

**NORME DI PARTECIPAZIONE**

Il Comitato Provinciale della Struttura Calcio UISP di Reggio Emilia, indice ed organizza per la **Stagione Sportiva 2018/2019**

L’attività di Campionato per le seguenti categorie con i relativi tempi di gara

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CATEGORIE** | **ANNO NASCITA** | **TEMPI DI GARA** |
| Primo Gioco a 5 | 2012/2013 | 3 di 15’ cadauno |
| Primi Calcio a 5 | 2011/2012 | 3 di 15’ cadauno |
| Piccoli Azz. Mini Calcio a 7 | 2010/2011 | 3 di 15’ cadauno |
| PA/D Azzurri Calcio a 7 | 2009/2010 | 3 di 15’ cadauno |
| PA/C Baby Calcio a 7 | 2008/2009 | 3 di 15’ cadauno |
| PA/C Calcio a 9 | 2007/2008 | 2 di 25’ cadauno |
| PA Sper. Calcio a 11 | 2006/2007 | 2 di 25’ cadauno |
| PA/B Calcio a 11 | 2005/2006 | 2 di 30’ cadauno |

**L’anno sportivo della Struttura Calcio UISP inizia il 1° Settembre e termina il 31 Agosto successivo.**

**Per tutte le categorie con e senza classifica verranno organizzati i campionati solamente se vi sarà l’adesione di almeno 6 squadre.**

**NORME GENERALI**

**ART. 1 - SVOLGIMENTO CAMPIONATI**

I Campionati del Settore Giovanile con classifica si articoleranno con gironi di gare di Andata e Ritorno

**ART. 2 - COMUNICATO UFFICIALE**

Il Comunicato Ufficiale viene pubblicato al Giovedì di ogni settimana. Eventuali ricorsi relati a provvedimenti pubblicati sul Comunicato Ufficiale, verranno presi in considerazione il giorno successivo.

Il comunicato verrà inviato alle società tramite posta elettronica e pubblicato su internet al sito [www.uisp.it/reggioemilia](http://www.uisp.it/reggioemilia), sezione comunicati giovanili.

Il dirigente e/o l’allenatore responsabile nominato nella scheda di iscrizione della società è responsabile di eventuali mancanze.

**ART. 3 - QUOTE DI ISCRIZIONE E TESSERAMENTO**

Le quote sotto riportate sono da versare all’atto dell’iscrizione e comunque prima dell’inizio del campionato, il pagamento è possibile presso la sede del Comitato Provinciale o con bonifico bancario ……………………………………………, specificando come causale:

Iscrizione Nome della società completo e il campionato/Campionati.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CATEGORIE** | **ISCRIZIONE** | **ARBITRI** | **TOTALE** |
| Primo Gioco a 5 | € 0 | € 0 | **€ 0** |
| Primi Calcio a 5 | € 20 | € 100 | **€ 120** |
| Piccoli Azz. Mini Calcio a 7 | € 20 | € 100 | **€ 120** |
| PA/D Azzurri Calcio a 7 | € 20 | € 100 | **€ 120** |
| PA/C Baby Calcio a 7 | € 20 | € 100 | **€ 120** |
| PA/C Calcio a 9 | € 20 | € 100 | **€ 120** |
| PA Sper. Calcio a 11 | € 30 | € 120 | **€ 150** |
| PA/B Calcio a 11 | € 30 | € 130 | **€ 160** |

**Ogni società dovrà all’inizio della stagione affiliarsi presso l’ente con i relativi costi:**

|  |  |
| --- | --- |
| AFFILIAZIONE | **€ 80,00** |
| TESSERE DIRIGENTI | **€ 20,00** |
| TESSERE ATLETI | **€ 6,00** |

**ART. 4 - ARBITRI**

In tutte le categorie giovanili è garantita la presenza dell’arbitro ufficiale UISP.

L’utilizzo da parte dei cartellini giallo e rosso è autorizzato solo per le categorie PA Sper. Calcio a 11 e PA/B Calcio a 11, nelle altre categorie con classifica gli arbitri saranno però autorizzati a prendere provvedimenti di natura diversa a fronte di comportamenti gravemente antisportivi o maleducati (il giocatore allontanato potrà essere sostituito ma non rientrare in campo).

