



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti
Settore Giovanile e Scolastico

COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO

AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN

Regolamento Esordienti 9 contro 9 – attività primaverile

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 + Small Sided Games;
- 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. Small Sided Games

- **Esordienti Misti Shootout in continuità**
 - Il gioco di abilità tecnica per favorire l'apprendimento del tiro in porta o del dribbling;
 - Prima del 1°t. effettuano gli shootout i primi 9 calciatori;
 - Prima del 2°t. effettuano gli shootout i calciatori che non hanno ancora partecipato;
 - In allegato lo specifico regolamento;
- **Esordienti 1°anno Junior Situazione di gioco 5c5 e 4c4**
 - Il gioco di abilità tecnica per favorire l'apprendimento del duello a più giocatori;
 - Prima del 1°t. effettuano gli ssg i primi 9 calciatori;
 - Prima del 2°t. effettuano gli ssg i calciatori che non hanno ancora partecipato;
 - I Small Sided Games – situazione di gioco 5c5 e 4c4 – dedicati al 1° anno Junior sono a carattere sperimentale e non saranno conteggiati nel computo del risultato finale.
 - 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)

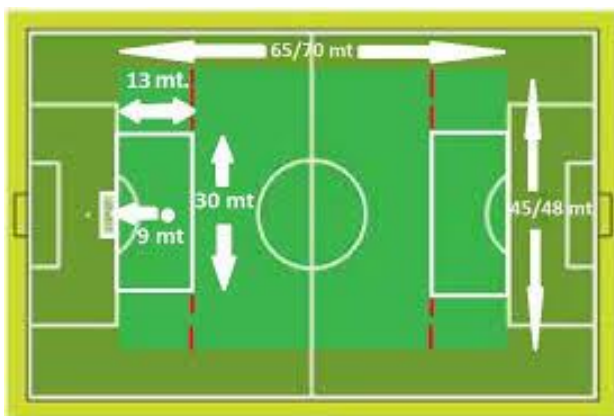
- Al termine della gara entrambi i tecnici devono essere concordi nel riportare nel referto di gara in modo corretto il nominativo del calciatore e motivare la green card.

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;

Categoria Esordienti misti

Allegato



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.

PROGRAMMA ATTIVITÀ DI GARA PER LA CATEGORIA U12/U13

Le due situazioni di gioco previste in abbinamento ai tempi della partita 9 contro 9 per la categoria U12/U13, si svolgono realizzando una proposta 4 contro 4 ed una 5 contro 5 (denominate "Situazione di Gioco 4 contro 4, U12/U13" e "Situazione di Gioco 5 contro 5, U12/U13"), anticipano lo svolgimento della gara e sono organizzate su due turni (fasi) della durata di 5 minuti ciascuno.

Esempio di svolgimento del confronto tra due squadre nel contesto di gara:

- ✓ **Fase 1:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste, durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 2:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste (i giocatori coinvolti ruotano all'interno delle proposte secondo le indicazioni riportate nelle tabelle alle pagine 10 e 11), durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 3:** 1° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 4:** 2° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 5:** 3° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Eventuale fase 6:** ~~1° tempo della partita (tempo facoltativo, da svolgere in caso di squadre coinvolte nell'incontro)~~ durata 20 minuti.

IN SOSPESO

Le due Situazioni di Gioco (4 contro 4 e 5 contro 5) vengono svolte contemporaneamente e arbitrate dai due allenatori delle due squadre coinvolte nel confronto gara.

Eventuali giocatori presenti in lista gara ed eccedenti ai primi 9 impegnati nelle due Situazioni di Gioco previste, svolgono un'attività di duelli a scelta tra le due proposte nella sezione intitolata "Proposte" (realizzate in modalità autorotativa e presentate a pagina 8 e 9).

Le due Situazioni di Gioco e le proposte di 1 contro 1 si realizzano all'interno del campo delimitato per la partita 9 contro 9 come da esempio riportato nella figura 1.



Figura 1

DESCRIZIONE DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

1) Titolo: “Situazione di gioco 4 contro 4, U12/U13”

Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ Larghezza 33 m (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ Lunghezza 22 m (data dalla somma dei 16,5 m di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita e dell'area di meta, profonda 5,5 m).
- ✓ La linea di fondo-campo delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 4 contro 4 U12/U13.
- ✓ Porta di dimensioni regolamentari (6x2 m).

Durata: 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita (definita d'ora in avanti area di gioco) si svolge una situazione di 4 contro 4 nella quale una squadra ha il compito di fare goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra ha il compito di costruire un'azione di gioco che permetta l'inserimento di un compagno all'interno dell'area di meta (delimitata all'esterno dell'area di gioco).

L'acquisizione del punteggio di gioco viene descritta nell'apposita sezione di questo documento.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra che ha il compito di attaccare la porta schiera 3 giocatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto collocato all'interno della zona di meta (questo giocatore non può mai entrare all'interno dell'area di gioco durante lo svolgimento dello stesso).

Il giocatore all'interno dell'area di meta funge da sostegno per i compagni di squadra e non può fare goal. Il sostegno può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno dell'area di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato oppure dopo aver subito un inserimento nell'area di meta.

Inserimento in area di meta. La meta della squadra a difesa della porta si considera valido solo se il giocatore che ha stoppato la palla all'interno dell'area di meta, al momento dell'ultimo tocco da parte del proprio compagno che gliel'ha trasmessa, si trovava ancora all'interno dell'area di gioco principale; i giocatori a difesa della porta non possono quindi attendere il passaggio stazionando già all'interno dell'area di meta. Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio rivolto all'avversario che si inserisce e cercare di contendergli la palla senza mai uscire dal suo spazio di competenza.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di gioco ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore.

