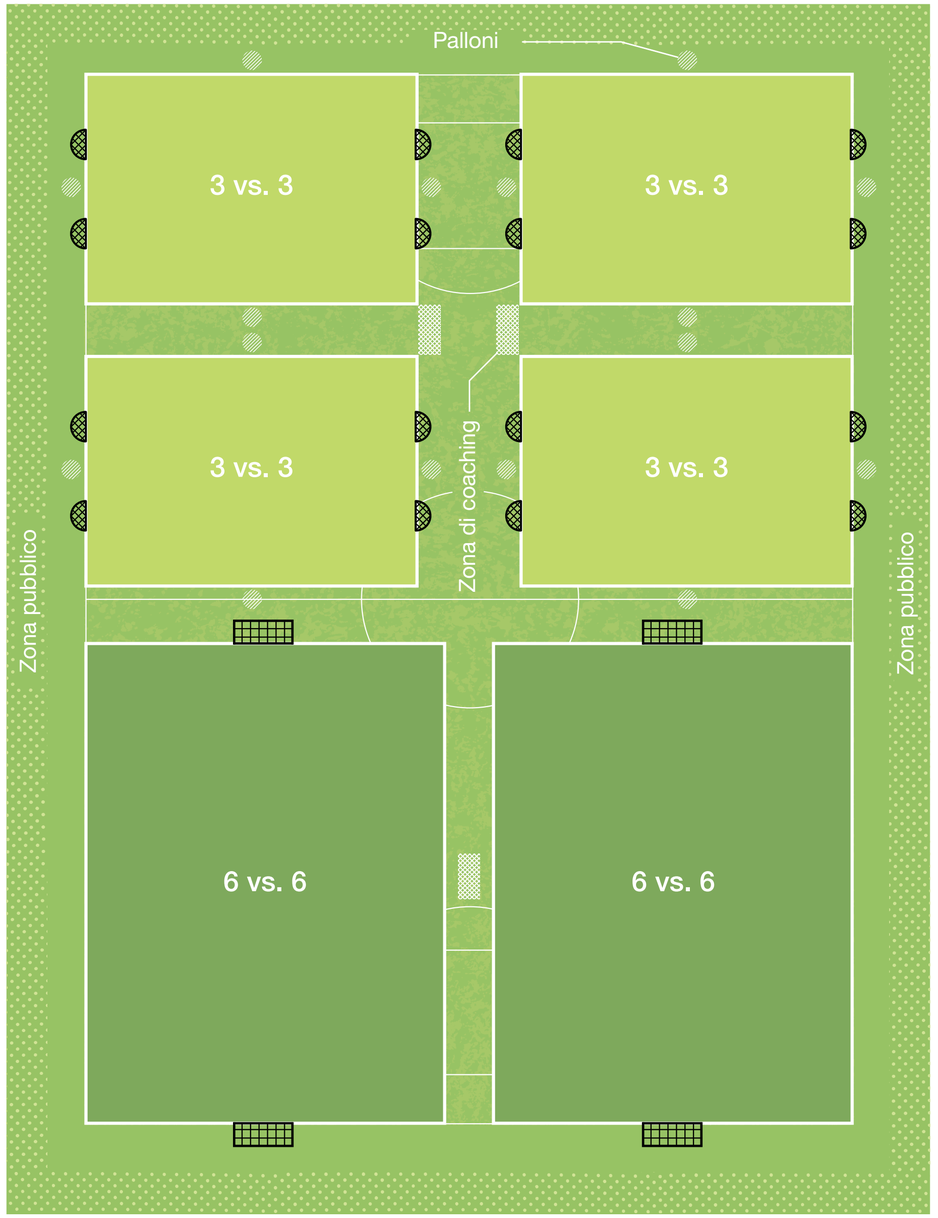
PRESCRIZIONI D’ESECUZIONE

# Categoria E / FF12

Panoramica e Struttura del campo

| | | | |
|---|---|---|---|
| FORMATO DI GIOCO | **3 vs. 3**<br>Campo piccolo | | **6 vs. 6**<br>Campo grande |
| NUMERO DI GIOCATORI | **Ottimale: 8 – 9 giocatori/trici** | | |
| ORGANIZZAZIONE INCONTRI | **Torneo con 6 turni secondo**<br>un sistema a rotazione | | **4 squadre**<br>(Raccomandazione) |
| DURATA INCONTRO | Campo piccolo:<br>**8 – 10 Minuti**<br>3 turni | Campo grande:<br>**15 Minuti**<br>3 turni | **120 Minuti**<br>Durata complessiva del torneo |
| PAUSE | **3 Minuti**<br>fra ogni turno di gioco | | **5 – 10 Minuti**<br>dopo 3 turni |
| CATEGORIE | **1, 2, 3** | | |
| TORSPIELER*IN | Solo nel 6 contro 6 si gioca con il portiere. Durante un torneo sono impiegati almeno due diversi portieri. È applicata la regola del retropassaggio al portiere secondo il regolamento ufficiale FIFA, regola nr. 12. | | |



