



COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO

AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN



Torneo Esordienti misti / Turnier C-Jugend gemischt – GIRONE / KREIS A

GIORNATA/SPIELTAG 1 * A. 16/3 R. 27/4

EGGENTAL - PARTSCHINS RAIFF. B
REAL BOLZANO - ALTO ADIGE
ST. GEORGEN - AUSWAHL RIDNAUNTAL

GIORNATA/SPIELTAG 2 * A. 23/3 R. 4/5

ALTO ADIGE - ST. GEORGEN
AUSWAHL RIDNAUNTAL - EGGENTAL
PARTSCHINS RAIFF. B - REAL BOLZANO

GIORNATA/SPIELTAG 3 * A. 30/3 R. 11/5

EGGENTAL - ALTO ADIGE
PARTSCHINS RAIFF. B - AUSWAHL RIDNAUNTAL
ST. GEORGEN - REAL BOLZANO

GIORNATA/SPIELTAG 4 * A. 6/4 R. 18/5

ALTO ADIGE - AUSWAHL RIDNAUNTAL
REAL BOLZANO - EGGENTAL
ST. GEORGEN - PARTSCHINS RAIFF. B

GIORNATA/SPIELTAG 5 * A. 13/4 R. 25/5

AUSWAHL RIDNAUNTAL - REAL BOLZANO
EGGENTAL - ST. GEORGEN
PARTSCHINS RAIFF. B - ALTO ADIGE

Torneo Esordienti misti / Turnier C-Jugend gemischt – GIRONE / KREIS B

GIORNATA/SPIELTAG 1 * A. 16/3 R. 27/4

AHRNTAL - TAUFERS
OLIMPIA MERANO - SARN TAL FUSSBALL
VORAN LEIFERS - JUGEND NEUGRIES

GIORNATA/SPIELTAG 2 * A. 23/3 R. 4/5

JUGEND NEUGRIES - AHRNTAL
SARN TAL FUSSBALL - VORAN LEIFERS
TAUFERS - OLIMPIA MERANO

GIORNATA/SPIELTAG 3 * A. 30/3 R. 11/5

AHRNTAL - VORAN LEIFERS
OLIMPIA MERANO - JUGEND NEUGRIES
SARN TAL FUSSBALL - TAUFERS

GIORNATA/SPIELTAG 4 * A. 6/4 R. 18/5

AHRNTAL - SARN TAL FUSSBALL
JUGEND NEUGRIES - TAUFERS
VORAN LEIFERS - OLIMPIA MERANO

GIORNATA/SPIELTAG 5 * A. 13/4 R. 25/5

OLIMPIA MERANO - AHRNTAL
SARN TAL FUSSBALL - JUGEND NEUGRIES
TAUFERS - VORAN LEIFERS





Torneo Esordienti misti / Turnier C-Jugend gemischt – GIRONE / KREIS C

GIORNATA/SPIELTAG 1 * A. 16/ 3 R. 27/ 4

KALTERER FUSSBALL - BRUNICO BRUNECK
PARTSCHINS RAIFF. - NAPOLI CLUB BZ
ST. PAULS - BRIXEN

GIORNATA/SPIELTAG 2 * A. 23/ 3 R. 4/ 5

BRIXEN - KALTERER FUSSBALL
BRUNICO BRUNECK - PARTSCHINS RAIFF.
NAPOLI CLUB BZ - ST. PAULS

GIORNATA/SPIELTAG 3 * A. 30/ 3 R. 11/ 5

KALTERER FUSSBALL - ST. PAULS
NAPOLI CLUB BZ - BRUNICO BRUNECK
PARTSCHINS RAIFF. - BRIXEN

GIORNATA/SPIELTAG 4 * A. 6/ 4 R. 18/ 5

BRIXEN - BRUNICO BRUNECK
KALTERER FUSSBALL - NAPOLI CLUB BZ
ST. PAULS - PARTSCHINS RAIFF.

