



**DELEGAZIONE PROVINCIALE DI COMO**



## **STAGIONE SPORTIVA 2018/2019**

### **INDICAZIONI REGOLAMENTARI CATEGORIA PULCINI**

**7:7** (POSSIBILMENTE FARE MULTI PARTITE CONTEMPORANEE)

#### **1. ANNO DI NASCITA**

PULCINI **2008** (CON LA POSSIBILITA' D'INSERIRE 3 NATI NEL **2009**\*)

PULCINI **2009** (CON LA POSSIBILITA' D'INSERIRE 3 NATI NEL **2010**\*)

PULCINI MISTI **2008-2009-2010 AL COMPIMENTO DELL'OTTAVO ANNO.**

*\* Tale opportunità è concessa solo alle Società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa.*

#### **2. TEMPI DI GIOCO DEGLI INCONTRI**

3 TEMPI DI GIOCO DELLA DURATA CIASCUNO DI 15 MINUTI.

QUALORA NON FOSSE POSSIBILE DISPUTARE PIÙ PARTITE CONTEMPORANEAMENTE ED IL NUMERO DEI GIOCATORI SIA ELEVATO, PER FAR GIOCARE DI PIÙ TUTTI I BAMBINI È POSSIBILE DISPUTARE 4 TEMPI DI GIOCO DELLA DURATA CIASCUNO DI 15 MINUTI.

#### **3. TIME-OUT**

POSSIBILITA' DI CHIEDERE UN TIME-OUT DELLA DURATA DI UN MINUTO PER SQUADRA PER OGNI TEMPO GARA (I MINUTI DEI TIME-OUT VANNO POI RECUPERATI). IL TIME-OUT PUÒ ESSERE RICHIESTO QUANDO IL GIOCO È FERMO E LA PALLA È IN POSSESSO E NELLA PROPRIA METÀ DEL CAMPO.

#### **4. DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO**

LUNGHEZZA MINIMA 50 METRI – LUNGHEZZA MASSIMA 65 METRI

LARGHEZZA MINIMA 35 METRI – LARGHEZZA MASSIMA 45 METRI

#### **5. DIMENSIONI DELLE PORTE**

4-5 METRI X 2 METRI (IN ALTERNATIVA È COMUNQUE CONSENTITO UTILIZZARE ANCHE PORTE LARGHE DAI 4 AI 6 METRI E ALTE FINO AD UN MASSIMO DI 2 METRI).

#### **6. AREA DI RIGORE**

20 METRI X 10 METRI (SI POSSONO UTILIZZARE RIFERIMENTI COME DELIMITATORI POSSIBILMENTE PIATTI).

#### **7. TIPOLOGIA E DIMENSIONI DEL PALLONE**

MISURA 4 (GOMMA DOPPIO O TRIPLO STRATO O CUOIO).

#### **8. ABBIGLIAMENTO**

DEVONO ESSERE UTILIZZATE SCARPE DA GINNASTICA, DA CALCETTO OPPURE DA CALCIO CON TACCHETTI IN GOMMA; **SONO VIETATE LE SCARPE DA CALCIO A 6 TACCHETTI E/O CON TACCHETTI IN ALLUMINIO. SONO OBBLIGATORI I PARASTINCHI.**

#### **9. ARBITRAGGIO**

È PREVISTO L'AUTO-ARBITRAGGIO.

## **10. 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.

*ESEMPI DI ALCUNE SITUAZIONI PARTICOLARI:*

*- NEL CASO IN CUI UNA SOCIETÀ ABBA TANTI GIOCATORI IN DISTINTA TALI CHE IMPEDISCA DI FAR GIOCARE UN TEMPO INTERO TRA I PRIMI DUE, UTILizzerà IL TERZO TEMPO PER FAR GIOCARE I RIMANENTI.*

*- NEL CASO IN CUI UNA SOCIETÀ ABBA UN SOLO PORTIERE E TANTI BAMBINI IN DISTINTA PUÒ LASCIARE IL PORTIERE IN CAMPO NEI TRE TEMPI (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).*

## **11. GIOCATORE IN PIU'**

IN CASO DI UNA DIFFERENZA DI 5 RETI DURANTE UN TEMPO DI GIOCO, LA SQUADRA IN SVANTAGGIO PUO' GIOCARE CON UN GIOCATORE IN PIU' FINO A QUANDO LA DIFFERENZA SI RIDUCE A MENO 3 RETI (VA TOLTO IL GIOCATORE CHE ERA STATO MESSO IN PIU').

OGNI TEMPO DI GIOCO INIZIA CON LO STESSO NUMERO DI GIOCATORI PER SQUADRA.

## **12. REFERTO GARA E CHIAMA INIZIALE**

IL REFERTO DEVE ESSERE FIRMATO DAI DIRIGENTI DELLE DUE SQUADRE. È OBBLIGATORIO IL CONTROLLO DEI DOCUMENTI E L'APPELLO INIZIALE DA PARTE DEI DIRIGENTI.

