**Regole Attività di Base LOMBARDIA 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 1,6/2 | m 5/6 x1,8/ 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, 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) | Calcetto - 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 | 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.  **Utilizzare le multi partite, se si ha a disposizione spazio far disputare più partite contemporaneamente per non tenere bambini fermi.** | | | | |
| 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 puo’** usare le mani | | il portiere **non puo’** usare le mani |
| FUORIGIOCO | Non previsto | Non previsto | Previsto solo ultimi 15 m o non previsto | | Come da regolamento a 11 |
| RIMESSA LATERALE | Con le mani o piedi primo tocco libero per chi riceve – se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore. No Cross subito | Con le mani i primo tocco libero per chi riceve – se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore. No cross subito | 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. Misti **la squadra avversaria deve stare tutta oltre la zona franca (vedi regola su disegno a 5)** | 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) |