GIORNATA/SPIELTAG 5 * A. 13/ 4 R. 25/ 5

BRUNICO BRUNECK - ST. PAULS
NAPOLI CLUB BZ - BRIXEN
PARTSCHINS RAIFF. - KALTERER FUSSBALL

Torneo Esordienti misti / Turnier C-Jugend gemischt – GIRONE / KREIS D

GIORNATA/SPIELTAG 1 * A. 16/ 3 R. 27/ 4

GARGAZON - NEUSTIFT
LAIVES BRONZOLO - RITTEN SPORT
SALORNO RAIFF. - S. LORENZO

GIORNATA/SPIELTAG 2 * A. 23/ 3 R. 4/ 5

NEUSTIFT - LAIVES BRONZOLO
RITTEN SPORT - SALORNO RAIFF.
S. LORENZO - GARGAZON

GIORNATA/SPIELTAG 3 * A. 30/ 3 R. 11/ 5

GARGAZON - RITTEN SPORT
NEUSTIFT - S. LORENZO
SALORNO RAIFF. - LAIVES BRONZOLO

GIORNATA/SPIELTAG 4 * A. 6/ 4 R. 18/ 5

LAIVES BRONZOLO - GARGAZON
RITTEN SPORT - S. LORENZO
SALORNO RAIFF. - NEUSTIFT

GIORNATA/SPIELTAG 5 * A. 13/ 4 R. 25/ 5

GARGAZON - SALORNO RAIFF.
NEUSTIFT - RITTEN SPORT
S. LORENZO - LAIVES BRONZOLO



Torneo Esordienti misti / Turnier C-Jugend gemischt – GIRONE / KREIS E

GIORNATA/SPIELTAG 1 * A. 23/ 3

BOZNER - LAAS LASA
GITSCHBERG JOCHTAL - MAIA ALTA OBERMAIS
MILLAND - NEUMARKT EGNA
UNTERLAND DAMEN - LANA SPORTV.
VAL PASSIRIA - JUGEND NEUGRIES B

GIORNATA/SPIELTAG 2 * A. 30/ 3

JUGEND NEUGRIES B - UNTERLAND DAMEN
LAAS LASA - GITSCHBERG JOCHTAL
LANA SPORTV. - MILLAND
MAIA ALTA OBERMAIS - VAL PASSIRIA
NEUMARKT EGNA - BOZNER

GIORNATA/SPIELTAG 3 * A. 6/ 4

BOZNER - LANA SPORTV.
GITSCHBERG JOCHTAL - VAL PASSIRIA
LAAS LASA - NEUMARKT EGNA
MILLAND - JUGEND NEUGRIES B
UNTERLAND DAMEN - MAIA ALTA OBERMAIS

GIORNATA/SPIELTAG 4 * A. 13/ 4

JUGEND NEUGRIES B - BOZNER
LANA SPORTV. - LAAS LASA
MAIA ALTA OBERMAIS - MILLAND
NEUMARKT EGNA - GITSCHBERG JOCHTAL
VAL PASSIRIA - UNTERLAND DAMEN

GIORNATA/SPIELTAG 5 * A. 27/ 4

BOZNER - MAIA ALTA OBERMAIS
GITSCHBERG JOCHTAL - UNTERLAND DAMEN
LAAS LASA - JUGEND NEUGRIES B
MILLAND - VAL PASSIRIA
NEUMARKT EGNA - LANA SPORTV.

GIORNATA/SPIELTAG 6 * A. 4/ 5

JUGEND NEUGRIES B - NEUMARKT EGNA
LANA SPORTV. - GITSCHBERG JOCHTAL
MAIA ALTA OBERMAIS - LAAS LASA
UNTERLAND DAMEN - MILLAND
VAL PASSIRIA - BOZNER

GIORNATA/SPIELTAG 7 * A. 11/ 5

BOZNER - UNTERLAND DAMEN
GITSCHBERG JOCHTAL - MILLAND
LAAS LASA - VAL PASSIRIA
LANA SPORTV. - JUGEND NEUGRIES B
NEUMARKT EGNA - MAIA ALTA OBERMAIS

GIORNATA/SPIELTAG 8 * A. 18/ 5

JUGEND NEUGRIES B - GITSCHBERG JOCHTAL
MAIA ALTA OBERMAIS - LANA SPORTV.
MILLAND - BOZNER
UNTERLAND DAMEN - LAAS LASA
VAL PASSIRIA - NEUMARKT EGNA

GIORNATA/SPIELTAG 9 * A. 25/ 5

GITSCHBERG JOCHTAL - BOZNER
JUGEND NEUGRIES B - MAIA ALTA OBERMAIS
LAAS LASA - MILLAND
LANA SPORTV. - VAL PASSIRIA
NEUMARKT EGNA - UNTERLAND DAMEN



COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO

AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN



Torneo Esordienti 1°anno / Turnier C-Jugend 1.Jahr Junior – GIRONE / KREIS A

GIORNATA/SPIELTAG 1 * A. 16/ 3 R. 27/ 4

GHERDEINA - VIRTUS BOLZANO
JUGEND NEUGRIES - VORAN LEIFERS B
TAUFERS - OLTRISARCO JUVE

GIORNATA/SPIELTAG 2 * A. 23/ 3 R. 4/ 5

OLTRISARCO JUVE - JUGEND NEUGRIES
VIRTUS BOLZANO - TAUFERS
VORAN LEIFERS B - GHERDEINA

GIORNATA/SPIELTAG 3 * A. 30/ 3 R. 11/ 5

JUGEND NEUGRIES - VIRTUS BOLZANO
TAUFERS - GHERDEINA
VORAN LEIFERS B - OLTRISARCO JUVE

GIORNATA/SPIELTAG 4 * A. 6/ 4 R. 18/ 5

GHERDEINA - JUGEND NEUGRIES
TAUFERS - VORAN LEIFERS B
VIRTUS BOLZANO - OLTRISARCO JUVE

GIORNATA/SPIELTAG 5 * A. 13/ 4 R. 25/ 5

JUGEND NEUGRIES - TAUFERS
OLTRISARCO JUVE - GHERDEINA
VORAN LEIFERS B - VIRTUS BOLZANO

Torneo Esordienti 1°anno / Turnier C-Jugend 1.Jahr Junior – GIRONE / KREIS B

GIORNATA/SPIELTAG 1 * A. 16/ 3 R. 27/ 4

ALGUND RAIFF. - ALTO ADIGE
AUSWAHL RIDNAUNTAL - SARNTAL FUSSBALL
VIRTUS BOLZANO B - LAIVES BRONZOLO

GIORNATA/SPIELTAG 2 * A. 23/ 3 R. 4/ 5

ALTO ADIGE - AUSWAHL RIDNAUNTAL
LAIVES BRONZOLO - ALGUND RAIFF.
SARNTAL FUSSBALL - VIRTUS BOLZANO B

GIORNATA/SPIELTAG 3 * A. 30/ 3 R. 11/ 5

AUSWAHL RIDNAUNTAL - ALGUND RAIFF.
LAIVES BRONZOLO - SARNTAL FUSSBALL
VIRTUS BOLZANO B - ALTO ADIGE

GIORNATA/SPIELTAG 4 * A. 6/ 4 R. 18/ 5

ALGUND RAIFF. - VIRTUS BOLZANO B
ALTO ADIGE - SARNTAL FUSSBALL
AUSWAHL RIDNAUNTAL - LAIVES BRONZOLO

GIORNATA/SPIELTAG 5 * A. 13/ 4 R. 25/ 5

LAIVES BRONZOLO - ALTO ADIGE
SARNTAL FUSSBALL - ALGUND RAIFF.
VIRTUS BOLZANO B - AUSWAHL RIDNAUNTAL





Torneo Esordienti 1°anno / Turnier C-Jugend 1.Jahr Junior – GIRONE / KREIS C

GIORNATA/SPIELTAG 1 * A. 16/ 3 R. 11/ 5

NEUSTIFT	- VIRTUS BOLZANO E
OLIMPIA MERANO	- VIRTUS BOLZANO D
VIRTUS BOLZANO C	- WEINSTRASSE SUED
VORAN LEIFERS	- CERMES

GIORNATA/SPIELTAG 2 * A. 23/ 3 R. 18/ 5

CERMES	- NEUSTIFT
VIRTUS BOLZANO D	- VORAN LEIFERS
VIRTUS BOLZANO E	- VIRTUS BOLZANO C
WEINSTRASSE SUED	- OLIMPIA MERANO

GIORNATA/SPIELTAG 3 * A. 30/ 3 R. 25/ 5

NEUSTIFT	- VORAN LEIFERS
OLIMPIA MERANO	- VIRTUS BOLZANO E
VIRTUS BOLZANO C	- CERMES
VIRTUS BOLZANO D	- WEINSTRASSE SUED

GIORNATA/SPIELTAG 4 * A. 6/ 4

CERMES	- OLIMPIA MERANO
NEUSTIFT	- VIRTUS BOLZANO D
VIRTUS BOLZANO E	- WEINSTRASSE SUED
VORAN LEIFERS	- VIRTUS BOLZANO C

GIORNATA/SPIELTAG 5 * A. 13/ 4

OLIMPIA MERANO	- VORAN LEIFERS
VIRTUS BOLZANO C	- NEUSTIFT
VIRTUS BOLZANO D	- VIRTUS BOLZANO E
WEINSTRASSE SUED	- CERMES

GIORNATA/SPIELTAG 6 * A. 27/ 4

CERMES	- VIRTUS BOLZANO E
NEUSTIFT	- OLIMPIA MERANO
VIRTUS BOLZANO C	- VIRTUS BOLZANO D
VORAN LEIFERS	- WEINSTRASSE SUED

GIORNATA/SPIELTAG 7 * A. 4/ 5

OLIMPIA MERANO	- VIRTUS BOLZANO C
VIRTUS BOLZANO D	- CERMES
VIRTUS BOLZANO E	- VORAN LEIFERS
WEINSTRASSE SUED	- NEUSTIFT



COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO

AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN



Regolamento Esordienti / Reglement C-Jugend 9<9

STAGIONE AGONISTICA 2018-2019

Limiti di età

Possono essere tesserati i nati nell'anno 2006, 2007 e i nati del 2008 purchè abbiano compiuto il 10° anno di età.

Categorie proposte 2018/2019

Esordienti Misti: annate **2006, 2007** e i nati del **2008** purchè abbiano compiuto il 10° anno di età.

Esordienti 1°anno: annate **2007** e i nati del **2008** purchè abbiano compiuto il 10° anno di età, con la possibilità di mettere in distinta **3 calciatori nati nel 2006**.