PRESCRIZIONI D’ESECUZIONE

# Categoria E / FF12

## CALCIO D’INIZIO, RINVIO DALLA PORTA, CALCIO D’ANGOLO

Calcio d’inizio, rinvio dalla porta e calcio d’angolo sono eseguiti dal centro della linea di porta con un passaggio rasoterra o in dribbling.

## PALLA OLTRE LA LINEA LATERALE O DI PORTA

Se il pallone oltrepassa la linea laterale o di porta, il gioco riprende immediatamente con il pallone di riserva posizionato sul medesimo lato (zona demarcata).

Il giocatore che ha toccato per ultimo la palla, recupera il pallone e lo sistema nella zona demarcata, rimpiazzando il pallone che è stato utilizzato per proseguire il gioco. Ogni pallone che oltrepassa la linea laterale o di porta dev’essere recuperato e portato nella zona demarcata.
Durante questo lasso di tempo, la squadra che ha giocato il pallone oltre la linea, rimane temporaneamente in inferiorità numerica. Il giocatore che recupera la palla non può essere sostituito con un giocatore di riserva.

## RIMESSA IN GIOCO

Le rimesse sono eseguite con i piedi con un passaggio rasoterra o in dribbling, l’avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore che esegue la rimessa.

## SOSTITUZIONI E ROTAZIONE

Idealmente sostituzioni e rotazione delle posizioni dopo ogni rete.

## CALCIO DI PUNIZIONE

Le infrazioni di gioco commesse sul campo piccolo sono sempre sanzionate con un calcio di punizione indiretto. Non è permesso segnare direttamente a partire da un calcio piazzato e l’avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore esecutore.

## RIPRESA DOPO UNA RETE

Quando viene segnata una rete, il gioco riprende dalla porta con il medesimo pallone. La squadra che ha segnato si ritira nella propria metà campo e lascia spazio alla squadra avversaria per il gioco di ripartenza.

## CALCIO DI RIGORE

Non c’è calcio di rigore (vedi calcio di punizione).

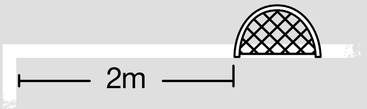
### DIMENSIONE

Lunghezza: 25 – 30 m
larghezza: 20 – 25 m

### PORTE

Mini porte
(alm. 1.2m x 0.8m)

### POSIZIONE DELLA PORTA




### PALLONI

Gr. 4 (290g / 360 g)

PRESCRIZIONI D’ESECUZIONE

# Categoria E / FF12

## CALCIO D’INIZIO, RIPRESA DOPO UNA RETE

Il calcio d’avvio e la ripresa del gioco dopo la realizzazione di una rete, si effettuano a centrocampo.

## RINVIO DEL PORTIERE

Un rinvio dalla porta è da effettuare dall’interno dell’area di rigore con le mani dal portiere. A norma di regolamento è da considerare come un pallone intercettato durante il gioco in corso. Se il portiere mette il pallone a terra lo deve accompagnare con i piedi ed effettuare il passaggio. Tutte le altre forme di rinvio sono proibite e sanzionate con un calcio piazzato indiretto dalla linea mediana a favore della squadra avversaria.

## PALLA OLTRE LA LINEA LATERALE O DI PORTA

Se il pallone oltrepassa la linea laterale o di porta, il gioco continua con il primo pallone disponibile (mettere a disposizione diversi palloni).

## RIMESSA IN GIOCO

Le rimesse sono eseguite con i piedi con un passaggio rasoterra o in dribbling, l’avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 di bambino dal giocatore che esegue la rimessa.

## CALCIO D’ANGOLO

Dall’angolo del campo da gioco. Non è permesso segnare direttamente da un calcio d’angolo.

## CALCIO DI PUNIZIONE

Le infrazioni di gioco commesse sul campo grande sono sempre sanzionate con un calcio di punizione indiretto. Non è permesso segnare direttamente a partire da un calcio piazzato e l’avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore esecutore.

## SOSTITUZIONI E ROTAZIONE

Ogni giocatore/trice gioca almeno 15 min. durante i primi due incontri in 6 contro 6. Si consiglia lo stesso tempo di gioco per tutti.

