

4. SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

...omissis...

REGOLAMENTI ATTIVITÀ DI BASE STAGIONE SPORTIVA 2018/2019

L'attività della categoria Esordienti ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo. In appresso si riportano i regolamenti relativi allo svolgimento dell'attività di base per le categorie **PICCOLI AMICI, PRIMI CALCI, PULCINI ed ESORDIENTI** validi per la stagione sportiva 2018/2019. Gli stessi saranno adottati in ambito regionale per tutte le attività indette ed organizzate dalle Delegazioni Provinciali della F.I.G.C.

DISPOSIZIONI VALIDE PER TUTTE LE CATEGORIE

- Vietato ad un giocatore di partecipare nella stessa giornata solare a due gare di Torneo, così come è opportuno che i/le ragazze non disputino più di una gara nelle giornate del sabato e della domenica della stessa settimana.
- Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi", utilizzando la procedura cosiddetta "volante", potranno essere effettuate **solamente** nel terzo tempo e quindi non sarà possibile utilizzare tale procedura nei primi due tempi (vedi riferimento C.U. N.1).
- Le Società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta in duplice copia e documento attestante il tesseramento F.I.G.C. di tutti i presenti, compresi gli adulti, max 4.
- Obbligatorio il riconoscimento ufficiale prima dell'inizio della gara.
- L'arbitro e il tutor potranno premiare i calciatori protagonisti di particolari gesti fair-play nei confronti di compagni ed avversari, esibendo un cartellino verde, la **green card**. Al termine dell'incontro i tecnici dovranno motivare ed avallare la "green card" nell'apposito spazio del referto 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 SOCIETA' OSPITANTE dovrà far pervenire insieme alle distinte contenenti i nominativi dei giocatori delle due squadre, alla Delegazione Provinciale di competenza **ENTRO E NON OLTRE LE 48 ORE** dalla data dell'espletamento della partita.
- Visto l'esito positivo della sperimentazione effettuata negli ultimi anni, il progetto dell'**autoarbitraggio** verrà riproposto anche per la prossima stagione sportiva e riguarderà le Categorie PICCOLI AMICI, PRIMI CALCI e PULCINI.
- Time out. E' possibile ed opportuno nell'arco dell'intera gara utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'
- Terzo tempo Fair play. E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un "tempo supplementare" denominato "FAIR PLAY", in cui 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 questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.
- Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il "terzo tempo" con le caratteristiche indicate.
- Saluti. E' compito dei dirigenti e dei tecnici delle Società interessate fare in modo che, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.
- Per quanto riguarda le scarpe di gioco è consigliato l'uso di quelle con la suola in gomma a tredici tasselli.

REGOLAMENTO TORNEO ESORDIENTI 1°- 2° anno e misto. CALCIO A 9 FAIR PLAY – ANNO 2006-2007

- Il Torneo Esordienti primo anno è riservato ai bambini e bambine nati nel 2007
- Il Torneo Esordienti secondo anno è riservato ai bambini e bambine nati nel 2006
- Il Torneo Esordienti misto è riservato ai bambini e bambine nati nel 2007 e nel 2006, sarà attivato in presenza di almeno SEI (6) iscrizioni.
- Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto ad esempio a difficoltà di ordine demografico è concessa nel torneo esordienti primo e secondo anno, **dietro richiesta di deroga scritta** da inoltrare alla Delegazione Provinciale di competenza, la possibilità di utilizzare fino ad un massimo di n.3 bambini/e di un anno inferiore, secondo il seguente criterio:
 - fino ad un max di n. 15 tesserati: n. 3 deroghe
 - fino ad un max di n. 16 tesserati: n. 2 deroghe
 - fino ad un max di n. 17 tesserati: n. 1 deroga
- Prima della gara si dovrà svolgere una rapida sfida di abilità tecnica, shoot-out 1vs1 portiere.
- L'arbitro, istruttore, allievo o juniores tesserato per la Società, dovrà essere a conoscenza del regolamento illustrandolo ai giocatori prima della gara e inoltre indosserà indumenti adeguati all'occasione, per dare una seria immagine all'incontro. Può svolgere funzione di arbitro anche un tesserato della Società ospitata.
- La Partita viene disputata in 3 tempi di 20 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Max 50x75 Min 40x60 (identificabili da area di rigore ad area di rigore) e, dove le misure lo consentono, anche trasversalmente.
- Il giocatore che subisca un'espulsione durante uno dei tre tempi di gara non potrà più prendere parte alla partita; potrà invece essere ripristinata la parità numerica nei tempi di gioco successivi. Nel caso in cui un partecipante alla gara subisca due ammonizioni in tempi diversi di gioco, lo stesso non sarà soggetto ad espulsione visto che ogni tempo è considerato separatamente rispetto agli altri, costituendo nella sostanza una gara a sé.
- Le porte devono avere le misure di m 5x2 o m 6x2.
- I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4
- L'area di rigore è evidenziata in lunghezza da due coni posti sulle righe laterali a 13 metri dalla linea di fondo e in larghezza da coni posti a 12 metri dal centro della porta.
- Il punto del calcio di rigore viene fissato a 9 metri dalla linea di porta.
- Calcio d'angolo battuto dall'angolo dell'area di rigore del campo regolamentare a 11.
- Vigè la regola del fuorigioco entro 13 metri dalla linea di fondo campo.
- Non vigè la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore.
- Vigè la regola del retropassaggio come da regolamento.
- Rimesse laterali con le mani sbagliate saranno ripetute dallo stesso giocatore.
- **Zona di 'No Pressing'**: in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria 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.
- Rinvio da fondo campo, effettuato dal portiere con palla a terra dentro l'area di rigore.
- E' opportuno che i rilanci del portiere, sia con le mani che con piedi, non superino direttamente la metà campo in modo sistematico.
- I calci di punizione possono essere diretti o indiretti. Distanza barriera: 6 m
- E' **obbligatorio** l'uso dei parastinchi.
- Indipendentemente dal risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0-0 così come il terzo. Il risultato finale sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato) **più 1 punto per la vincente della sfida tecnica.**