Conduzione tecnica delle squadre

Le società dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale UEFA o istruttore giovani calciatori o allenatore di 3^ categoria rilasciata dal Settore Tecnico.

Arbitraggio delle gare

Per l'arbitraggio delle gare si deve ricorrere a:

- tecnici utilizzando una delle seguenti formule:
 - o tecnici della società ospitante
 - o tecnici della società ospitata
 - o arbitraggio di un tempo ciascuno dei tecnici di entrambe le squadre e un tempo con la formula dell'autoarbitraggio
- dirigenti o calciatori della categoria allievi e juniores tesserati per la stessa società, istruiti a seguito di un corso tenuto dalla FIGC
- auto arbitraggio
- arbitri ufficiali AIA, purchè le società si facciano carico dei relativi oneri finanziari e disponibilità AIA

Il soggetto preposto alla gara indosserà indumenti adeguati all'occasione, per dare una seria immagine all'incontro.

Equipaggiamento dei calciatori

Per le scarpe da gioco si consiglia l'utilizzo di scarpe da gioco con la suola di gomma o a tredici tacchetti; è d'obbligo l'utilizzo dei parastinchi.

Partecipazione alla gara

La gara, disputata da 9 giocatori per squadra, sarà suddivisa in 3 tempi da 20 minuti ciascuno; tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare un tempo intero.

Nel 1° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni, se non in caso di infortunio; all'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutti gli atleti di riserva siano immessi per disputare il 2° tempo per intero (senza possibilità di essere sostituiti, fatto salvo i casi di infortunio).

Nel 2° tempo possono essere sostituiti fra loro solo i giocatori che hanno già disputato interamente il 1° tempo.

Nel terzo tempo le sostituzioni si fanno, a gioco fermo, con la procedura cosiddetta "cambio volante", assicurando così ad ogni bambino in elenco una presenza in gara più ampia possibile.

E' assolutamente vietato che un giocatore partecipi nella stessa giornata solare a due gare di Torneo, così come è opportuno che i ragazzi non disputino più di una gara nelle giornate del sabato e della domenica della stessa settimana.

Tutti i giocatori sono tenuti a sottoporsi preventivamente a visita medica per il rilascio del certificato di idoneità alla attività sportiva; il certificato deve rimanere agli atti della società.

Le società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta in duplice copia, fino a un massimo di 18 giocatori e documento comprovante il tesseramento alla FIGC (la distinta si può compilare e stampare direttamente dal sito web).

Per i tecnici e dirigenti si dovrà presentare quale documento di riconoscimento, la tessera ufficiale prevista per la partecipazione alle gare.





COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO

AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN



L'accesso al terreno di gioco è consentito a un tecnico per società e a un massimo di 3 tre dirigenti per società.

Le società possono variare, per validi motivi, la data e l'orario stabilito della gara, purchè ci sia l'accordo tra le parti, comunicando al Comitato le variazioni concordate.

Il terreno di gioco

La partita è disputata sui campi di dimensioni identificabili per la lunghezza da area di rigore ad area di rigore e per la larghezza di 44 metri (2 metri per parte dai limiti dell'area di rigore del campo regolamentare).

Le porte devono avere le misure da 5 a 6 metri x 1,80 a 2.

I palloni devono essere di dimensioni ridotte della misura convenzionale n.ro 4.

L'area di rigore è evidenziata in lunghezza da due coni/cinesini posti sulle righe laterali a 9 metri dalla linea di fondo e in larghezza da due coni/cinesini posti a 9 metri dai pali della porta.

In alternativa le dimensioni dell'area di rigore devono essere di larghezza 30 metri x lunghezza 13 metri (si possono usare anche delimitatori di spazi preferibilmente piatti).

Il punto del calcio di rigore è fissato a 9 metri dalla linea di porta.

Green Card

Coloro che sono proposti alla direzione delle gare potranno utilizzare la cosiddetta "Green Card", il cartellino verde che premia i giocatori che si rendono protagonisti di particolari gesti di fair-play (gioco giusto) o di "Good play" (gioco buono); in sostanza gesti di significativa sportività nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico, dei compagni di gioco o apprezzabili gesti tecnici.

Al termine della gara entrambi i tecnici dovranno motivare e avallare la green Card nell'apposito spazio del referto di gara, controfirmandolo.

Al termine della sessione autunnale e primaverile il Comitato si riserva di premiare i ragazzi segnalati.

Risultato della gara.

I risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente.

Pertanto, a seguito del risultato del primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di parità (stessa cosa vale per il terzo tempo). Il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare vinte da ciascuna squadra, acquisendo un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato.

Possono quindi verificarsi le seguenti combinazioni:

3-3 pareggi in tutti e tre i tempi

3-2 due tempi in pareggio e una vittoria da una delle due squadre

3 1un tempo in pareggio e due vittorie da parte di una delle due squadre

3 0vittoria di una squadra in tutti e tre i tempi

2 2una vittoria a testa e un pareggio nei tre tempo

2 1due vittorie di una squadra e una vittoria dell'altra squadra nei tre tempi.