## AREA DI RIGORE

Lunghezza: 10 Metri (demarcazione con coni sulla linea di bordo).
Larghezza: tutta la larghezza del campo

## CALCIO DI RIGORE

Infrazioni che avvengono nell’area vengono sanzionate con un calcio di rigore (2 passi di bambino dalla linea dell’area di rigore in direzione della porta).

### DIMENSIONE

lunghezza: 43 – 48 m
larghezza: 25 – 30 m

### PORTE

Porte da 5 m

### PALLONI

Gr. 4 (290g / 360g)

PRESCRIZIONI D'ESECUZIONE

# Tutte le categorie

## AUTORIZZAZIONE A GIOCARE

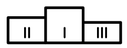
Prescrizioni d'esecuzione dell'ASFV

## QUALIFICAZIONE

Qualificazione obbligatoria: Per gli allievi F della classe di età superiore è necessario richiedere una qualificazione se si desidera impiegarli nella categoria allievi E.

## CARTOLINA GIOCATORI CLUBCORNER

Prescrizioni d'esecuzione dell'ASF



## CLASSIFICHE

Non vengono allestite e pubblicate.

## DIREZIONE DI GIOCO

I bambini regolano il gioco autonomamente, le situazioni controverse vengono regolate con il gioco carta-forbice-sasso (colpo secco).

## FAIRPLAY

Strette di mano prima e dopo l'incontro.

## SCARPE DA CALCIO

Per motivi sanitari, per le categorie allievi D, E, F e G non sono consentite scarpe con i tacchetti staccabili.

## PARASTINCHI

Per tutte le categorie di gioco è obbligatorio indossare i parastinchi.

## PALLA D'INIZIO PARTITA

Il diritto alla palla di inizio partita è deciso con il gioco carta-forbice-sasso (colpo secco).

## SEGNALETICA / LINEE

Colore: bianco o altro colore. Picchetti a una distanza di almeno 1,5 m dal campo di gioco / coni / piattelli / bande: in tessuto o plastica…

## ZONA DI SICUREZZA

Dalla linea di porta e dalla linea laterale, 3 m (minimo 2 m). All'interno delle zone di sicurezza non devono essere montati oggetti fissi o che possano causare infortuni.

## ZONA DI COACHING

L'allenatore e i giocatori di sostituzione di entrambe le squadre devono restare all'interno dell'apposita zona delimitata dalla società di casa. Cioè un'unica zona per entrambe le squadre.

## ZONA PUBBLICO

I bambini devono poter giocare in tranquillità e autonomia. Per questo gli spettatori devono restare all'interno dell'apposita zona delimitata dalla società di casa. Gli allenatori e il responsabile del torneo sono responsabili del comportamento rispettoso degli spettatori

## ROTAZIONE DEL CAMPO

Le squadre ruotano da un campo all'altro secondo il piano partite.

## SANZIONI E ESPULSIONI TEMPORANEE

Nel calcio dei bambini (allievi G, F & E) non vengono applicate espulsioni temporanee né nessun altro tipo di sanzioni. Gli allenatori sono tenuti ad agire di conseguenza in caso di comportamento antisportivo o pericoloso.

## FUORIGIOCO

Nel calcio dei bambini (allievi G, F & E) si gioca senza fuorigioco.

# Gestione dei tornei

Il responsabile del torneo assicura che l'attenzione sia rivolta al gioco dei bambini e che allenatori/trici, genitori e spettatori capiscano correttamente il loro ruolo. Le seguenti misure, che sono di competenza congiunta degli allenatori/trici e del responsabile del torneo, si sono dimostrate efficaci al riguardo:

## INFORMAZIONI AGLI ALLENATORI/TRICI

Poco prima della manifestazione, dare informazioni generali agli allenatori/trici; durante questo momento è possibile apportare eventuali modifiche (ad esempio, se una squadra ha troppo pochi o troppi giocatori).

## ACCOGLIENZA

L'accoglienza e le informazioni ai genitori e ad altri spettatori prima dell'inizio della partita permettono di evitare malintesi e interpretazioni errate.

## AREA DI COACHING

L'area di coaching, da definire e marcare dal club locale, accoglie gli allenatori/trici e i giocatori di sostituzione

## AREA SPETTATORI

Definire un'area per gli spettatori che crei una distanza spaziale ed emotiva tra genitori e bambini (terreno di gioco). I bambini possono andare verso i loro genitori in qualsiasi momento, ma i genitori non devono entrare sul terreno di gioco.