



C.O.N.I.

F.I.G.C

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VENEZIA

VIA DELLA PILA 1 – 30175 MARGHERA (VE)
SEGRETERIA: 041 25.24.153
FAX: 041 25.24.150

Indirizzo Internet: www.figcvenetocalcio.it
e-mail: venezia@figc.it

Stagione Sportiva 2018/19

REGOLAMENTO ESORDIENTI 9 c 9

LIMITI DI ETA'

Categoria 2° Anno

Nati dal 01/01/2006 al 31/12/2006. Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n. 5 calciatori nati nel 2007.

Categoria MISTI

Nati dal 01/01/2006 al 31/12/2007. Possono partecipare i giovani che hanno compiuto i 10 anni di età.

CONFRONTO / PARTITA

9 contro 9.

TEMPI DI GIOCO

3 tempi di 20' ciascuno.

DIMENSIONI CAMPO DI GIOCO

Lunghezza metri 65 ÷ 75 - larghezza metri 45 ÷ 50.

PORTE

5 ÷ 6 x 1.80 ÷ 2 - Le porte devono avere un sistema di fissaggio che impedisca loro di rovesciarsi.

PALLONE

Palloni n° 4.

SCARPE

Opportuno utilizzare scarpe da Ginnastica, Calciatore o Calcio con tacchetti di gomma o con tacchetti lamellari (sconsigliate le scarpe a 6 o tacchetti in ferro).

TIME – OUT

Possibile ed opportuno l'utilizzare un time-out della durata di 1' per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

GIORNO DI SVOLGIMENTO MANIFESTAZIONE

Le gare di norma saranno disputate al sabato pomeriggio con inizio alle ore 16.00. Per esigenze particolari relative alla disponibilità dell'impiantistica in uso alle società, le gare potranno svolgersi anche nella giornata di domenica.

DOCUMENTAZIONE

Tutti i giocatori devono essere muniti dei cartellini assicurativi federali e relativa distinta che dovranno consegnare al responsabile il quale, prima di ammettere nel recinto di gioco i calciatori, controlla che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Nel recinto di gioco sono ammesse solo persone inserite nella distinta.

RIMESSA DAL FONDO (RINVIO) E/O RILANCIO DEL PORTIERE

La rimessa da fondo campo (rinvio) e/o il rilancio del portiere dall'interno dell'area di rigore possono essere effettuate con le mani o con i piedi. E' opportuno che le rimesse siano effettuate entro la propria metà campo.

RETE

Perché una rete sia valida bisogna che il giocatore che ha effettuato il tiro abbia superato la linea di metà campo.

RIMESSA LATERALE

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

RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

Non è concesso.

FUORI GIOCO

Il "fuorigioco" è previsto solo negli ultimi 15 metri (9:9) (ovvero tra il limite dell'area di rigore e la linea di fondocampo), e non come contemplato dal "Regolamento del Giuoco del Calcio" (ossia dalla linea di centrocampo).

ZONA "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, 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 in gioco.

CALCI DI PUNIZIONI

I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto dal "regolamento del giuoco del calcio". In occasione di un calcio di punizione tutti i giocatori devono trovarsi ad una distanza dal pallone non inferiore a 8 metri.

CALCI DI RIGORE

Il calcio di rigore viene concesso per fallo evidente, come previsto dal "regolamento del giuoco del calcio". La distanza del dischetto di rigore sarà di 9 metri.

AMMONIZIONI

Le ammonizioni vengono comminate come previsto dal regolamento del giuoco del calcio.

ESPULSIONI

Il giocatore reo di comportamento gravemente maleducato, offensivo e violento nei confronti di avversari, compagni, dirigenti, istruttori o pubblico non verrà espulso nella forma classica con il cartellino rosso, ma di fatto sarà fatto uscire dal campo di gioco e sostituito con altro giocatore in panchina (ovviamente il calciatore chi è espulso non può più rientrare nell'arco della partita). Si ricorda comunque di specificare a referto ciò che è avvenuto sul campo.

Si rammenta che in base all' art. 45 del C.G.S. comma 2), NON è previsto l'automatismo della squalifica in caso di espulsione nella categoria Esordienti.

Pertanto un giocatore espulso dal campo in una gara ufficiale del Torneo Esordienti NON dovrà intendersi automaticamente squalificato per la successiva gara, ma dovrà attendere il verdetto del Giudice Sportivo.

In caso di squalifica, la stessa decorrerà a partire dal giorno immediatamente successivo a quello di pubblicazione del comunicato ufficiale riportante la delibera del Giudice Sportivo.

SOSTITUZIONI

Tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare almeno un tempo.

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 di gioco **per intero** (senza possibilità cioè di essere sostituiti, fatti salvi i casi di infortunio). Un giocatore sostituito nel 1° tempo può subentrare, nel 2° tempo, al posto di un giocatore rimasto in campo il 1° tempo).

ARBITRAGGIO

Le gare vengono dirette da:

- dirigenti istruiti a seguito di un corso tenuto dalla figc,
- tecnici della società ospitante;
- tecnici della società ospitata;
- un tempo ciascuno da parte di tecnici di entrambe le squadre ed un tempo con formula dell'auto arbitraggio
- calciatori della categoria Allievi e Juniores tesserati per la stessa società;
- auto arbitraggio.

RISULTATI GARE

I risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 - 0 (stessa cosa vale per il terzo) ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

COMBINAZIONE 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

GREEN CARD

Coloro che vengono proposti alla direzione delle gare potranno utilizzare la cosiddetta "Green Card", il cartellino verde che premia i calciatori che si rendono protagonisti di particolari gesti di fair-play (gioco corretto) o di good-play (buon gioco); in sostanza gesti di significativa sportività nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico, dei compagni di gioco o apprezzabili gesti tecnici. Al termine delle gare i tecnici dovranno motivare ed avallare la Green Card nell'apposito spazio del referto gara.

Si ricorda che il numero di Green Card concorrerà, al pari degli altri indicatori, a determinare la graduatoria di merito della categoria.

REFERTO GARA

Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre devono firmare, per avallo, il rapporto del Tecnico o Dirigente-Arbitro, in cui sarà indicato il risultato. Un Dirigente della squadra ospitante provvederà a completare il rapporto e a spedirlo alla Delegazione entro e non oltre la disputa della gara successiva. I Dirigenti delle squadre devono comunque sottoscrivere il referto e in caso di eventuale disaccordo devono far riportare le relative osservazioni nel rapporto.

VARIAZIONI GARE

Ogni variazione di data e/o orario della gara, va inviata in Delegazione, compilando regolarmente il modulo "Richiesta variazione Gara", entro tre giorni prima della data programmata in calendario.

SALUTI

Si invitano i Dirigenti e i Tecnici delle società a fare in modo che sia all'inizio che alla fine della gara i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.