A ogni gara è obbligatorio eseguire i rigori in movimento denominati "Shootout", le cui modalità di svolgimento sono specificate in un apposito regolamento fornito in allegato.

La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goal 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), sarà assegnato un punto a ciascuna squadra.

Time out

E' possibile e opportuno l'utilizzo di un time-out della durata di 1 minuto per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

Il Time-out può essere richiesto quando il gioco è fermo e la palla è in possesso della squadra che lo richiede nella propria metà campo.





COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO

AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN



Rapporto di gara:

Al termine della gara i tecnici e i dirigenti delle due società dovranno firmare per avallo il risultato riportato sul rapporto arbitrale che la società ospitante dovrà far pervenire insieme alle distinte contenenti i nominativi dei giocatori delle due squadre al Comitato Provinciale entro e non oltre le 48 ore dalla data di espletamento della gara con le modalità usuali.

Saluti

E' fatto obbligo ai giocatori delle due squadre di salutare:

- A. il pubblico all'inizio e alla fine della gara.
- B. I giocatori e dirigenti della squadra avversaria, sfilando su due file parallele al centro del campo in senso opposto, sia all'inizio sia al termine della gara.

Terzo tempo FAIR PLAY

Il settore giovanile e scolastico promuove l'organizzazione del terzo tempo supplementare denominato fair play, in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte in occasione dell'incontro. In questo modo il settore giovanile e scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione, che si esalta attraverso elevati valori etici e sociali.

Variatione alle regole di gioco

La rimessa da fondo campo potrà essere eseguita dal portiere nei modi seguenti :

- con la palla a terra (giocando quindi poi con i piedi) all'interno dell'area di rigore quando il portiere vuole iniziare il gioco facendo un passaggio ad un giocatore fuori dall'area di rigore nella zona "No-pressing";
- dal limite dell'area quando il portiere vuole eseguire un calcio di rinvio.

In occasione della rimessa del fondo non è permesso ai giocatori della squadra avversaria 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 (**zona "NO-PRESSING"**).

Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dall'area riceve la palla. E' chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena eseguita la rimessa.

Nel caso in cui il portiere esegue un calcio di rinvio (in seguito ad una rimessa dal fondo campo) o rimetta in gioco la palla (sia con le mani che con i piedi) il pallone deve cadere nella propria metà campo; in caso contrario sarà battuto un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.

Il calcio d'angolo dovrà essere battuto sull'angolo dell'area di rigore.

Il fuori gioco è previsto solo negli ultimi 15 metri; la segnalazione potrà essere fatta ponendo alla distanza prevista due coni segnalatori sulle linee laterali.

E' concesso il retropassaggio al portiere, fatto salvo che lo stesso non può toccare la palla con le mani.

Purchè una rete sia valida bisogna che il giocatore che ha fatto il tiro abbia superato la linea di metà campo.

La rimessa laterale è effettuata con le mani; se palesemente errata va fatta ripetere allo stesso giocatore.

Tutte le punizioni sono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente in area di rigore.

Il giocatore reo di comportamento grave non sarà espulso nella classica forma con il cartellino rosso, ma sarà fatto uscire dal campo di gioco e sostituito con un giocatore della panchina e non potrà rientrare nell'arco della partita.





Si ricorda di specificare a referto quanto avvenuto al campo; il giocatore espulso non dovrà intendersi automaticamente squalificato per la successiva gara, ma dovrà attendere il verdetto del giudice sportivo; la sanzione decorrerà dal giorno successivo a quello di pubblicazione del comunicato ufficiale.

“SHOOTOUT” : 1VS1, rigore in movimento

Norme Regolamentari :

1. Il gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “SHOOTOUT”, sfida 1vs1 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.
3. Il giocatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza massima di metri 25 dalla porta (in particolare dalla linea del semicerchio della metà campo in cui si svolge la sfida) ed ha un tempo massimo di 8 secondi per terminare l’azione.
La partenza viene determinata dal fischio dell’arbitro; dal fischio dell’arbitro parte il conteggio del tempo.
4. Il portiere deve posizionarsi sulla linea di porta e può muoversi in avanti solo quando parte l’azione dell’attaccante(quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell’arbitro).
5. 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.
6. Gli interventi del portiere che nel Regolamento del gioco del calcio sono da considerare punibili (per esempio intervento del portiere con le mani fuori dall’area di rigore, atterramento dell’attaccante) provocano la realizzazione del goal.
7. Gli attaccanti devono obbligatoriamente condurre la palla sempre in avanti nella direzione della porta (non possono, quindi, invertire la direzione tornando indietro con la palla) nel qual caso l’azione deve considerarsi conclusa.
8. Gli “Shootout” verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti all’incontro, tenendo presente degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Alla fine del primo tempo di gara verranno effettuati 9 “shootout” per squadra, coinvolgendo i calciatori che erano presenti in campo al termine del primo tempo, portiere compreso. Al termine del secondo tempo verranno effettuati ulteriori 9 “shootout” coinvolgendo i calciatori che erano presenti in campo al termine del secondo tempo, portiere compreso.
9. Al termine delle fasi di “Shootout” verranno conteggiati i goal realizzati da entrambe le squadre. La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell’incontro. In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.
10. Al fine di ottimizzare i tempi di gioco si consiglia di eseguire lo “SHOOTOUT” contemporaneamente da entrambe le squadre (una per ogni metà campo).



COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO

AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN



REGLEMENT C – JUGEND 9VS9

SPORTSAISON 2018-2019

Altergrenze

Gemeldet werden können die Jahrgänge 2006, 2007 und 2008 sofern sie das 10. Lebensjahr vollendet haben.

Vorgeschlagene Kategorien 2018/2019

C-Jugend Gemischt: Jahrgänge **2006, 2007** und **2008** sofern sie das 10. Lebensjahr vollendet haben.

C-Jugend 1. Jahr Junior: Jahrgänge **2007** und **2008** sofern sie das 10. Lebensjahr vollendet haben, mit der Möglichkeit auf der Spielerliste 3 Fußballspieler Jahrgang 2006 anzuführen.

Technische Leitung der Mannschaften

Die Vereine müssen in ihrem Organigramm einen Trainer mit Trainerausbildung oder Ausbilder Junger Fußballspieler oder Trainer der 3[^]Cat. ausgestellt vom technischen Verbandszentrum bzw. Einen Trainer, welcher den ehemaligen Kurs Coni-FIGC bestanden hat.

Leistung der Spiele

Die Leitung der Spiele muss von folgenden Personen erfolgen:

- Trainer mit folgenden Möglichkeiten:
 - o Trainer der Heimmannschaft
 - o Trainer der Gastmannschaft
 - o In den ersten beiden Spielzeiten abwechselnd vom Trainer der Heim- und Gastmannschaft und eine Spielzeit mit der Form der "Eigenen Spielleitung"
- Gemeldete Vereinsfunktionäre oder Fußballspieler der Kategorien A-Jugend oder Junioren, welche einen eigens von der FIGC geführten Kurs besucht haben
- "Eigenen Spielleitung"
- Offizielle AIA Schiedsrichter, sofern die Vereine die Kosten übernehmen und Verfügbarkeit besteht. Der Schiedsrichter muss angemessene Kleidung tragen.

Ausrüstung der Fußballspieler

Man empfiehlt Fußballschuhe mit Gummisohle oder jene mit dreizehn Stollen; es ist Pflicht Schienbeinschützer zu tragen.

Teilnahme am Spiel

Das Spiel, ausgetragen mit 9 Feldspielern pro Mannschaft, wird in 3 Spielzeiten zu je 20 Minuten aufgeteilt; alle Teilnehmer auf der Spielerliste müssen eine gesamte Spielzeit durchspielen.

In der 1. Spielzeit dürfen keine Auswechslungen vorgenommen werden, Ausnahme bei Verletzungen; Bei Beginn der 2. Spielzeit muss der Spielleiter die Einwechslung aller Reservespieler der 1. Spielzeit kontrollieren, welche die gesamte Spielzeit durchspielen müssen, Ausnahme bei Verletzungen; In der 2. Spielzeit können nur jene Spieler gewechselt werden, welche die gesamte erste Spielzeit bestritten haben.

In der dritten Spielzeit können, bei unterbrochenem Spiel, die sog. "fliegenden Wechsel" vorgenommen werden. Dies ermöglicht jedem Kind eine angemessene Teilnahme am Spiel.

Es ist verboten einen Spieler in zwei verschiedenen Turnierspielen am selben Tag teilnehmen zu lassen; ausserdem wäre es gut dass die Kinder nicht mehr als ein Spiel Samstag/Sonntags der selben Woche bestreiten.

Alle Fußballspieler müssen der vom Gesetz vorgesehenen ärztlichen Untersuchung zur Eignungsbescheinigung unterzogen worden sein; die Bescheinigung muss im Vereinsstz aufliegen.

Die Vereine müssen dem Schiedsrichter die Spielerlisten in zweifacher Ausführung mit maximal 18 Fußballspielern abgeben, zusammen mit den Spielerausweisen, welche die Meldung bei der FIGC bestätigen (die Liste kann direkt von der Internetseite ausgefüllt und ausgedruckt werden).





COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO

AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN



Trainer und Vereinsfunktionäre müssen für die Teilnahme den ausgestellten Verbandsausweis vorweisen.

Der Zugang zum Spielfeld ist einem Trainer und 3 Begleitpersonen pro Mannschaft erlaubt.

Die Vereine dürfen mit Begründung den Spieltag oder Uhrzeit verlegen, sofern im Einverständnis beider Seiten und diese dem Landeskomitee mitteilen.