LA CHIAMA E IL CONTROLLO DEI CARTELLINI DELLE SQUADRE DOVRÀ ESSERE FATTA OBBLIGATORIAMENTE DA UN DIRIGENTE O TECNICO DELLA SQUADRA AVVERSARIA.

## **13. CALCIO DI PUNIZIONE**

CONSIDERANDO CHE GLI INCONTRI SI SVOLGONO CON L'AUTOARBITRAGGIO, È OPPORTUNO CHE I CALCI DI PUNIZIONE SIANO INDIRETTI (Distanza della barriera mt.6).

## **14. CALCIO DI RIGORE**

È PREVISTO SOLO IN CASO DI INFRAZIONE PALESEMENTE VOLONTARIA ALL'INTERNO DELL'AREA DI RIGORE (PUNTO DI RIGORE MT. 7).

## **15. AMMONIZIONE**

SONO PREVISTE AMMONIZIONI IN CASI ECCEZIONALI.

## **16. ESPULSIONE**

È PREVISTA L'ESPULSIONE DAL CAMPO (NON CON IL CARTELLINO ROSSO) PER COMPORTAMENTI PARTICOLARMENTE GRAVI (COMPORTAMENTO GRAVEMENTE MALEUCATO, OFFENSIVO E VIOLENTO NEI CONFRONTI DI AVVERSARI, COMPAGNI, DIRIGENTI, ISTRUTTORI O PUBBLICO); È AMMESSA LA SOSTITUZIONE DEL CALCIATORE ESPULSO NEI TEMPI DI GIOCO SUCCESSIVI A QUELLO IN CUI È AVVENUTA L'ESPULSIONE.

NEL CASO IN CUI DA PARTE DEGLI ADULTI IN PANCHINA CI FOSSERO COMPORTAMENTI DISEDUCATIVI BISOGNA PRENDERE, DA PARTE DEL DIRETTORE DI CAMPO, IL PROVVEDIMENTO DELL'ALLONTANAMENTO DA PARTE DEL DIRETTORE DI CAMPO DAL CAMPO DI GIOCO E LA SEGNALAZIONE A REFERTO.

## **17. RIMESSE LATERALI**

POSSONO ESSERE EFFETTUATE SOLO CON LE MANI (È OPPORTUNO CHE IL PRIMO TOCCO PER CHI RICEVE SIA LIBERO; NON È PERO' CONSENTITO EFFETTUARE SUBITO UN CROSS); SE LA RIMESSA LATERALE È PALESEMENTE ERRATA VIENE FATTA RIPETERE ALLO STESSO GIOCATORE.

## **18. CALCIO D'ANGOLO**

VA EFFETTUATO CON I PIEDI (SE VIENE FATTO UN PASSAGGIO BREVE NON PUÒ ESSERE INTERCETTATO); NON È CONSENTITA LA RETE DIRETTA.

## **19. FUORIGIOCO**

NON È PREVISTO IL FUORIGIOCO.

## **20. RETROPASSAGGIO CON I PIEDI AL PORTIERE**

IN CASO DI RETROPASSAGGIO AL PORTIERE, LA PALLA NON PUO' ESSERE PRESA CON LE MANI DAL PORTIERE (*P.S. – L'EVENTUALE PUNIZIONE INDIRECTA VA FATTA CALCIARE FUORI DALL'AREA SUL PROLUNGAMENTO DEL PUNTO DOVE IL PORTIERE HA COMMESSO FALLO*), CON APPLICAZIONE DEL DIVIETO DI PRESSING SUL PORTIERE CHE RICEVE IL RETROPASSAGGIO CON I PIEDI (NON È CONSENTITO ALLA SQUADRA AVVERSARIA INTERVENIRE NEL RETROPASSAGGIO). IL PORTIERE IN POSSESSO DI PALLA NON PUO' ESSERE ATTACCATO E DEVE POTER GIOCARE SENZA ESSERE CONTRASTATO.

## **21. REGOLA PER IL PORTIERE**

IL PORTIERE NON PUO' MANTENERE IL POSSESSO DELLA PALLA PER PIU' DI 6 (SEI) SECONDI, SIA CON LE MANI SIA CON I PIEDI; IL PORTIERE CHE METTE PALLA A TERRA NON PUO' RIPRENDERE LA STESSA CON LE MANI (*P.S. – L'EVENTUALE PUNIZIONE INDIRECTA VA FATTA CALCIARE FUORI DALL'AREA SUL PROLUNGAMENTO DEL PUNTO DOVE IL PORTIERE HA COMMESSO FALLO*);

IL PORTIERE NON PUO' LANCIARE LA PALLA OLTRE LA META' CAMPO (*P.S. – L'EVENTUALE PUNIZIONE INDIRECTA VA FATTA CALCIARE SULLA LINEA DI META' CAMPO*)

## **22. RIMESSA DA FONDO CAMPO**

LA RIMESSA DAL FONDO SARA' EFFETTUATA CON I PIEDI (NON VA FATTA OLTRE LA META' CAMPO).

