



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI COMO



STAGIONE SPORTIVA 2018/2019

INDICAZIONI REGOLAMENTARI CATEGORIA ESORDIENTI

9:9 (POSSIBILMENTE FARE MULTI PARTITE CONTEMPORANEE)

1. ANNO DI NASCITA

ESORDIENTI **2006** (CON LA POSSIBILITA' D'INSERIRE 3 NATI NEL **2007***)

ESORDIENTI **2007** (POSSIBILITA' D'INSERIRE 3 NATI NEL **2008***)

ESORDIENTI MISTI **2006-2007-2008 AL COMPIMENTO DEL DECIMO ANNO.**

** Tale opportunità è concessa solo alle Società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa*

2. TEMPI DI GIOCO DEGLI INCONTRI

3 TEMPI DI GIOCO DELLA DURATA CIASCUNO DI 20 MINUTI.

QUALORA NON FOSSE POSSIBILE DISPUTARE PIÙ PARTITE CONTEMPORANEAMENTE ED IL NUMERO DEI GIOCATORI SIA ELEVATO, PER FAR GIOCARE DI PIÙ TUTTI I BAMBINI È POSSIBILE DISPUTARE 4 TEMPI DI GIOCO DELLA DURATA CIASCUNO DI 20 MINUTI.

3. TIME-OUT

POSSIBILITA' DI CHIEDERE UN TIME-OUT DELLA DURATA DI UN MINUTO PER SQUADRA PER OGNI TEMPO GARA (I MINUTI DEI TIME-OUT VANNO POI RECUPERATI). IL TIME-OUT PUÒ ESSERE RICHIESTO QUANDO IL GIOCO È FERMO E LA PALLA È IN POSSESSO E NELLA PROPRIA METÀ DEL CAMPO.

4. DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

LUNGHEZZA MINIMA 60 METRI – LUNGHEZZA MASSIMA 75 METRI

LARGHEZZA MINIMA 40 METRI – LARGHEZZA MASSIMA 50 METRI

5. DIMENSIONI DELLE PORTE

6 METRI X 2 METRI (IN ALTERNATIVA È COMUNQUE CONSENTITO UTILIZZARE ANCHE PORTE LARGHE 5 METRI E ALTE FINO AD UN MASSIMO DI 2 METRI).

6. AREA DI RIGORE

30 METRI X 13 METRI (SI POSSONO UTILIZZARE RIFERIMENTI COME DELIMITATORI POSSIBILMENTE PIATTI).

7. TIPOLOGIA E DIMENSIONI DEL PALLONE

MISURA 4 (GOMMA DOPPIO O TRIPLO STRATO O CUOIO).

8. ABBIGLIAMENTO

DEVONO ESSERE UTILIZZATE SCARPE CON SUOLA IN GOMMA; **SONO VIETATE LE SCARPE DA CALCIO CON TACCHETTI IN ALLUMINIO. SONO OBBLIGATORI I PARASTINCHI.**

9. ARBITRAGGIO

NELLA CATEGORIA ESORDIENTI, PER L'ARBITRAGGIO DELLE GARE SI PUÒ RICORRERE A:

- TECNICI: A TAL PROPOSITO POTRÀ ESSERE UTILIZZATA UNA DELLE SEGUENTI

FORMULE: TECNICI DELLA SOCIETÀ OSPITANTE.

TECNICI DELLA SOCIETÀ OSPITATA.

ARBITRAGGIO DI UN TEMPO CIASCUNO DA PARTE DEI TECNICI DI ENTRAMBE LE SQUADRE ED UN TEMPO CON FORMULA DELL'AUTOARBITRAGGIO.

- CALCIATORI DELLA CATEGORIA ALLIEVI E JUNIORES TESSERATI PER LE STESSE SOCIETÀ.

- DIRIGENTI, SOLO SE APPOSITAMENTE ISTRUITI AL RIGUARDO A SEGUITO DI UN CORSO SUL REGOLAMENTO DI GIUOCO TENUTO DALLA FIGC.

- AUTOARBITRAGGIO.

10. SOSTITUZIONI

TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DEVONO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE. I GIOCATORI IN PANCHINA NEL PRIMO TEMPO DEVONO OBBLIGATORIAMENTE ENTRARE E DISPUTARE L'INTERO SECONDO TEMPO, MENTRE È POSSIBILE SOSTITUIRE CON CAMBI LIBERI I GIOCATORI RIMASTI IN CAMPO DAL PRIMO TEMPO CON QUELLI IN PANCHINA ALL'INIZIO DEL SECONDO TEMPO.

NEL TERZO TEMPO CAMBI "VOLANTI". SI CONSIGLIA DI EFFETTUARLI A CENTROCAMPO SENZA INTERRUPTERE IL GIOCO, CON LA SEGUENTE MODALITÀ PRIMA ESCE IL GIOCATORE CHE DEVE ESSERE SOSTITUITO E SUBITO DOPO ENTRA IL SOSTITUTO.