Spielfeld

Die Spiele werden auf Spielfeldern in der Länge von Strafraum zu Strafraum ausgetragen, sowie in der Breite von 44 Metern (2 Meter pro Seite ab den Strafraum des regulären Spielfeldes).

Die Tore müssen die Größe von 5 bis 6 x von 1,80 bis 2 mt. haben.

Die Spielbälle müssen der Größe Nr. 4 sein.

Der Strafraum wird in der Länge nach mit zwei Hütchen auf den Seitenlinien 9 Meter von der Grundlinie gekennzeichnet und in der Breite nach mit zwei Hütchen auf 9 Metern von den Torpfosten.

Alternativ kann der Strafraum 30 x 13 Meter auch mit flachen Kennzeichnungen eingezeichnet werden.

Der Strafpunkt wird 9 Meter von der Torlinie fixiert.

Green Card

Die Spielleiter können die sog. "Green Card" vergeben, welche die Spieler prämiert soll, die sich durch Gesten des "Fair Play" und "Good Play" auszeichnen; Gesten der Sportlichkeit gegenüber den Gegnern, Schiedsrichter, Publikum oder eigenen Mitspielern oder für technische Feinheiten.

Am Ende des Spiels müssen die Trainer die "Green Card" im Bericht erwähnen, den Spieler der sie erhalten hat und die Begründung und beide Trainer dies unterzeichnen.

Am Ende der Herbst- und Frühjahrstätigkeit wird das Komitee diese Spieler prämiert.

Spielergebnis

Die Ergebnisse der einzelnen Spielzeiten müssen getrennt voneinander berechnet werden.

Deshalb wird nach dem erzielten Ergebnis der ersten Spielzeit, die zweite Spielzeit mit ausgeglichenen begonnen (das selbe gilt für die dritte Spielzeit). Das Endergebnis wird aus den einzelnen gewonnenen Spielzeiten jeder Mannschaft zusammengesetzt, mit einem Punkt für jede gewonnene oder ausgeglichene Spielzeit.

Folgende Spielergebnisse können sich daraus ergeben:

3-3 Ausgleich bei allen drei Spielzeiten

3-2 zwei ausgeglichene Spielzeiten und eine Spielzeit mit Sieg einer Mannschaft

3 1eine ausgeglichene Spielzeit und zwei Spielzeiten mit Siegen einer Mannschaft

3 0Siege der selben Mannschaft in allen drei Spielzeiten

2 2ein Sieg pro Mannschaft und ein Ausgleich in den drei Spielzeiten

2 1zwei Spielzeiten mit Siegen einer Mannschaft und ein Sieg der anderen Mannschaft

Bei jedem Spiel müssen die Penaltys in Bewegung sog. "Shootout" ausgeführt werden; Reglement im weiteren Anhang.

Jene Mannschaft, die mehr Penaltys erzielt erhält einen weiteren Punkt der dem Endergebnis zugerechnet wird (wie eine vierte Spielzeit). Im Falle eines Gleichstandes (wie in den Spielzeiten) erhalten beide Mannschaften einen Punkt.

Time out

Es besteht die Möglichkeit ein Time-Out von einer Minute pro Mannschaft in jeder Spielzeit zu beantragen.

Das Time-Out kann bei unterbrochenen Spiel beantragt werden und die Mannschaft die es anfordert in Ballbesitz in der eigenen Feldhälfte ist.





Spielbericht

Am Ende des Spieles muss der Bericht mit dem Endergebnis von Trainer und Begleitperson beider Mannschaften unterzeichnet werden. Die Heimmannschaft muss den Bericht mit den beiden Spielerlisten innerhalb 48 Stunden nach dem Spiel ans Autonome Landeskomitee übermitteln.

Begrüßungen

Die Spieler beider Mannschaften müssen folgende Begrüßungen vornehmen:

- A. An das Publikum zu Beginn und am Ende des Spieles.
- B. Die Spieler und Begleitpersonen des Gegners in der Mitte des Spielfeldes in zwei verlaufenden Reihen zu Beginn und am Ende des Spieles.

Dritte Zeit FAIR PLAY

Der Jugend- und Schulsektor fördert die Abhaltung der dritten Zeit sog. Fair Play, bei der die Vereine und Eltern einen Umtrunk und eine kleine Mahlzeit für die Spieler, Trainer, Begleitpersonen und Eltern beider Mannschaften zu Verfügung stellen. Dadurch wird das Konzept eines gesunden Wettbewerbs verbreitet, der durch hohe ethische und soziale Werte gesteigert wird.

Änderung einiger Spielregeln

Der Abstoß kann vom Tormann wie folgt ausgeführt werden:

- mit dem Spielball am Boden (also Abstoß mit den Füßen) innerhalb des Strafraumes erfolgen, wenn der Tormann das Spiel wieder aufnehmen will, mit dem Pass zu einem Mitspieler außerhalb des Strafraumes (siehe Zone NO PRESSING),
- oder auf der Linie des Strafraumes sollte der Tormann einen Abstoß ausführen möchten.

