

PULCINI

Prima dell'inizio della gara è prevista la possibilità che le squadre e i tecnici svolgano l'attivazione (riscaldamento) insieme (opzione facoltativa).

Lo svolgimento della gara prevede la presenza di un gioco tecnico, mini partite 3 vs 3, e partita 7 vs 7 a cui devono partecipare tutti i giocatori indicati nella distinta di gara.

Per quanto riguarda il "Retropassaggio al Portiere", è di recente introduzione una nuova norma che riguarda la categoria Pulcini, con alcuni piccoli accorgimenti:

- Non è consentito al portiere raccogliere la palla con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
- Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 secondi, sia con le mani, sia con i piedi (in caso di infrazione verrà concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria da metà campo);
- Il portiere che mette la palla a terra non può più riprenderla con le mani (in caso di infrazione verrà concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria da metà campo);

E' previsto l'**AUTOARBITRAGGIO**.

E' possibile assegnare Green Card per comportamenti particolarmente significativi di Fair Play e Good Play.

Il confronto prevede la disputa prima di (2) mini partite 3 vs 3 e (3) e poi 3 tempi/partite 7 vs 7 secondo il seguente schema:

A) mini partita 3 vs 3 della durata di 8' (se pochi giocatori 2 tempi)

B) mini partita 3 vs 3 della durata di 8' (se pochi giocatori 2 tempi)

1) partita 7 vs 7 della durata di 15 '

2) partita 7 vs 7 della durata di 15 '

3) partita 7 vs 7 della durata di 15 '

Il tempo **effettivo** di gioco è di circa 60'

Tutti i calciatori iscritti nella lista devono partecipare obbligatoriamente ad entrambe le modalità di gioco con le modalità indicate nel regolamento

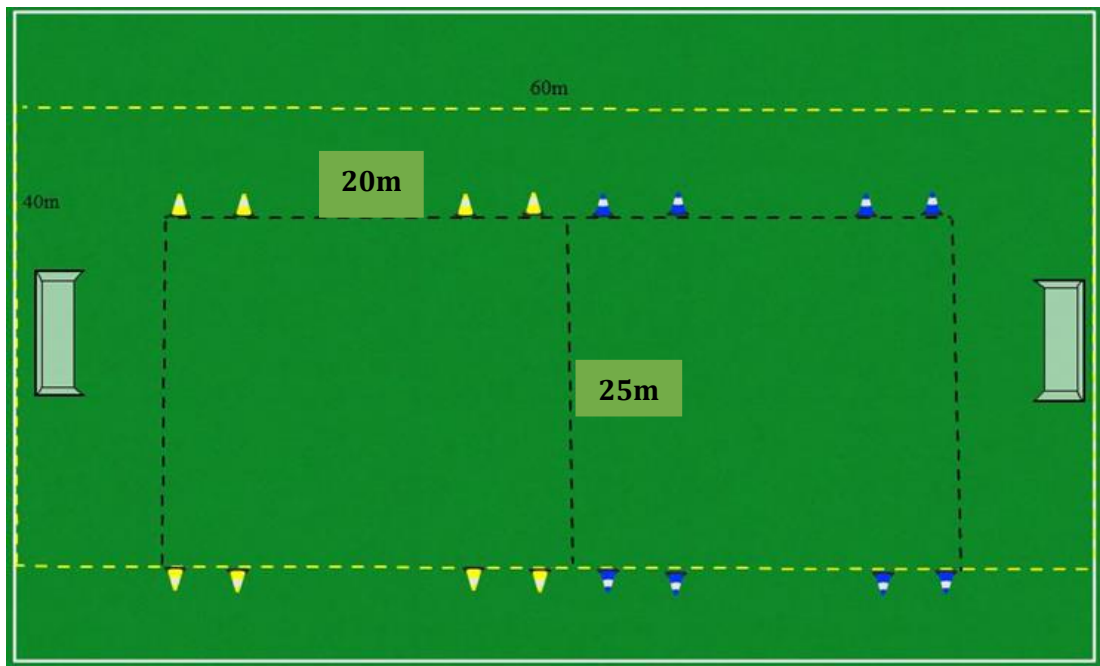
MINI PARTITE 3 VS 3

Dimensioni del campo **20 X25**

In ciascuna linea di fondo sono disposte 2 porte della dimensione di 2m di larghezza e uno di altezza, che distano tra loro 14m (minimo 12m).

Una rete è valida quando il pallone attraversa completamente la linea di una delle due porte con un tiro effettuato da un giocatore.

Se la porta è formata da coni o paletti la rete è valida solo se gli stessi quando vengono colpiti non cadano a terra.



NUMERO DI GIOCATORI:

Una squadra è composta da 4 giocatori, 3 in campo ed 1 in attesa.

OGNI MINUTO entrambe le squadre effettuano una sostituzione a rotazione con il giocatore in attesa. La sostituzione deve avvenire a **fondo campo**, dopo che il compagno ha abbandonato il campo.