**ZONA DI 'NO PRESSING':** IN OCCASIONE DELLA RIMESSA DAL FONDO, NON È PERMESSO AI GIOCATORI DELLA SQUADRA AVVERSARIA DI SUPERARE LA LINEA DETERMINATA DAL LIMITE DELL'AREA DI RIGORE E DAL SUO PROLUNGAMENTO FINO ALLA LINEA LATERALE, PERMETTENDO DI FAR GIOCARE LA PALLA SUI LATI AL DI FUORI DELL'AREA DI RIGORE. IL GIOCO COMINCIA NORMALMENTE QUANDO IL GIOCATORE FUORI DALL'AREA RICEVE LA PALLA.

È CHIARO CHE NELL'ETICA DELLA NORMA I GIOCATORI AVVERSARI DOVRANNO COMUNQUE PERMETTERE LO SVILUPPO INIZIALE DEL GIOCO, EVITANDO DI ANDARE VELOCEMENTE IN PRESSIONE APPENA EFFETTUATA LA RIMESSA IN GIOCO.

## **23. SALUTI**

SIA ALL'INIZIO CHE AL TERMINE DELLA GARA DEVE ESSERE PREVISTO OBBLIGATORIAMENTE IL SALUTO TRA LE SQUADRE E I DIRIGENTI; LE SQUADRE SI DEVONO SCHIERARE IN LINEA, UNA A FIANCO DELL'ALTRA, ALL'ALTEZZA DEL CENTROCAMPO, DANDOSI LA MANO.

AL TERMINE DELL'INCONTRO DOVRA' ESSERE PREVISTO IL MEDESIMO CERIMONIALE.

## **24. SFIDA DI ABILITA' TECNICA (OPZIONALE NEL PERIODO AUTUNNALE)**

IN MODO OPZIONALE NEL PERIODO AUTUNNALE (NEL PERIODO PRIMAVERILE SARA' OBBLIGATORIO) SI PUO' PREVEDERE, COME ATTIVAZIONE MOTORIA PRIMA DELL'INCONTRO, UN'ATTIVITA' COMUNE FRA LE DUE SQUADRE (MINIPARTITE 3VS3 E SITUAZIONI DI GIOCO SEMPLICE).

## **25. RISULTATO DEGLI INCONTRI**

VITTORIA DI UN TEMPO DI GIOCO O DELL'EVENTUALE EVENTUALE SFIDA TECNICA = 1 PUNTO  
PAREGGIO DI UN TEMPO DI GIOCO O DELL'EVENTUALE EVENTUALE SFIDA TECNICA = 1 PUNTO

### *ESEMPI CALCOLO RISULTATO DELLA GARA*

PAREGGIO IN TUTTI E TRE I TEMPI DELLA GARA	3-3
DUE TEMPI IN PAREGGIO ED UN TEMPO VINTO DA UNA DELLE DUE SQUADRE	3-2
UN TEMPO IN PAREGGIO E DUE TEMPI VINTI DA UNA DELLE DUE SQUADRE	3-1
VITTORIA DELLA STESSA SQUADRA IN TUTTI E TRE I TEMPI	3-0
UNA VITTORIA A TESTA ED UN PAREGGIO NEI TRE TEMPI	2-2
DUE VITTORIE DI UNA SQUADRA ED UNA VITTORIA DELL'ALTRA NEI TRE TEMPI	2-1

*PER DETERMINARE IL RISULTATO FINALE, ALLA GARA DOVRÀ ESSERE AGGIUNTO UN PUNTO PER LA VITTORIA O IL PAREGGIO NEL GIOCO TECNICO EVENTUALMENTE DISPUTATO*

## **26. "GREEN CARD"**

DURANTE GLI INCONTRI POTRANNO ESSERE UTILIZZATE LE COSIDDETTE "GREEN CARD", I CARTELLINI VERDI CHE PREMIANO I GIOVANI CALCIATORI CHE SI RENDANO PROTAGONISTI DI PARTICOLARI GESTI DI "FAIR PLAY" (GIOCO GIUSTO) O DI "GOOD PLAY" (GIOCO BUONO). IN SOSTANZA GESTI DI SIGNIFICATIVA SPORTIVITÀ NEI CONFRONTI DEGLI AVVERSARI, DELL'ARBITRO, DEL PUBBLICO E DEI COMPAGNI DI GIOCO O APPREZZABILI GESTI TECNICI.

## **27. "TERZO TEMPO FAIR PLAY"**

IL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO PROMUOVE L'ORGANIZZAZIONE DEL TERZO TEMPO FAIR PLAY DA PARTE DELLE SOCIETÀ. NEL CORSO DEL TERZO TEMPO "FAIR PLAY", LE SOCIETÀ E LE FAMIGLIE METTONO A DISPOSIZIONE DEI/DELLE PARTECIPANTI UNA MERENDA DA CONDIVIDERE TRA LORO, ALLARGANDO NATURALMENTE L'INVITO ANCHE A TECNICI, DIRIGENTI E GENITORI DELLE SQUADRE COINVOLTE IN OCCASIONE DELL'INCONTRO.