Beim Abstoß ist es den Spielgegnern nicht erlaubt die Linie des Strafraums, auch in der Breite bis zur Seitenlinie, zu übertreten, um die Möglichkeit zu bieten den Ball auch seitlich vom Strafraum zuzuspielen (**Zone "NO-PRESSING"**).

Das Spiel beginnt wenn der Spieler ausserhalb des Strafraumes den Ball erhält. Die Gegner müssen den Anfang des Spielverlaufes ermöglichen, ohne sofort mit Pressing beim Abstoß zu beginnen.

Beim Abstoß des Tormannes bzw. die Wiederaufnahme des Spieles von Seiten des Tormannes (mit den Händen oder den Füßen), muss der Ball in der eigenen Spielhälfte landen; ansonsten wird ein indirekter Freistoß erfolgen.

Der Eckball muss von der Ecke des Strafraumes erfolgen.

Die Abseitsregel gilt nur in den letzten 15 Metern; dies kann mit der Positionierung zweier Hütchen auf den Seitenlinien gekennzeichnet werden.

Der Rückpass an den Tormann ist erlaubt, dieser darf den Ball aber nicht mit den Händen annehmen.

Damit ein Tor gültig ist, muss der Spieler der es erzielt hat, die Mittellinie übertreten haben.

Der Seiteneinwurf muss mit den Händen erfolgen; sollte dieser fehlerhaft sein kann er vom selben Spieler wiederholt werden.

Alle Freistöße müssen indirekt erfolgen, außer der Penalty, welcher bei eindeutigen Fouls im Strafraum vergeben werden kann.

Der Spieler mit schwerwiegenden Fehlverhalten wird nicht wie gewöhnlich mit der roten Karte bestraft, sondern muss mit einem Ersatzspieler ausgewechselt werden und darf im Verlaufe des Spieles nicht mehr eingewechselt werden.



Man erinnert solche Fälle im Bericht zu erwähnen; der Fußballspieler ist nicht automatisch fürs nächste Spiel gesperrt, sondern muss auf eventuelle Disziplinarmaßnahmen des Sportrichters abwarten; die Sperre muss ab dem darauffolgenden Tag der Veröffentlichung im Rundschreiben abgesehen werden.

“SHOOTOUT” : 1VS1, penalty in bewegung

Bestimmungen :

1. Das technische Spiel genannt “SHOOTOUT” besteht in einem Duell 1:1 zwischen Spieler und Tormann der beiden Mannschaften.
2. Ziel ist es die technischen Voraussetzungen im Ballschuss und im Dribbling zu verbessern.
3. Der Stürmer startet mit dem Fußball ab einer Distanz von 25 Metern vom Tor und hat 8 Sekunden Zeit seine Aktion zu beenden. Der Start erfolgt durch den Pfiff des Schiedsrichters. Damit wird auch die Zeit berechnet.
4. Der Torwart muss sich auf der Torlinie positionieren und kann sich auch nach vorne bewegen sobald der Stürmer seine Aktion startet (muss also nicht mit dem Pfiff des Schiedsrichters abgestimmt sein).
5. Im Falle einer Parade des Torwarts, Pfosten oder Querlatte ist die Aktion abgeschlossen und es ist nicht möglich den Ball noch ein zweites Mal zu treffen.
6. Sollte der Torwart den Eingriff nicht nach Reglement ausüben (z.B. Handspiel außerhalb des Strafraums, Foulspiel an den Angreifer) verursacht dies ein erzieltes Tor.
7. Der Angreifer muss den Ball immer in Richtung Tor führen (er kann also keine Richtungsänderungen vornehmen und mit dem Ball zurückkommen); in diesem Fall ist die Aktion abgeschlossen.
8. Die “Shootout” werden von allen teilnehmenden Fußballspielern geschossen, in Anbetracht der vorgesehenen Auswechslungen. Nach Abschluss der ersten Spielzeit werden 9 “shootout” pro Mannschaft geschossen, mit den Spielern welche die erste Spielzeit bestritten haben, Torwart inbegriffen. Nach Abschluss der zweiten Spielzeit werden weitere 9 “shootout” geschossen mit den Fußballspielern, welche die zweite Spielzeit abgeschlossen haben, Torwart inbegriffen.
9. Am Ende der “Shootout” werden die erzielten Tore beider Mannschaften gezählt. Der Sieger erhält einen weiteren Punkt, welcher dem Endergebniss hinzugefügt werden muss. Im Falle eines Gleichstandes erhält, wie auch in den 3 Spielzeiten vorgesehen, jede Mannschaft einen zusätzlichen Punkt.
10. Um die Spielzeit nicht zu sehr zu verlängern, können die SHOOTOUT gleichzeitig von beiden Mannschaften ausgetragen werden (auf beiden Spielhälften).