

## STAGIONE 2019 - 2020: NORME REGOLAMENTARI

REGOLE	CAT. PICCOLI AMICI 2012/13/14	UNDER 10 2010/2011/2012	UNDER 12 2008/2009/2010
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, Calzetto o Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 tacchetti o in ferro)	Calzetto-Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 tacchetti o in ferro)	Calzetto - 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) auto-arbitraggio	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. 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 (regola non obbligatoria per gli Under 12). 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><b>Situazioni particolari:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nel caso in cui una società abbia in distinta un numero di giocatori tale da rendere impossibile l'ingresso in campo di tutti per un intero tempo tra i primi due, sarebbe opportuno effettuare 4 tempi o in alternativa utilizzare il terzo tempo per far giocare i rimanenti (es. gara di Piccoli 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).</li> <li>- 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 Under 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.</li> </ul> <p>Se una società presenta tre portieri li farà giocare uno per tempo. Ricordiamo che anche un giocatore può svolgere il ruolo del portiere.</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	<b>Un time-out di 1' per squadra durante l'incontro (i minuti dei time-out vanno poi recuperati)</b>		
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 squadra Ospite può segnalare eventuali anomalie riscontrate durante la manifestazione.		
CHIAMA INIZIALE	<b>La chiama e il controllo dei cartellini della squadra di casa dovrà essere fatta obbligatoriamente da un Dirigente o Tecnico della squadra ospitata.</b>		
CALCIO DI RIGORE	Previsto - in caso di infrazione palesemente volontaria	Previsto	Previsto
PUNTO DI RIGORE	Mt. 8	Mt. 10 - porte 5/6 x 2	Mt. 10 - porte 5/6 x 2
RETROPASSAGGIO	Il portiere <b>può</b> usare le mani	Il portiere <b>può</b> usare le mani	Il portiere <b>può</b> 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 - <b>passaggio breve che non può essere intercettato</b>	1. 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 - solo su rimessa breve (nella propria 3/4) il primo passaggio <b>non può essere intercettato</b>	Con le mani o con i piedi	Con le mani o con i piedi
RIMESSA DAL FONDO	Sempre palla in mano al portiere	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 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 di sedativi bisogna prendere il provvedimento dell'allontanamento dal campo di gioco e la segnalazione a referto.		
CALCI DI PUNIZIONE	Tutti indiretti (distanza 6 mt)	Secondo regolamento (distanza 8 mt)	Secondo regolamento (distanza 8 mt)