Esempio di diverse combinazioni di risultato finale:

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

REGOLAMENTI GARE PULCINI CALCIO A 7

1° anno 2009, 2° anno 2008, MISTI 2008, 2009 e 2010 (8 anni compiuti)

- Prima della gara è prevista un gioco tecnico che coinvolgerà tutti i calciatori. Il dettaglio dell'attività proposta verrà presentato durante le riunioni che si terranno nel mese di settembre nelle Delegazioni Provinciali.
- La partita viene disputata in 3 tempi di 15 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Max 45x65 Min. 35X50 per
- Le porte devono avere le misure di m 4x2.
- I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4 .
- L'area di rigore è evidenziata in lunghezza da due coni posti sulle righe laterali a 13 mt dalla linea di fondo e in larghezza da due coni posti a 10 mt dal centro della porta.
- Il punto del calcio di rigore viene fissato a 7 mt dalla linea di porta.
- Non vige la regola del fuorigioco.
- Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore.
- Retropassaggio al Portiere come da regolamento, con alcuni piccoli accorgimenti: non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio. Il portiere in possesso palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato. Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di sei secondi, sia con le mani sia con i piedi. Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani.
- Rimesse laterali con le mani, sbagliate, saranno fatte ripetere dallo stesso giocatore.
- Il rinvio dal fondo campo sarà effettuato con i piedi (come previsto dal regolamento del gioco del calcio) dopo la parata sarà effettuato dal portiere con il pallone in mano e se calciato al volo non oltre i tre metri dalla linea di fondo.
- Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente nei pressi della porta.
- Qualora si raggiunga una differenza di cinque reti, la squadra in **SVANTAGGIO** può aggiungere un giocatore fino a ridurre il passivo a 3 reti.
- E' consigliato l'uso dei parastinchi.

REGOLAMENTI GARE PRIMI CALCI 2011, 2010 calcio a 5

- Prima della partita è obbligatorio l'effettuazione di uno o più giochi didattici (proposti dalla Delegazione Provinciale competente), come previsto dal C.U. n. 1
- La Partita viene disputata in 3 tempi di 10 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Max 25x40 Secondo anno (2010) e 20X30 Primo Anno (2011).
- Le porte devono avere le misure di m 4x2.
- I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4 in gomma o multistrato.
- L'area di rigore è evidenziata da una linea immaginaria, definita in lunghezza da coni a 7 mt. dalla linea di fondo e in larghezza da coni a 7 mt da ogni palo della porta.
- Il punto del calcio di rigore viene fissato a 7 metri dalla linea di porta.
- Non vige la regola del fuorigioco.
- Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore.
- Il retropassaggio può essere preso con le mani dal portiere.
- Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate.
- Il rinvio dal fondo campo viene effettuato dal portiere con il pallone in mano e se calciato al volo non oltre i tre metri dalla linea di fondo.
- Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente nei pressi della porta.
- Qualora si raggiunga una differenza di cinque reti, la squadra in **SVANTAGGIO** può aggiungere un giocatore fino a ridurre il passivo a 3 reti.
- Per quanto riguarda le scarpe di gioco è consigliato l'uso di quelle con la suola in gomma a tredici tasselli.

AVVISO

Tutte le società che hanno effettuato l'iscrizione ON LINE alle attività previste per la categoria Primi Calci, sono invitate a confermare la Delegazione Provinciale di appartenenza, con apposita comunicazione, l'esatto numero di squadre iscritte a detta categoria suddivise per anno, ovvero specificando quanto sono quelle per l'anno 2010 e quante per l'anno 2011.

REGOLAMENTO GARA PICCOLI AMICI 4vs4 - anno 2012

(Solo nella Fase Primavera)

- ⇒ Prima della partita è obbligatorio l'effettuazione di un gioco didattico, come previsto dal C.U. n. 1. Si consiglia il gioco "lo scalpo".
- ⇒ La Partita viene disputata in 3 tempi di 10 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni di mt. 15X30.
- ⇒ Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno una minipartita.
- ⇒ Le porte devono avere le misure di m 4x2 o m 3x2
- ⇒ I palloni devono essere in gomma, doppio o triplo strato di peso contenuto in gomma o multistrato.
- ⇒ Il punto del calcio di rigore viene fissato a 5 metri dalla linea di porta.
- ⇒ Non vige la regola del fuorigioco.
- ⇒ Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore.
- ⇒ Il retropassaggio può essere preso con le mani dal portiere.
- ⇒ Rimesse laterali con le mani, se sbagliate, saranno fatte ripetere dallo stesso giocatore.
- ⇒ Il rinvio dal fondo campo viene effettuato dal portiere con il pallone in mano e se calciato al volo non oltre i tre metri dalla linea di fondo.
- ⇒ Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente nei pressi della porta.