



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
LEGA NAZIONALE DILETTANTI
DELEGAZIONE DI TEMPIO

TORNEO ESORDIENTI 7 c 7

LIMITI DI ETA'

Nati dal 01/01/2003 e/o 2004

Possono partecipare giovani che hanno compiuto i 10 anni di età

Le bambine del 2002 potranno giocare solo dopo aver ricevuto la deroga dal Comitato Regionale

CONFRONTO / PARTITA

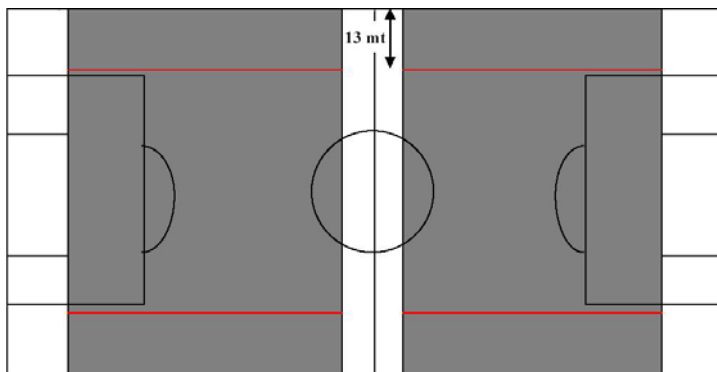
7 c 7

TEMPI DI GIOCO

3 tempi di 20' ciascuno

DIMENSIONI CAMPO DI GIOCO

Lunghezza metri 55 – 60 - larghezza metri 44 ÷ 45



PORTE

5.50 ÷ 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, Calciotto 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

Vedi calendario allegato

DOCUMENTAZIONE

Tutti i giocatori devono essere muniti dei cartellini assicurativi federali e relativa distinta, che dovranno essere consegnate al responsabile della squadra avversaria, 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. La gara non deve essere disputata se una delle due squadre non ha i documenti. Massimo due dirigenti per squadra compreso l'istruttore.

La gara non deve essere disputata se una delle due squadre non ha i documenti.

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 purchè entro la propria metà campo. In caso contrario verrà battuto un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione. (posizione del portiere al momento del rilancio)

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 il retropassaggio volontario al portiere, non potrà giocare il pallone con le mani se lo ha ricevuto da un compagno.

FUORI GIOCO

Il "fuorigioco" è previsto solo negli ultimi 13 metri (7:7) (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);

CALCI DI PUNIZIONI E CALCIO DI RIGORE

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 7 metri.
Distanza del dischetto del rigore 7 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.

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).

Nel terzo tempo le sostituzioni si effettuano con la procedura cosiddetta "volante" assicurando così ad ogni bambino in elenco una presenza in gara quanto più ampia possibile.

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 utilizzare il terzo tempo per far giocare i rimanenti

Nel caso in cui una società abbia un solo portiere e tanti bambini in distinta può lasciare il portiere in campo nei tre tempi ed agire come nell'esempio seguente:

se una società ha in distinta 14 giocatori con un solo portiere farà giocare 7 bambini nel primo tempo, gli altri 6 bambini entreranno nel secondo lasciando lo stesso portiere e il bambino che ancora non è entrato nel terzo tempo.

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 ospitata;
- un tempo ciascuno da parte di tecnici di entrambe le squadre ed un tempo con formula dell'autoarbitraggio
- calciatori della categoria Allievi e Juniores tesserati per la società ospitata (**formula auspicata**)

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

REFERTO GARA

Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre debbono 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 tre giorni dalla disputa della gara.

I Dirigenti delle squadre devono comunque sottoscrivere il referto e in caso di eventuale disaccordo devono far riportare le relative osservazioni nel rapporto.

L'arbitro potrà 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.

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. Previa autorizzazione del responsabile dell'Attività di Base e comunque la richiesta deve pervenire tre giorni prima della data stabilita, al seguente indirizzo sgstempio@tiscali.it

GRADUATORIA

La graduatoria finale verrà determinata dal punteggio tecnico e dalla classifica di merito. Si ricorda che il Responsabile dell'Attività di Base in accordo con il coordinamento regionale ha facoltà di fare partecipare alle feste provinciali le società meritevoli, contrapponendo la graduatoria meritoria a quella aritmetica.

GRADUATORIA DI MERITO

E' una classifica che viene determinata dall'applicazione di quanto stabilito dai principi che regolamentano l'attività di base

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.

Per eventuali norme non contemplate nel presente regolamento, si farà riferimento al c.u. n° 1.