagato



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Categoria Esordienti

REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

"SHOOTOUT": 1:1 in continuità

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. Ciascuna squadra ha il tempo limite di 3 minuti per realizzare il maggior numero di goal possibili utilizzando i calciatori che partecipano alla gara, secondo quanto meglio specificato successivamente.
4. 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 del primo giocatore viene determinata dal fischio dell'arbitro. La partenza del secondo giocatore e dei successivi è vincolata al ritorno del calciatore precedente. Le azioni si svolgono in continuità per la durata di 3'.
Il calciatore che deve effettuare l'azione potrà partire solo quando il suo compagno, rientrando in fila, supera la linea di partenza a 20 mt dalla porta.
Il calciatore 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 il giocatore 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) Nel caso una società non abbia un secondo portiere il ruolo deve essere ricoperto da un giocatore
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 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 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 gli 8 calciatori che devono prendere parte al primo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.
 - b. prima del secondo tempo verranno effettuati gli "Shootout" coinvolgendo gli 8 calciatori 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 al giocatore 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 ed il giocatore può riprendere la palla per continuare l'azione)
 - nell'azione di dribbling (tentativo di superare l'avversario 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" i giocatori 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.