Nelle categorie in cui invece è previsto l’uso dei cartellini la squadra che subisce l’espulsione dovrà giocare in inferiorità numerica.

**ART. 5 - ATTIVITA’**

L’attività per tutte le categorie si svolge il sabato pomeriggio e la domenica mattina, e/o durante la settimana: chi intende usufruire di quest’ultima possibilità dovrà segnarlo nella scheda all’atto dell’iscrizione della squadra e la richiesta sarà valutata dalla Segreteria della Struttura Calcio.

Per gli eventuali recuperi di gare non disputate è necessario indicare nella scheda d’iscrizione la giornata preferita.

**ART. 6 - TESSERAMENTO**

Nelle categorie giovanili è possibile tessere i ragazzi entro il 31 Marzo della stagione in corso. I giocatori non tesserati in alcun campionato potranno essere tesserati anche oltre quella data.

E’ possibile far giocare le bambine più grandi di due anni fino alla categoria PA/B Sperimentali.

Gli allenatori e i dirigenti accompagnatori che siedono in panchina e che sono nella distinta presentata dal direttore di gara, hanno l’obbligo di avere la tessera UISP della propria società (tipo tessera dirigente).

L’arbitro deve far rispettare l’obbligo della tessera UISP e non può accettare in campo chi ne è provvisto**. E’OBBLIGATORIO PRESENTARSI IN CAMPO CON LA TESSERA VIDIMATA E PLASTIFICATA DALLA SEGRETERIA DELLA STRUTTURA CALCIO.**

**ART. 7 - ASSISTENTE DI PARTE**

La funzione di Assistente di parte può essere esercitata anche da non tesserati, presentando al direttore di gara il solo documento di identità.

E’ possibile utilizzare i bambini come assistenti di parte, anche di categorie diverse ma non di età inferiore a quella della categoria per cui si gioca la partita.

**ART. 8 - SCARPE**

Primo Gioco, Primi Calcio a 5, Primi Calcio a 7, PAD MINI, PA/D, PA/C BABY, PA/C, PA/B SPER. Devono usare da calcetto o scarpe da calcio con tacchetti di gomma.

**ART. 9 - PARASTINCHI**

Sono obbligatori per tutte le categorie.

**ART. 10 - PALLONE**

In tutte le partite ad eccezione delle fasi finali la squadra ospitante (in casa) deve fornire almeno due palloni idonei all’arbitro ad inizio gara per consentire lo svolgimento della partita stessa, In ogni caso deve comunque essere in grado di fornire il numero necessario di palloni a portare a termine la partita.

In tutte le gare delle fasi finali, finale compresa, le squadre partecipanti devono avere due palloni ciascuna.

**ART. 11 - RINVIO GARE**

Le giornate sospese per maltempo dalla struttura calcio verranno calendariate nuovamente dalla segreteria. Le variazioni alla giornata concordate fra le due società rimangono in calendario, salvo che le società non comunichino alla Struttura Calcio la sospensione.

E’ inoltre facoltà della struttura calcio, per questioni organizzative apportate modifiche d’ufficio al calendario gare.

La società che intende rinviare una gara (ad eccezione dei casi di maltempo) dovrà tassativamente rispettare le seguenti modalità:

* Concordare con squadra avversaria le modalità del recupero (ora, luogo e data)
* Utilizzare il “modulo rinvio gara” ufficiale della Struttura Calcio, specificando anche il motivo della variazione richiesta e compilandolo in ogni sua parte.
* La gara si dovrà disputare in anticipo o in posticipo con massimo 10 giorni di ritardo dalla data originale (a meno di tre gare dal termine del campionato non sono ammessi posticipi)
* Inviare la comunicazione alla struttura calcio e alla società avversaria a mezzo fax o mail almeno 48 ore prima dell’inizio della gara.

Se i criteri sopra esposti vengono rispettati NON è necessaria alcuna conferma da parte della segreteria Calcio UISP a comunicarlo alle squadre. In caso manchi l’accordo fra le due squadre non è possibile rinviare una gara in calendario, a meno di cause di forza maggiore che saranno valutate dalla SDA.