Fuorigioco. ~~Durante ogni fase del gioco è prevista la regola del fuorigioco.~~

IN SOSPESO

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno";
- quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un possesso palla da parte del portiere realizzato con le stesse modalità previste nella rimessa da fondo-campo.

Due casi "limite":

- Se il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta esce dall'area di meta entrando nell'area di gioco l'infrazione viene punita attraverso una rimessa in gioco con le mani effettuata da parte del portiere.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta e realizzare un punto. Come previsto dal regolamento del gioco del calcio il portiere può tenere il pallone in mano per un massimo di 6 secondi.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

2) Titolo: “Situazione di gioco 5 contro 5, U12/U13”

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ Larghezza 33 m (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ Lunghezza, metà campo del rettangolo di gioco delimitato per la partita (fino ad un massimo di 33 m), all'interno di questo spazio viene delimitata un'area di rigore della profondità di 16,5 m e definita una linea di meta opposta a quella di fondo-campo.
- ✓ La linea di fondo-campo delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 5 contro 5, U12/U13.
- ✓ Porta di dimensioni regolamentari (6x2 m).

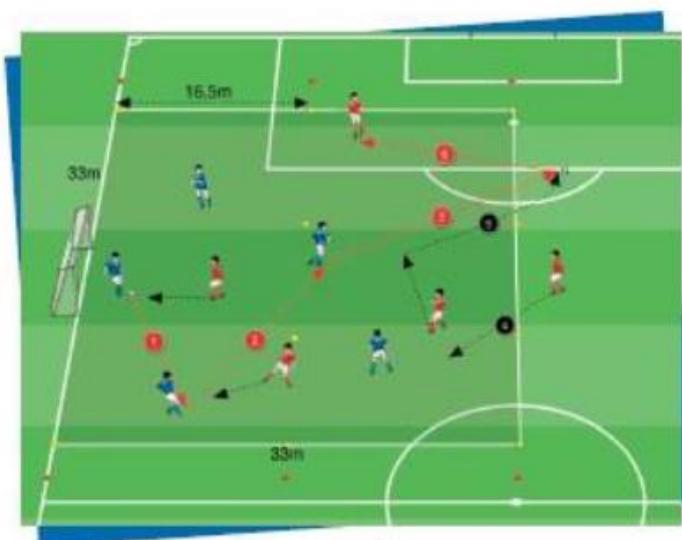


Figura 3

Durata: 5 minuti.

DESCRIZIONE

Si gioca una Situazione di Gioco 5 contro 5 nella quale una squadra ha il compito di fare gol in una porta difesa da un portiere mentre l'altra cerca di condurre la palla oltre la linea di meta.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. Durante lo svolgimento del gioco la squadra che ricerca il goal mantiene sempre un giocatore all'esterno della propria linea di fondo-campo con il ruolo di sostegno all'azione dei suoi compagni, questo giocatore non può mai entrare all'interno del terreno di gioco durante lo svolgimento dello stesso. Il sostegno può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno del campo di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato oppure dopo aver subito una conduzione palla a meta.

Realizzazione di una meta. La squadra a difesa della porta realizza una meta valida soltanto quando un proprio giocatore supera la linea di meta in conduzione di palla. Affinché l'azione sia considerata valida il giocatore che conduce palla oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte del giocatore sostegno degli avversari. In seguito ad ogni conduzione palla oltre la linea di meta la ripresa del gioco avviene attraverso un passaggio effettuato dal giocatore sostegno della squadra che attacca la porta.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore in fase difensiva viene punito con un calcio di rigore, all'esterno della stessa i falli e le scorrettezze vengono puniti attraverso un calcio di punizione.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco è prevista la regola del fuorigioco solo **IN SOSPESO** are.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nel caso specifico presentato di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno".
- quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato da un giocatore della squadra difendente.

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un calcio di rinvio effettuato rispettando le stesse modalità presentate in precedenza.

Un caso "limite":

- Se il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta entra in campo superando la linea di meta la sua infrazione viene punita attraverso un calcio di rinvio da parte dei difendenti. È inoltre discrezione dell'arbitro valutare quando l'eventuale ingresso in campo del sostegno impedisce la regolare realizzazione di una meta, in tal caso viene comunque assegnato un punto ai difendenti anche qualora il giocatore in possesso di palla non sia riuscito a portarla oltre la linea di meta.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

PUNTEGGIO DI GIOCO

Per questa stagione sportiva il punteggio dei giochi dovrà essere riportato nel rapporto di gara ma non avrà nessun valore ai fini del risultato finale dell'incontro.

- Nella fase 1 e nella fase 2 dell'incontro tra le due società coinvolte nella partita si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fasi offensive delle due situazioni di gioco. La squadra che ha quindi totalizzato il maggior numero di goal complessivi, realizza un punto valido per l'incontro. Il punto dei giochi si somma ai risultati dei 3 o 4 tempi della partita 9 contro 9.
- In caso di parità nel numero di reti realizzate dalle due squadre, vengono sommati il numero di mete e di passaggi con l'inserimento totalizzati nelle prime due fasi e risulta vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito.
- In caso di ulteriore parità nel punteggio si assegna un punto ad ognuna delle due squadre.

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.