

Regole Attività di Base LOMBARDIA Delegazione Milano STAGIONE 2015-2016

REGOLE	CAT. PULCINI a 5	PULCINI a 7	ESORDIENTI a 9	ESORDIENTI a 11
CAMPI	A 5 Gioc. mt.30/45 x 20/ 25	Max. mt. 55/65 x 40/45	Max. mt. 75 x 50	85-95 x 55-60 da area di porta ad area di porta
ZONA FRANCA	1/3 Lunghezza campo	1/3 Lunghezza campo (solo misti e 2° anno)	Non prevista	Non prevista
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 4/5 x 1,60/2 (m. 3 x 2 solo calcio 5)	m 5/6 x 2 (3°anno); m 4 x 2 (2°anno e misti)	m 5/6 x 1,8/ 2	m 5/6 x 1,8/2
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	Auto-arbitraggio; dirigente, istruttore o giocatore (anche della società ospitata)	dirigente, istruttore o giocatore (anche della società ospitata)
TEMPI di GIOCO	3 x 15' fare multi partite contemporanee Oppure in alternativa 4 x 15' se non multi partite	3 x 15' fare multi partite contemporanee Oppure in alternativa 4 x 15' se non multi partite	3 x 20' fare multi partite contemporanee Oppure in alternativa 4 x 20' - multi partite	3 x 20' Possibile 4 x 20'
SOSTITUZIONI	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Situazioni particolari:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 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 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. Obbligo controllo documenti e appello iniziale da parte dei dirigenti.			
CHIAMA INIZIALE	La chiama e il controllo dei cartellini delle squadre dovrà essere fatta obbligatoriamente da un dirigente o tecnico della squadra avversaria.			
CALCIO DI RIGORE	Non previsto	previsto - solo in caso di infrazione palesemente volontaria all'interno dell'area	previsto	previsto
PUNTO DI RIGORE	Non previsto	mt. 10 con 5/6x2	mt. 10 porte 5/6x2	mt. 11 porte 5/6x2
RETROPASSAGGIO	il portiere può usare le mani e non può calciare oltre la metà campo	il portiere può usare le mani e non può calciare oltre la metà campo	il portiere non può usare le mani	il portiere non può usare le mani
FUORIGIOCO	Non previsto	Non previsto	Previsto solo ultimi 15 m o 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 può essere intercettato	Con le mani i primo tocco libero per chi riceve – se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore.	Con le mani – se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore al secondo errore cambio rimessa	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 può essere intercettato – no cross no rete diretta	Con i piedi – passaggio breve che non può essere intercettato o cross, no rete diretta	Regolamento a 11 giocatori	Regolamento a 11 giocatori
RIMESSA IN GIOCO DEL PORTIERE	Con le mani entro la propria metà campo – la squadra avversaria deve stare tutta oltre la zona franca	Con le mani o con i piedi entro la propria metà campo. Nei misti e 2° anno la squadra avversaria deve stare tutta oltre la zona franca	Con le mani o con i piedi	Con le mani o con i piedi
RIMESSA DAL FONDO	Sempre palla in mano al portiere no oltre metà campo e la squadra avversaria deve stare tutta oltre la zona franca. Vedi regola su disegno	Con le mani o con i piedi no oltre la metà. Nei misti e 2° anno la squadra avversaria deve stare tutta oltre la zona franca	Con i piedi all'interno dell'area	Con i piedi all'interno dell'area
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. La parità di giocatori verrà ristabilita nel successivo mini tempo (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 da parte del direttore di campo 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)