

Regole Attività di Base LOMBARDIA

STAGIONE 2014-2015

REGOLE	CAT. PULCINI a 5 e 6	PULCINI e ESORDIENTI a 7	ESORDIENTI a 9	ESORDIENTI a 11
Dimensione CAMPI Riduzione max 10%	A 5 Gioc. max mt.45 x 25 A 6 Gioc. max mt 50 x 35	Max. mt. 60 x 40	Max. mt. 75 x 50	85-95 x 55-60 da area di porta ad area di porta
AREA di PORTA	non prevista	non prevista	lunetta area di rigore	Linee regolari a 11
AREA di RIGORE	Circa mt. 16 X 8 (non obbligatoria)	Circa mt. 20 X 10 (obbligatoria)	Circa mt. 20 X 10 (obbligatoria)	Linee regolari a 11
PORTE	m 4 x 2 (m. 3 x 2 solo calcio 5)	m. 5 o 6 x 2	M. 5 o 6 x 2	M. 5 o 6 x 2
PALLONI	Mis. 4 (calcio a 5 anche mis. n° 3) gomma	Mis. 4 anche gomma	Mis. 4	Mis. 4
SCARPE	Ginnastica, Calceetto o Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)	Ginnastica, Calceetto o Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)	Calceetto-Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)	Calceetto - Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)
ARBITRAGGIO	auto-arbitraggio	Auto-arbitraggio(categoriaPulcini) dirigente, istruttore o giocatore anche della società ospitata (categoria Esordienti)	dirigente, istruttore o giocatore (anche della società ospitata) autoarbitraggio	dirigente, istruttore o giocatore (anche della società ospitata)
TEMPI di GIOCO	3 x 15'	3 x 15'Pulcini - esordienti 3x20'	3 x 20'	3 x 20'
SOSTITUZIONI	Tutti i giocatori in distinta devono giocare almeno un tempo dei primi due. I giocatori in panchina nel primo tempo devono obbligatoriamente entrare e disputare l'intero secondo tempo, mentre è possibile sostituire con cambi liberi i giocatori rimasti in campo dal primo tempo con quelli in panchina all'inizio del secondo tempo. Nel terzo tempo cambi "volanti". Si consiglia di effettuarli a centrocampo senza interrompere il gioco, con la seguente modalità prima esce il giocatore che deve essere sostituito e subito dopo entra il sostituto. Situazioni 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 (es. gara di Pulcini a 5, se una società ha 12 giocatori in distinta farà giocare 5 bambini nel 1° tempo, 5 bambini nel 2° tempo e i restanti 2 bambini, che ancora non sono entrati, nel 3° tempo). - 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: (esempio) gara di Pulcini a 7, se una società ha in distinta 14 giocatori con un solo portiere farà giocare 7 bambini nel primo tempo, altri 6 bambini di movimento 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. Ricordiamo che anche un giocatore può svolgere il ruolo del portiere.			
GIOCATORE IN PIU'	In caso di svantaggio con 5 o più reti fino allo svantaggio di 3 reti	In caso di svantaggio con 5 o più reti fino allo svantaggio di 3 reti-non valido per esordienti	NON PREVISTO	NON PREVISTO
TIME-OUT	Uno di 1' per squadra per ogni tempo gara (i minuti dei time-out vanno poi recuperati)			
REFERTO GARA	Firmato dal Dirigente/Arbitro (se ha fatto il corso specificare n° tessera) e dal dirigente Ospite. Indicare i numeri dei giocatori che disputano il 1° tempo e i numeri dei sostituiti nel 2° tempo. Il Dirigente della sq. Ospite può segnalare eventuali anomalie riscontrate durante la manifestazione.			
CHIAMA INIZIALE	La chiama e il controllo dei cartellini della squadra di casa dovrà essere fatta obbligatoriamente da un dirigente o tecnico della squadra ospitata.			
CALCIO DI RIGORE	previsto - in caso di infrazione palesemente volontaria	previsto - in caso di infrazione palesemente volontaria	previsto	previsto
PUNTO DI RIGORE	mt. 8	mt 10 con 6x2	mt.10–porte 5/6x2	mt. 11 porte 5/6x2
RETROPASSAGGIO	il portiere puo' usare le mani	il portiere puo' usare le mani	il portiere non puo' usare le mani	il portiere non puo' usare le mani
FUORIGIOCO	non previsto	non previsto	non previsto	Come da regolamento a 11
RIMESSA LATERALE	1) con le mani – se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore 2) con i piedi – passaggio breve che non puo' essere intercettato	1) con le mani – se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore 2) con i piedi – passaggio breve che non puo' essere intercettato	1) con le mani – se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore 2) con i piedi – passaggio breve che non puo' essere intercettato	Solo con le mani – se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore (al secondo errore consecutivo cambio rimessa)
CALCIO D'ANGOLO	con i piedi – passaggio breve che non puo' essere intercettato – no cross	con i piedi – passaggio breve che non puo' essere intercettato – cross no rete diretta	Regolamento a 11 giocatori	Regolamento a 11 giocatori
RIMESSA IN GIOCO DEL PORTIERE	con le mani entro la propria meta' campo – Solo su rimessa breve (nella propria 3/4) il primo passaggio non puo' essere intercettato	con le mani o con i piedi entro la propria meta' campo. Se il rinvio supera la metà campo si procederà con una rimessa laterale a favore dell'altra squadra che andrà battuta a metà campo.	con le mani o con i piedi	con le mani o con i piedi
RIMESSA DAL FONDO	sempre palla in mano al portiere	con le mani o con i piedi senza scambio	con i piedi – palla posta nella lunetta	Regolamento a 11 giocatori
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 chi è uscito non può più rientrare nell'arco della partita). Ricordiamo comunque di specificare a referto ciò che è avvenuto sul campo. Nel caso in cui da parte degli adulti in panchina ci fossero comportamenti diseducativi bisogna prendere il provvedimento dell'allontanamento dal campo di gioco e la segnalazione a referto.			
CALCI DI PUNIZIONE	tutti indiretti (distanza 6 mt)	tutti indiretti (distanza 6 mt)	secondo regolamento (distanza 8 mt)	secondo regolamento (distanza 9,15 mt)