



Federazione Italiana Giuoco Calcio  
Lega Nazionale Dilettanti  
Settore Giovanile e Scolastico

## **COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO**

### **AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN**

#### **Regolamento Esordienti 9 contro 9 – attività autunnale**

##### **1. Limiti di età**

- Esordienti Misti, nati dall'1.1.2010 al 31.12.2011;
- Esordienti 1°anno, nati nel 2011;
- Possono giocare anche i nati nel 2012 dopo aver compiuto il 10° anno di età.

##### **2. Modalità di svolgimento**

- Si gioca 9vs9 + Shootout;
- Il fuorigioco è previsto solo negli ultimi 13 metri dalla linea di fondocampo;
- La Zona di 'No Pressing' è lo spazio di campo determinato dal prolungamento della linea dell'area di rigore parallela alla linea di fondo campo fino alle linee laterale;
- In occasione del calcio di rinvio non è permesso alla squadra avversaria di entrare in Zona No Pressing, permettendo di far giocare il pallone in fase di costruzione. Il gioco comincia quando il calciatore riceve il pallone, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuato il controllo;
- In occasione del calcio di rinvio il lancio del pallone non può superare la metà campo;
- In seguito alla rimessa in gioco da parte del portiere il lancio con le mani o con i piedi non può superare la metà campo;
- I palloni sono i n°4;
- Qualora un calciatore venga espulso durante un tempo, nel principio che ogni tempo costituisce gara a sé, nei tempi successivi si ripristina la parità numerica.

##### **3. Shootout (rigori in continuità)**

- In allegato lo specifico regolamento.

##### **4. Durata delle gare e sostituzioni**

- Si gioca 3 tempi da 20' ciascuno.;
- Tutti gli iscritti nella lista devono giocare almeno un tempo dei primi due;
- Al termine del 1°t., vanno effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non possono più essere sostituiti fino al termine del 2°t., tranne che per motivi di salute, mentre durante il gioco sarà possibile sostituire quelli che hanno già giocato 1° t. per intero;
- Nel 3°tempo le sostituzioni sono libere da vincoli e si fanno a gioco fermo;
- Prima della gara le società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta in duplice copia, fino a un massimo di 18 calciatori con tessera FIGC o Carta d'identità originale. Così anche per i tecnici allenatori e dirigenti al seguito;
- L'accesso al terreno di gioco è consentito a un tecnico allenatore per società e un massimo di tre dirigenti per società.

## **5. Time Out**

- E' possibile e opportuno l'utilizzo del Time Out della durata di 1' minuto per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

## **6. Risultato delle gare**

- Ciascun tempo è una mini gara che si conclude con un proprio risultato;
- I tempi successivi, il secondo e il terzo, inizieranno con il punteggio di 0-0;
- Il risultato della gara sarà determinato dal numero di mini-gare vinte da ciascuna squadra;
- 1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato.

Alla gara dovrà essere aggiunto un punto per la vittoria o per il pareggio nel gioco tecnico.

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

## **7. Arbitraggio delle gare**

- Per l'arbitraggio delle gare si deve ricorrere alle seguenti possibilità:
  - Tecnici o Dirigenti Arbitro della società;
  - Calciatori della Categoria Allievi o Juniores della società;
  - Autoarbitraggio;
- Le Società debbono segnalare il nominativo di una o più persone, che abbiano compiuto i quindici anni, da utilizzare per la direzione delle gare. Per le persone segnalate seguirà un breve corso sulle principali regole di giuoco e relative modifiche di categoria;
- Si fa presente inoltre che è stato approvato il doppio tesseramento, di calciatore e arbitro, per i ragazzi di età fra i 15 e 17 anni.

## **8. Green Card**

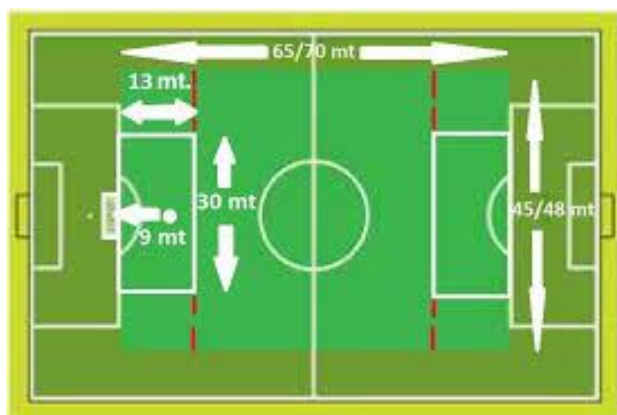
- La Green Card per premiare i calciatori che si rendono protagonisti di gesti di particolare significato etico-sportivo come:
  - FAIR PLAY (gioco giusto)
  - GOOD PLAY (gioco buono)
- Al termine della gara entrambi i tecnici devono essere concordi nel riportare nel referto di gara in modo corretto il nominativo del calciatore e motivare la green card.

## **9. Saluti**

- All'inizio e al termine di ogni incontro i calciatori devono schierarsi a centro campo insieme all'arbitro per salutare il pubblico e la squadra avversaria utilizzando la stessa cerimonia sia all'inizio che al termine della gara.

## 10. Terreno di gioco

- Il terreno di gioco misura 65x45 metri ma per ovvi motivi di tracciamento si deve adattare al campo esistente sia per la lunghezza che per la larghezza. Quindi le dimensioni sono identificabili per la lunghezza da area di rigore ad area di rigore e per la larghezza valutare se modificandola di tre metri circa si possono utilizzare le linee laterali esistenti;
- Le dimensioni dell'area di rigore sono 30x13 metri;
- Le dimensioni delle porte sono dai 5-6 metri x 1,8-2 metri;
- I palloni sono i n°4;
- Il punto del calcio di rigore è fissato a 9 metri dalla linea di porta;
- La distanza della barriera è a 7 metri;
- Il terreno di gioco si può sviluppare anche in modo trasversale rispetto al campo tradizionale ottenendo così due campi da gioco. Questa soluzione è molto utile se si vogliono organizzare più gare in contemporanea.



## 11. Varie

- Per quanto non previsto dal seguente regolamento si rimanda al:
  - Comunicato Ufficiale n°1 del 01/07/2022;
  - Circolari esplicative;
  - Regolamento Nazionale del Gioco del Calcio;
  - Norme di Carattere Generale;



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO 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)
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.

## **Referti arbitrali Esordienti e Pulcini / Spielberichte C- und D-Jugend**

Come referti arbitrali dovranno essere utilizzati i referti previsti per le Categorie Esordienti e Pulcini sotto la modulistica del sito internet del Comitato:

<http://www.figcbz.it/it/modulistica/>

I referti arbitrali dovranno essere inoltrati via mail al Comitato entro 48 ore dopo la gara.

Als Spielberichte muss man den Schiedsrichterbericht der Kategorien C- und D-Jugend verwenden, welcher sich unter den Formularen der Internetseite des Landeskomitees befindet

<http://www.figcbz.it/de/formulare/>

Die Spielberichte müssen dem Landeskomitee mittels mail innerhalb 48 Stunden nach dem Spiel übermittelt werden.