**RINVIO GARE CAUSA MALTEMPO**

E’ responsabilità della squadra ospitante (in casa) il rapporto con il custode dell’impianto, anche se la squadra gioca su impianti in affitto.

Qualora il custode dell’impianto dovesse comunicare alla Società ospitante l’impraticabilità del terreno di gioco, è compito di quest’ultima comunicarlo in maniera ufficiale (telefono, fax o mail) alla squadra avversaria per sospendere la gara in accordo e successivamente alla segreteria della struttura calcio. Nel caso non si riesca a rintracciare i dirigenti della squadra avversaria o non si comunichi alla struttura l’impraticabilità dell’impianto, la partita rimane in calendario.

Non è possibile rinviare gare a meno di 3 ore dall’orario di inizio (salvo casi eccezionali e concordati fra le due squadra.

Nel caso in cui gli uffici della struttura calcio fossero chiusi è necessario rivolgersi telefonicamente ai recapiti “Emergenza Arbitri” per la comunicazione d’urgenza della sospensione (oltre all’invio di una mail) sempre stante l’accordo fra le squadre.

**SI RICHIEDE A TUTTE LE SOCIETA’ DI LIMITARE GLI SPOSTAMENTI QUELLI STRETTAMENTE NECESSARI. E’ COMUNQUE FACOLTA’ DELLA STRUTTURA CALCIO RIFIUTARE UNA RICHIESTA DI RINVIO PER LE ESIGENZE ORGANIZZATIVE**

**ART. 12 - ALLENATORE**

E’ vivamente consigliata per il Settore Giovanile la presenza in ciascuna squadra di un Allenatore che abbia svolto corsi di Formazione UISP. In ogni caso per accedere al terreno di gioco è necessario anche la Tessera “dirigente” rilasciata alla società Sportiva.

**ART. 13 - NULLA OSTA**

Un tesserato ha la possibilità di cambiare società anche oltre al limite del 31 gennaio della stagione in corso, con l’autorizzazione della società di appartenenza entro il 31 marzo.

**ART. 14 DEROGHE**

Ogni richiesta di deroga al presente regolamento dovrà essere approvata nell’apposita assemblea del Settore Giovanile e ufficializzata sul Comunicato Ufficiale.

**ART 15 - FORMAZIONE DELLA CLASSIFICA**

La classifica dei gironi sarà così definita:

**3 punti a vittoria; 1 punto a pareggio; 0 punti sconfitta.**

Qualora, al termine della prima fase di ogni campionato, DUE squadre abbiano conseguito il medesimo punteggio in graduatoria, per determinare la miglior squadra classificata valgono, in ordine progressivo, i seguenti criteri:

1. Punti conseguiti negli incontri diretti
2. Migliore differenza reti conseguita negli incontri diretti
3. Migliore differenza reti in classifica generale
4. Minori penalità in coppa disciplina
5. Minor numero di reti subite in classifica generale
6. Sorteggio

Qualora terminano a pari punti tre o più squadre, si dovrà procedere alla compilazione della classifica avulsa, consistente in una graduatoria tra le sole squadre interessate con gli stessi criteri sopra riportati.

Nel caso di eventuali ripescaggi necessari pe completare il numero delle squadre finaliste sarà scelta fra le terze classificate con il miglior punteggio o quoziente punti in classifica, risultante dal rapporto (divisione) tra i punti conseguiti e il numero delle gare disputate; in caso di ulteriore parità la squadra meglio piazzata nella classifica disciplina di tutta la categoria. In caso di ulteriore parità si applica il seguente criterio:

1. Miglior differenza reti nel proprio girone
2. Maggior numero di reti segnate nel proprio girone
3. Minor numero di reti subite in classifica generale
4. Sorteggio

**ART. 16 - LIMITI DI ETA’**

Non è consentito l’utilizzo di giocatori “FUORI QUOTA” se non nei campionati che espressamente li prevedono

E’ possibile fare giocare bambine con due anni in più rispetto all’annata della categoria ( fino alla categoria PA/b Sper. 2005)

Resta inteso che in ogni categoria è possibile schierare giocatori di una annata più giovane (ad esempio nel campionato PAD 2008 si possono schierare giocatori nati nel 2009.