ESEMPI DI ALCUNE SITUAZIONI PARTICOLARI:

- NEL CASO IN CUI UNA SOCIETÀ ABBA TANTI GIOCATORI IN DISTINTA TALI CHE IMPEDISCA DI FAR GIOCARE UN TEMPO INTERO TRA I PRIMI DUE, UTILizzerà IL TERZO TEMPO PER FAR GIOCARE I RIMANENTI.

- NEL CASO IN CUI UNA SOCIETÀ ABBA UN SOLO PORTIERE E TANTI BAMBINI IN DISTINTA PUÒ LASCIARE IL PORTIERE IN CAMPO NEI TRE TEMPI (SE UNA SOCIETÀ HA IN DISTINTA 14 GIOCATORI CON UN SOLO PORTIERE FARÀ GIOCARE 7 BAMBINI NEL PRIMO TEMPO, ALTRI 6 BAMBINI DI MOVIMENTO NEL SECONDO LASCIANDO LO STESSO PORTIERE E IL BAMBINO CHE ANCORA NON È ENTRATO NEL TERZO TEMPO).

11. REFERTO GARA E CHIAMA INIZIALE

IL REFERTO DEVE ESSERE FIRMATO DAI DIRIGENTI DELLE DUE SQUADRE. È OBBLIGATORIO IL CONTROLLO DEI DOCUMENTI E L'APPELLO INIZIALE DA PARTE DEI DIRIGENTI.

LA CHIAMA E IL CONTROLLO DEI CARTELLINI DELLE SQUADRE DOVRÀ ESSERE FATTA OBBLIGATORIAMENTE DA UN DIRIGENTE O TECNICO DELLA SQUADRA AVVERSARIA.

12. CALCIO DI PUNIZIONE

I CALCI DI PUNIZIONE POSSONO ESSERE DIRETTI O INDIRETTI, COME PREVISTO DA "IL REGOLAMENTO DEL GIUOCO DEL CALCIO" (Distanza della barriera mt.7).

13. CALCIO DI RIGORE

PREVISTO (IN CASO DI FALLI EVIDENTI). PUNTO DI RIGORE MT. 9.

14. AMMONIZIONE

COME PREVISTO DA "IL REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL CALCIO".

15. ESPULSIONE

È PREVISTA L'ESPULSIONE DAL CAMPO (NON CON IL CARTELLINO ROSSO) PER COMPORTAMENTI PARTICOLARMENTE GRAVI (COMPORTAMENTO GRAVEMENTE MALEUCATO, OFFENSIVO E VIOLENTO NEI CONFRONTI DI AVVERSARI, COMPAGNI, DIRIGENTI, ISTRUTTORI O PUBBLICO); È AMMESSA LA

SOSTITUZIONE DEL CALCIATORE ESPULSO NEI TEMPI DI GIOCO SUCCESSIVI A QUELLO IN CUI È AVVENUTA L'ESPULSIONE.

NEL CASO IN CUI DA PARTE DEGLI ADULTI IN PANCHINA CI FOSSERO COMPORTAMENTI DISEDUCATIVI BISOGNA PRENDERE, DA PARTE DEL DIRETTORE DI CAMPO, IL PROVVEDIMENTO DELL'ALLONTANAMENTO DA PARTE DEL DIRETTORE DI CAMPO DAL CAMPO DI GIOCO E LA SEGNALAZIONE A REFERTO.

16. RIMESSE LATERALI

IN BASE A QUANTO PREVISTO DA "IL REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL CALCIO".

17. CALCIO D'ANGOLO

COME PREVISTO DA "IL REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL CALCIO".

18. FUORIGIOCO

NEGLI ULTIMI 13 M (AREA DI RIGORE).

19. RETROPASSAGGIO CON I PIEDI AL PORTIERE

LA PALLA NON PUÒ ESSERE TOCCATA CON LE MANI DAL PORTIERE.

(P.S. – L'EVENTUALE PUNIZIONE INDIRECTA VA FATTA CALCIARE FUORI DALL'AREA SUL PROLUNGAMENTO DEL PUNTO DOVE IL PORTIERE HA COMMESSO FALLO)

20. REGOLA PER IL PORTIERE

IL PORTIERE NON PUO' MANTENERE IL POSSESSO DELLA PALLA PER PIU' DI 6 (SEI) SECONDI, SIA CON LE MANI SIA CON I PIEDI; IL PORTIERE CHE METTE PALLA A TERRA NON PUO' RIPRENDERE LA STESSA CON LE MANI;

(P.S. – L'EVENTUALE PUNIZIONE INDIRECTA VA FATTA CALCIARE FUORI DALL'AREA SUL PROLUNGAMENTO DEL PUNTO DOVE IL PORTIERE HA COMMESSO FALLO)

IL PORTIERE NON PUO' LANCIARE LA PALLA OLTRE LA META' CAMPO.

