



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**  
**SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

**COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO / AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN**

## **REGOLAMENTO ESORDIENTI 9VS9**

### **STAGIONE AGONISTICA 2018-2019**

#### **Limiti di età**

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

#### **Categorie proposte 2018/2019**

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

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

#### **Condizione tecnica delle squadre**

Le società dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale o istruttore giovani calciatori o allenatore di 3^ 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:
  - 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, 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.



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

**COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO / AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN**

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 e 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 per la lunghezza da area di rigore ad area di rigore; per la larghezza si suggerisce una dimensione di 44 metri (2 metri per parte dai limiti dell'area di rigore).

Si ricorda comunque che la dimensione del campo varia da una minima di 60x40 ad una massima di 75x50.

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 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.



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

**COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO / AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN**

### **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.

Ad 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 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:

- 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 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.



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

**COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO / AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN**

**Variatione 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.