**ART. 17 - SQUADRE FUORI CLASSIFICA**

Si accettano iscrizioni “FUORI CLASSIFICA” di squadre che hanno difficoltà a unire numericamente ragazzi della stessa annata e quindi presentano la necessità di fare giocare un numero di ragazzi “non in età” per la categoria a cui desiderano partecipare. Ovviamente la composizione della squadra “FUORI CLASSIFICA” non dovrà contenere un numero eccessivo di ragazzi più grandi della categoria a cui si vuole partecipare.

Si ritengono validi i risultati delle gare disputate conseguiti sul campo; solo a termine del girone eliminatorio la squadra stessa verrà tolta dalla classifica.

L’accettazione di questo tipo di iscrizione è comunque soggetta ad una valutazione della

Struttura calcio UISP.

**ART. 18 - SPORTIVITA’ E TERZO TEMPO**

Si invitano tutte le società partecipanti ai campionati giovanili organizzati dal Struttura Calcio a mantenere un comportamento sportivo ed educato.

Al termine delle partite si invita la squadra ospitante ad effettuare il terzo tempo salutando la squadra avversaria e l’arbitro.

**ART. 19 - SOSPENSIONE DELLA GARA**

L’arbitro ha la facoltà a suo insindacabile giudizio di sospendere lo svolgimento della gara se nel corso della stessa si dovessero verificare gravissimi episodi di violenza o discriminazione di ogni genere oppure di grave anti-sportività da parte di dirigenti, giocatori o genitori di una qualsiasi delle due squadre partecipanti alla gara.

**ART. 20 - CAMPO NEUTRO – Gironi Finali**

In tutte le categorie si aboliscono le gare su campo neutro. Si gioca sul campo della squadra miglior classificata o con il miglior punteggio o quoziente punti o della società che possiede un impianto adeguato al caso.

**ART. 22 - SOCIETA’ CON PIU’ SQUADRE**

A buona norma di tutte le società si ricorda quanto previsto dalla Normativa in merito alle società con più squadre iscritte. Se le diverse squadre partecipano a campionati di categorie diverse è possibile utilizzare i tesserati senza distinzioni e le diverse squadre partecipano alle fasi finali del medesimo campionato e della medesima categoria

Tesserati in entrambe le squadre ma verrà considerata vincolante la prima con cui scenderà in campo.

(ad esempio due squadre della stessa società che partecipano alle fasi finali del campionato dilettanti non potranno utilizzare i tesserati in entrambe le squadre ma questi saranno considerati nella “rosa” della squadra con cui verranno messi in elenco per la prima volta)

**PROGRAMMA ATTIVITA GIOVANILE CATEGORIE CON CLASSIFICA**

PRIMO GIOCO

Nati nel 2012 (no arbitro ufficiale) a 5 giocatori

PRIMI CALCI A 5

Nati nel 2011 (no arbitro ufficiale) a 5 giocatori

PRIMI CALCI A 7

Nati nel 2010 a 7 giocatori

PICCOLI AZZURRI D MINI (PAD MINI)

Nati nel 2009 a 7 giocatori

PICCOLI AZZURRI D (PAD)

Nati nel 2008 a 7 giocatori

PICCOLI AZZURRI C BABY (PAC BABY)

Nati nel 2007 a 9 giocatori

PICCOLI AZZURRI C (PAC)

Nati nel 2006 a 11 giocatori

PICCOLI AZZURRI B SPERIMENTALI (PAB SPER)

Nati nel 2005 a 11 giocatori

PICCOLI AZZURRI B (PAB)

