



## COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN

Via Buozzi Strasse 9/B – 39100 BOLZANO/BOZEN

Tel. 0471 261753 – Fax. 0471 262577

Mail: [combolzano@lnd.it](mailto:combolzano@lnd.it)

[www.figcbz.it](http://www.figcbz.it) - [www.lnd.it](http://www.lnd.it) - [www.figc.it](http://www.figc.it)



### TORNEO ESORDIENTI DURANTE PAUSA INVERNALE / TURNIER C – JUGEND WÄHREND WINTERPAUSE

Si pubblica il calendario orario del Torneo, il quale dovrà essere disputato con la regola del **NO PRESSING** e con i **SHOOTOUT**, come da regolamento sotto riportato:

Si pubblica il calendario orario del Torneo, il quale dovrà essere disputato con la regola del **NO PRESSING** e con i **SHOOTOUT**, come da regolamento sotto riportato:

#### Calendario

##### **Sabato 17 febbraio 2018**

Ore 10.00	PARTSCHINS RAIFF.	- MAIA ALTA OBERMAIS A	a Parcines / Partschins Sint.
Ore <b>15.00</b>	<b>VORAN LEIFERS B</b>	- <b>NAPOLI CLUB BZ</b>	a <b>Laives / Leifers Galizia A Sint.</b>
Ore 10.00	VORAN LEIFERS A	- REAL BOLZANO	a Laives / Leifers Galizia B
Ore <b>18.00</b>	MAIA ALTA OBERMAIS B	- OLIMPIA HOLIDAY	a Merano / Meran Foro Boario Sint.
Ore 10.00	SALORNO RAIFF.	- VIRTUS BOLZANO	a Salorno / Salurn
Ore 10.00	NEUMARKT EGNA	- JUGEND NEUGRIES	a Eгна / Neumarkt Sint.

##### **Sabato 24 febbraio 2018**

Ore 10.00	PARTSCHINS RAIFF.	- MAIA ALTA OBERMAIS B	a Parcines / Partschins Sint.
Ore 10.00	VORAN LEIFERS A	- SALORNO RAIFF.	a Laives / Leifers Galizia A Sint.
Ore 10.00	NEUMARKT EGNA	- VORAN LEIFERS B	a Eгна / Neumarkt Sint.
Ore <b>18.00</b>	OLIMPIA HOLIDAY	- MAIA ALTA OBERMAIS A	a Merano / Meran Confluenza Sint.
Ore 10.00	NAPOLI CLUB BZ	- VIRTUS BOLZANO	a Bolzano / Bozen Resia A Sint.
Ore 10.00	REAL BOLZANO	- JUGEND NEUGRIES	a Bolzano / Bozen Resia B Sint.

##### **Sabato 3 marzo 2018**

Ore 10.00	OLIMPIA HOLIDAY	- PARTSCHINS RAIFF.	a Merano / Meran Confluenza Sint.
Ore 10.00	SALORNO RAIFF.	- NAPOLI CLUB BZ	a Salorno / Salurn
Ore 10.00	REAL BOLZANO	- MAIA ALTA OBERMAIS B	a Bolzano / Bozen Resia A Sint.
Ore 10.00	MAIA ALTA OBERMAIS A	- VIRTUS BOLZANO	a Merano / Meran Foro Boario Sint.
Ore 10.00	VORAN LEIFERS B	- JUGEND NEUGRIES	a Laives / Leifers Galizia B
Ore 10.00	NEUMARKT EGNA	- VORAN LEIFERS A	a Eгна / Neumarkt Sint.

##### **Sabato 10 marzo 2018**

Ore 10.00	VIRTUS BOLZANO	- PARTSCHINS RAIFF.	a Bolzano / Bozen Resia A Sint.
Ore 10.00	MAIA ALTA OBERMAIS B	- NAPOLI CLUB BZ	a Merano / Meran Foro Boario Sint.
Ore 10.00	VORAN LEIFERS B	- MAIA ALTA OBERMAIS A	a Laives / Leifers Galizia B
Ore 10.00	NEUMARKT EGNA	- REAL BOLZANO	a Eгна / Neumarkt Sint.
Ore 10.00	JUGEND NEUGRIES	- SALORNO RAIFF.	a Bolzano / Bozen Resia B Sint.
Ore 10.00	OLIMPIA HOLIDAY	- VORAN LEIFERS A	a Merano / Meran Confluenza Sint.

#### Regolamento esordienti 9vs9

##### **Limiti di età**

Possono partecipare alle gare i nati nell'anno 2005 e 2006 ed i nati del 2007 purchè abbiano compiuto il 10° anno di età.

## **Conduzione tecnica delle squadre**

Le società dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale o istruttore giovani calciatori o allenatore di 3<sup>a</sup> categoria rilasciata dal settore tecnico oppure un istruttore di scuola calcio che abbia superato con esito positivo l'ex corso Coni-FIGC.

## **Arbitraggio delle gare**

Per l'arbitraggio delle gare si deve ricorrere a :

- tecnici utilizzando una delle seguenti formule :
  - tecnici della società ospitante
  - tecnici della società ospitata
  - 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.

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, verrà 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 effettuano con la procedura cosiddetta "volante", assicurano 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 ad un massimo di 18 giocatori e documento comprovante il tesseramento alla FIGC.

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

L'accesso al terreno di gioco è consentito ad un tecnico per società ed ad 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.

## **Il terreno di gioco**

La partita viene disputata sui campi di dimensioni identificabili da area di rigore ad area di rigore (in alternativa dimensione minima di 60x40 ad una massima di 75x50).

Le porte devono avere le misure da 5,50 a 6 x 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 viene fissato a 9 metri dalla linea di porta.

### **Green Card**

Coloro che vengono 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 i tecnici dovranno motivare ed avallare la green Card nell'apposito spazio del referto di gara.

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

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

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

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

In caso di svolgimento dei rigori in movimento ("Shootout") la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di rigori 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.

### **Time out**

E' possibile ed 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.

### **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 il pubblico all'inizio e alla fine della gara.

E' fatto obbligo del saluto dei giocatori e dirigenti delle due squadre, che sfilano su due file parallele al centro del campo in senso opposto, sia all'inizio che 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 etico e sociali.

### **Variazione alle regole di gioco**

La rimessa da fondo campo deve essere effettuata con la palla a terra all'interno dell'area di rigore.

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 effettuata la rimessa.

Nel caso in cui la rimessa del portiere venga fatta con le mani o con i piedi da fondo campo (rinvio o rilancio,) il pallone deve cadere nella propria metà campo; in caso contrario verrà 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 effettuato il tiro abbia superato la linea di metà campo.

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

Tutte le punizioni vengono 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 verrà espulso nella classica forma con il cartellino rosso, ma di fatto 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 a partire 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 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.
3. Il giocatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza di metri 25 dalla porta 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 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 “Shootout” verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti all'incontro, tenendo presente degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni.

Prima dell'inizio del primo tempo della gara verranno effettuati 9 “shootout” per squadra, coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al primo tempo, portiere compreso.

Prima del secondo tempo verranno effettuati ulteriori 9 “shootout” coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, portiere compreso.

7. 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.