

STAGIONE 2016 - 2017: NORME REGOLAMENTARI

REGOLE	CAT. PICCOLI AMICI 2009/10	UNDER 10 2007/2008	UNDER 12 2005/2006
Dimensione CAMPI Riduzione max 10%	max mt.45 x 25	Max. mt. 60 x 40	Max. mt. 60 x 40
AREA di RIGORE	(non obbligatoria)	Linee regolari a 7 - obbligatoria	Linee regolari a 7 - obbligatoria
PORTE	m 4 x 2 (m. 3 x 2 solo calcio 5)	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	Mis. 4 o 5
SCARPE	Ginnastica, Calcetto o Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)	Ginnastica, Calcetto o Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)	Calcetto-Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)
ARBITRAGGIO	Auto-arbitraggio dirigente o istruttore (anche della società ospitata)	Dirigente, istruttore o giocatore (anche della società ospitata)	Dirigente, istruttore o giocatore (anche della società ospitata)
TEMPI di GIOCO	3 x 15'	3 x 15'	2 x 25'
GIOCATORI IN CAMPO	5 o 7 Giocatori	7 Giocatori	7 Giocatori
SOSTITUZIONI	<p>Tutti i giocatori in distinta devono giocare almeno un tempo dei primi due (per Piccoli amici e Under 10). 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.</p> <p>Situazioni particolari:</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>Per l'Under 12 invece (avendo due tempi) i cambi possono essere effettuati come per le categorie superiori (cambi volanti quanti se ne vuole, facendo giocare tutti i ragazzi)</p>		
GIOCATORE IN PIU'	In caso di svantaggio con 5 o più reti fino allo svantaggio di 3 reti	NON PREVISTO	NON PREVISTO
TIME-OUT	Un time out di 1' per tempo per squadra (i minuti dei time-out vanno poi recuperati)		
REFERITO 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 squadra Ospite può segnalare eventuali anomalie riscontrate durante la manifestazione.		
CHIAMA INIZIALE	La chiama e il controllo dei cartellini della squadra di casa potrà essere fatta da un dirigente o tecnico della squadra ospitata.		
CALCIO DI RIGORE	Previsto - in caso di infrazione palesemente volontaria	Previsto	Previsto
PUNTO DI RIGORE	mt. 8	mt.10 - porte 5/6x2	mt.10 - porte 5/6x2
RETROPASSAGGIO	Il portiere può usare le mani	Il portiere può usare le mani	il portiere può usare le mani
FUORIGIOCO	non previsto	non previsto	non previsto
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. Non è consentito il tiro in porta dopo il 1° passaggio laterale	Con le mani - se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore	Solo con le mani - se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore (al secondo errore consecutivo cambio rimessa)
RIMESSA IN GIOCO DEL PORTIERE	Con le mani entro la propria metà campo. Ogni volta che il portiere avrà la palla tra le mani, la squadra avversaria si porterà sulla linea di centrocampo, per permettere al portiere di iniziare il gioco appoggiando la palla ad un compagno; solo quando il giocatore avrà toccato il pallone ricevuto dal portiere, la squadra avversaria potrà portarsi in avanti.	Si può superare la metà campo con il calcio di rinvio. Gol non valido da calcio di rinvio.	Si può superare la metà campo con il calcio di rinvio. Gol non valido da calcio di rinvio.
RIMESSA DAL FONDO	Sempre palla in mano al portiere	Con le mani o con i piedi (vale lo scambio)	Con i piedi (vale lo scambio)
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 referito ci 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 referito.		
CALCI DI PUNIZIONE	Tutti indiretti (distanza 6 mt)	Secondo regolamento (distanza 8 mt)	Secondo regolamento (distanza 8 mt)