(P.S. – L'EVENTUALE PUNIZIONE INDIRECTA VA FATTA CALCIARE SULLA LINEA DI META' CAMPO)

21. RIMESSA DA FONDO CAMPO

SI EFFETTUA CON PALLA A TERRA ALL'INTERNO DELL'AREA DI RIGORE (NON VA FATTA OLTRE LA META' CAMPO).

ZONA DI 'NO PRESSING': IN OCCASIONE DELLA RIMESSA DAL FONDO, NON È PERMESSO AI GIOCATORI DELLA SQUADRA AVVERSAIA DI 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. IL GIOCO COMINCIA NORMALMENTE QUANDO IL GIOCATORE FUORI DALL'AREA RICEVE LA PALLA. È 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 IN GIOCO.

22. RILANCI DEL PORTIERE

I RILANCI DEL PORTIERE, SIA CON LE MANI CHE CON I PIEDI, NON DEVONO SUPERARE DIRETTAMENTE LA METÀ CAMPO.

23. SALUTI

SIA ALL'INIZIO CHE AL TERMINE DELLA GARA DEVE ESSERE PREVISTO OBBLIGATORIAMENTE IL SALUTO TRA LE SQUADRE E I DIRIGENTI; LE SQUADRE SI DEVONO SCHIERARE IN LINEA, UNA A FIANCO DELL'ALTRA, ALL'ALTEZZA DEL CENTROCAMPO, DANDOSI LA MANO.

AL TERMINE DELL'INCONTRO DOVRA' ESSERE PREVISTO IL MEDESIMO CERIMONIALE.

24. SHOOTOUT (1VSPORTIERE)

LA SFIDA DI ABILITA' TECNICA (SHOOTOUT - 1VSPORTIERE) PREVEDE 9 AZIONI DI GIOCO PRIMA DELL'INIZIO DEL PRIMO TEMPO ED ALTRE 9 PRIMA DELL'INIZIO DEL SECONDO. LA SOMMA DEI GOAL REALIZZATI NELLE DUE FASI DETERMINERA' IL RISULTATO DEL GIOCO TECNICO E L'ASSEGNAZIONE DI UN PUNTO PER LA VITTORIA O PER IL PAREGGIO. (PER LE MODALITA' D'ESECUZIONE DEGLI SHOOTOUT VEDERE L'ALLEGATO).

25. RISULTATO DEGLI INCONTRI

VITTORIA DI UN TEMPO DI GIOCO O DELLA SFIDA TECNICA (SHOOTOUT-1VSPORTIERE) = 1 PUNTO
PAREGGIO DI UN TEMPO DI GIOCO O DELLA SFIDA TECNICA (SHOOTOUT-1VSPORTIERE) = 1 PUNTO

ESEMPI CALCOLO RISULTATO DELLA GARA

PAREGGIO IN TUTTI E TRE I TEMPI DELLA GARA	3-3
DUE TEMPI IN PAREGGIO ED UN TEMPO VINTO DA UNA DELLE DUE SQUADRE	3-2
UN TEMPO IN PAREGGIO E DUE TEMPI VINTI DA UNA DELLE DUE SQUADRE	3-1
VITTORIA DELLA STESSA SQUADRA IN TUTTI E TRE I TEMPI	3-0
UNA VITTORIA A TESTA ED UN PAREGGIO NEI TRE TEMPI	2-2
DUE VITTORIE DI UNA SQUADRA ED UNA VITTORIA DELL'ALTRA NEI TRE TEMPI	2-1

PER DETERMINARE IL RISULTATO FINALE, ALLA GARA DOVRÀ ESSERE AGGIUNTO UN PUNTO PER LA VITTORIA O IL PAREGGIO NEL GIOCO TECNICO DISPUTATO (SHOOTOUT 1VSPORTIERE).

26. "GREEN CARD"

DURANTE GLI INCONTRI POTRANNO ESSERE UTILIZZATE LE COSIDDETTE "GREEN CARD", I CARTELLINI VERDI CHE PREMIANO I GIOVANI CALCIATORI CHE SI RENDANO 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 E DEI COMPAGNI DI GIOCO O APPREZZABILI GESTI TECNICI.

27. "TERZO TEMPO FAIR PLAY"

IL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO PROMUOVE L'ORGANIZZAZIONE DEL TERZO TEMPO FAIR PLAY DA PARTE DELLE SOCIETÀ. NEL CORSO DEL TERZO TEMPO "FAIR PLAY", LE SOCIETÀ E LE FAMIGLIE METTONO A DISPOSIZIONE DEI/DELLE PARTECIPANTI UNA MERENDA DA CONDIVIDERE TRA LORO, ALLARGANDO NATURALMENTE L'INVITO ANCHE A TECNICI, DIRIGENTI E GENITORI DELLE SQUADRE COINVOLTE IN OCCASIONE DELL'INCONTRO.