Nati nell 2004+ 3 F.Q. 2003 a 11 giocatori

ALLIEVI

Nati nel 2003 +F:Q 2002 a 11 giocatori

UNDER 17

Nati nel 2001/2002 a 11 giocatori

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PRIMO GIOCO** | | | |
| **Annata** | 2012 | **Tempi** | 3x12’(indicativi) |
| **Pallone** | 4rimb.contr. | **Classifica** | NO |
| Questa categoria deve essere una sorta di “laboratorio” di avviamento al gioco del calcio. Lo scopo e quello di guidare i giovani calciatori verso un avvicinamento graduale al gioco del calcio.  Per questo motivo la categoria sarà organizzata come un susseguirsi di diversi livelli di incontro  **A.PRIMA FASE (autunnale):** incontri di calcio 5 contro 5 come da regole seguenti  **B.SECONDA FASE (AUTUNNALE-PRIMAVERILE):** incontri di calcio 5 contro 5 come da regole seguenti  **C. TERZA FASE (PRIMAVERILE):** incontri di calcio 5 contro 5, non è previsto l’arbitro; l’attività sarà coordinata dagli allenatori/dirigenti  **MINI-CALCIO**  **1**. non è prevista la presenza di arbitro, saranno gli allenatori e i dirigenti a “monitorare” lo svolgimento delle attività. La base rimane comunque l’auto arbitraggio dei bambini, i bimbi devono essere lasciati liberi di esprimersi  **2**. goal valido solamente se tiro effettuata dentro area dei 5 metri  **3**. ogni massimo 2/3 minuti deve essere effettuata una sostituzione  **4**.linizio del gioco a fatto a seguito di un sorteggio consegnando la palla in possesso di chi ha vinto  **5**. non è possibile sostare davanti alle porte per più di 3-5 secondi  **6**. la distanza per la ripresa del gioco e di 3 metri  **7**. infrazione in area e punita con un “attacco libero” invece del calcio di rigore. Attacco libero un giocatore (squadra che ha subito il fallo) parte da centrocampo con la alla; un solo difensore parte della linea di fondo della metà campo difensiva, tutti gli altri giocatori partono almeno 5 metri dietro la linea del pallone. Al via tutti partono, l’attaccante può partire in conduzione e/o farsi aiutare dai compagni per segnare il goal. Il giocatore che inizia l’attacco libero deve cambiare ogni volta  **8**.comportamenti gravemente antisportivi devono essere puniti con la sostituzione obbligatoria della durata di almeno di un tempo di gioco  **9**. non esiste calcio d’angolo, la palla viene rimessa in gioco dal punto in cui è uscita a meno che non esca nella zona dell’area, in questo caso va rimessa dalla zona di intersezione fra linea di area e linea laterale. È sempre un calcio indiretto  **10.** la rimessa può essere effettuando un passaggio che partendo in conduzione a palla ferma  **11.** su rimesse laterali o riprese del gioco dopo falli ad eccezione dell’ “attacco libero” i difensori devono stare ad almeno 3/5 metri dagli attaccanti  **12**. squadre massimo con 15 giocatori ( 5vs5 +2 sostituzioni su ogni campo ).  Se tra due squadre c’è una grossa differenza di giocatori i giocatori in “panchina” della squadra piu numerosa giocano tra loro su uno dei campi in attesa dei cambi . numero minimo 5 giocatori.  **Nota bene : gli incontri saranno generalmente fissati alla domenica mattina alle ore 10:30 oppure il sabato . verrà stilato un calendario (non e cadenza settimanale ) in cui ogni squadra giocherà contro un ‘avversaria che cambierà ogni volta**  **La società ospitante dovrà inviare una comunicazione alla lega calcio confermando l’avvenuta disputa dell’incontro.**  **CAMPO**  30x20 m circa  1. 2 porte su ogni linea di fondo distanti tra loro almeno 12 metri  2. Aree larghe come il campo a paralleli ad essa a 5 metri dalla linea di fondo  3. centrocampo segnato con linea o con due cinesini affiancati perpendicolari alla linea leterale.  4. in assenza di porte di dimensione opportuna realizzare mediante l’utilizzo di due coni  5. preparare sempre 2 campi come nello schema  - porte (larghe1 metro circa) su ogni linea fondo distanti loro almeno 12 metri  - aree larghe come il campo delimitate con linea o con tre cinesini affiancati sulla linea laterale e paralleli ad essa a 5 metri dalla linea di fondo  - centrocampo segnato con linea o con due cinesini affiancanti perpendicolari alla linea laterali (facoltativo)  - in assenza di porte di dimensione opportuna realizzare mediante l’utilizzo di due coni | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **PRIMI CALCI A 5** | | | | |
| **Annata** | 2010 | **Giocatori** | 5 vs 5 | |
| **Tempi** | 3X15’ | **Classifica** | SI | |
| **Pallone** | 4 leggero | **Porte** | 4x2 m – 3x 2 m | |
| 1. non esiste fuorigioco  2. possibilità di retropassaggio al portiere  3. fallo laterale eseguito a palla ferma con i piedi  4.calcio di rigore calciato a 7 m di distanza dalla porta  5. sostituzione volanti e illimitate  6. portiere può effettuare la rimessa senza effettuare lo scambio con il compagno  7. ogni giocatore deve giocare obbligatoriamente almeno un tempo  8. il portiere deve essere sostituito ogni tempo e non può essere riutilizzato lo stesso portiere  9.**primo passaggio del portiere libero**: se il pallone è giocato dal portiere rasoterra ad un compagno (sia dopo una parata che su rimessa dal fondo ) chi riceve la palla non può essere attaccato fino a quando non abbia stoppato il pallone (gli avversari stare circa alla distanza di gioco di 7/8 metri) | | | | |
| **Campo** | | | | circa 30x20 mt |
| E consentito ( anche consigliato per le società che ne hanno la possibilità)l’utilizzo di un campo da calcetto come campo di gara. Chi ne fosse dotato ed intendesse utilizzarlo è pregato di segnalarlo sul modulo di iscrizione. Chi utilizzasse un campo ridotto all’interno del campo regolare dovrà utilizzare i seguenti riferimenti segnando le linee mediante “ cinesini”. | | | | |
| **Attività aggiuntive – Note** | | | | |
| Mini-calcio 3 vs 3 per i giocatori in panchina ( vedi regolamento “primo gioco “ per organizzazione ) solo si preparano 2 campi da mini-calcio | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Primi calci a 7** | | | |
| Annata | 2010 | Giocatori | 7 VS 7 |
| Tempi | 3x15’ | Classifica | SI |
| Pallone | 4 leggero | Porte | 4 x 2 mt |
| 1. Non esiste fuorigioco 2. Possibilità di retropassaggio al portiere 3. Fallo laterale eseguito a palla ferma con i piedi 4. Calcio di rigore calciato a 7 mt di distanza dalla porta 5. Sostituzioni volanti e illimitate 6. Portiere può effettuare la rimessa senza effettuare lo scambio con il compagno 7. Ognio giocatore deve giocare obbligatoriamente almeno un tempo 8. Primo passaggio del portiere libero: se il pallone è giocato dal portiere rasoterra ad un compagno (sia dopo una parata che su rimessa dal fondo) chi riceve la palla non può essere attaccato fino a quando non abbia stoppato il pallone (gli avversari devono stare circa alla distanza di gioco di 7/8 metri | | | |

