

REGOLAMENTO ESO 1^/ ESO 2^/ ESO MISTI – S.S. 18/ 19

ANNO DI ETÀ'

Eso 1^ anno 2007 (con possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2008)

Eso Misti 2006/2007 (con possibilità di inserire giovani nati nel 2008 dopo il compimento del 10^ anno d'età **NO 2009**)

Eso 2^anno 2006 (con possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2007)

CONFRONTO / PARTITA

9c9.

TEMPI DI GIOCO

3 tempi di 20' ciascuno.

DIMENSIONI CAMPO DI GIOCO

65÷75x40÷50

PORTE

6 x 2 in alternativa 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, Calceetto o Calcio con tacchetti di gomma o con tacchetti lamellari (sono vietate 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 DELLE MANIFESTAZIONI

Eso 1^ anno Lunedì

Eso Misti Lunedì

Eso 2^anno Sabato

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 purché entro la propria metà campo. In caso contrario verrà battuto un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.

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 concesso.

FUORI GIOCO

Il “fuorigioco” è previsto solo negli ultimi 13 mt ,ovvero tra il limite dell’area di rigore e la linea di fondocampo (opzionale).

CALCI DI PUNIZIONI

Come da regolamento F.I.G.C. In occasione di un calcio di punizione, tutti i giocatori devono trovarsi ad una distanza dal pallone non inferiore a 8 metri.

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).

Casi particolari

- Nel caso in cui una società abbia tanti giocatori in distinta tali che impedisca di far giocare un tempo intero tra i primi due, sarebbe opportuno effettuare 4 tempi o in alternativa utilizzerà il terzo tempo per far giocare i rimanenti giocatori.
- Nel caso in cui una società abbia un solo portiere e tanti bambini in distinta può lasciare il portiere in campo nei tre tempi. Invece se una società presenta tre portieri li farà giocare uno per tempo. (Si ricorda che anche un giocatore può svolgere il ruolo del portiere.)

ARBITRAGGIO

Le gare vengono dirette da:

- 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;
- dirigenti istruiti a seguito di un corso tenuto dalla figc,
- 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

VARIAZIONI GARE

Le società possono variare, per validi motivi, la data e l'orario stabilito della gara, purché ci sia l'accordo tra le due parti.

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.