|  |
| --- |
| **PAD Mini**  **Annata** 2009 **Giocatori** 7vs7  **Tempi** 3x15 **Classifica** SI  **Pallone** 4 leggero **Porte** 4x2   1. Non esiste fuorigioco 2. Possibilità di retropassaggio al portiere 3. Fallo laterale eseguito a palla ferma coi piedi 4. Calcio di rigore calciato a 7° m di distanza dalla porta 5. Sostituzioni volanti e illimitate 6. Portiere può effettuare la rimessa senza effettuare lo scambio con il compagno 7. Ogni giocatore deve giocare obbligatoriamente almeno un tempo 8. **Primo passaggio del portiere libero:** se il pallone e giocato dal portiere rasoterra ad un compagno (sia dopo una parata che su rimessa dal fondo) chi riceve la palla non può essere attaccato fino a quando non abbia stoppato il pallone (gli avversari devono stare circa alla distanza di gioco di 7/8 metri) |

|  |
| --- |
| ***PAD***  ***Annata*** 2008 **Giocatori** 7vs7  ***Tempi*** 3x15 **Classifica** SI  **Pallone** 4 **Porte** 4x2   1. Non esiste fuorigioco 2. Possibilità di retropassaggio al portiere 3. Ripetizione del fallo laterale eseguito con le mani 4. Calcio di rigore calciato a 7 m di distanza dalla porta 5. Sostituzioni volanti e illimitate 6. Portiere può effettuare la rimessa senza effettuare lo scambio con il compagno |