Quando una squadra sta perdendo con 3 reti di differenza (3:0, 4:1 o 5:2) il giocatore di riserva può entrare in campo, creando così una situazione di 4:3. Nel caso in cui il vantaggio si riduce a sole 2 reti entrambe le squadre giocheranno nuovamente con 3 giocatori in campo.

Quando una squadra riparte dal fondo (es. quando si subisce goal), la squadra avversaria dovrà ripartire dalla propria metà campo.

RIMESSA DAL FONDO O LATERALE: va effettuata con i piedi passando la palla ad un compagno. I giocatori della squadra avversaria devono permettere la ripresa del gioco.

REGOLE DI GIOCO

Un giocatore NON può toccare il pallone con le mani e giocare violentemente

SANZIONI: la ripresa del gioco dopo ogni fallo o rimessa laterale va effettuata con i piedi passando la palla ad un compagno. I giocatori della squadra avversaria devono permettere la ripresa del gioco.

DURATA DEL GIOCO

Il gioco tecnico, mini partite 3 vs 3, verrà effettuato per 2 volte, prima dell'inizio del primo e del secondo tempo della partita 7 vs 7.

Ogni gioco tecnico durerà 8 minuti suddiviso in 2 tempi da 4'

REGISTRAZIONE DEL RISULTATO

La somma delle reti effettuate dalla stessa squadra in ogni campo in cui è impegnata determinerà il risultato finale del gioco 3 vs 3 e verranno assegnati:

2 Punti per la vittoria

1 Punto per il pareggio

0 Punti per la sconfitta

ESEMPI DI ROTAZIONI IN BASE AL NUMERO DI GIOCATORI IN LISTA

A) Esempio n° massimo giocatori (distinta con 14 giocatori)

Campo A 7 giocatori, 3 giocano e 4 rimangono in attesa

Campo B 7 giocatori 3 giocano e 4 rimangono in attesa

Ogni giocatore gioca il 3vs3 6'/8' su 16' totali

Griglia con 7 giocatori

A	B	C	D	E	F	G
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

CAMPO A								CAMPO B							
1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'
A	D	E	F	G	C	B	A	D	E	F	G	C	B	A	D
B	A	D	E	F	G	C	B	A	D	E	F	G	C	B	A
C	B	A	D	E	F	G	C	B	A	D	E	F	G	C	B

B) Esempio n° **minimo giocatori** (distinta con 7 giocatori)

Campo A 4 giocatori, 3 giocano e 1 rimane in attesa

Campo B 3 giocatori, 3 giocano

Ogni giocatore gioca il 3vs3 12'/ 16' su 16' totali

Griglia con 4 giocatori

A	B	C	D
---	---	---	---

CAMPO A								CAMPO B							
1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'
A	D	C	B	A	D	C	B	A	D	C	B	A	D	C	B
B	A	D	C	B	A	D	C	B	A	D	C	B	A	D	C
C	B	A	D	C	B	A	D	C	B	A	D	C	B	A	D

C) Esempio n° **medio giocatori** (distinta con 11 giocatori)

Campo A 6 giocatori, 3 giocano e 3 rimangono in attesa

Campo B 5 giocatori, 3 giocano e 2 rimangono in attesa

Ogni giocatore gioca il 3vs3 7'/ 10' su 16' totali

Griglia con 6 giocatori

A	B	C	D	E	F
---	---	---	---	---	---

CAMPO A								CAMPO B							
1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'
A	D	E	F	C	B	A	D	E	F	C	B	A	D	E	F
B	A	D	E	F	C	B	A	D	E	F	C	B	A	D	E
C	B	A	D	E	F	C	B	A	D	E	F	C	B	A	D

Griglia con 5 giocatori

A	B	C	D	E
---	---	---	---	---

CAMPO A								CAMPO B							
1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'
A	D	E	C	B	A	D	E	C	B	A	D	E	C	B	A
B	A	D	E	C	B	A	D	E	C	B	A	D	E	C	B
C	B	A	D	E	C	B	A	D	E	C	B	A	D	E	C

PARTITA 7 VS 7

La partita prevede la disputa di **3 tempi di 15' ciascuno**, durante i quali, nel caso in cui vi siano giovani calciatori rimasti a disposizione, tutti gli iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due, mentre nel terzo tempo potranno essere effettuate le sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi" utilizzando la procedura cosiddetta "cambi volanti".

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni ridotte (50-65 m X 35-45 m), a seconda del numero di componenti ogni singola squadra possono essere preparati più campi.

Le porte devono essere di misura ridotta, preferibilmente 5x1,80 m (in alternativa 4x2 m)

Le dimensioni dell'area di rigore devono essere indicativamente 25 m in lunghezza e 13 m in larghezza (può essere segnata con i delimitatori di spazio)

Pallone n° 4

I calci di punizione possono essere diretti o indiretti con barriera posizionata a 6 m

Il calcio di rigore viene concesso per falli evidenti (fermo restando la modalità dell'**autoarbitraggio**). La distanza del dischetto di rigore è di 7 m.

Per quanto non previsto in questo regolamento vale quanto previsto nel CU n° 8 del Settore Giovanile e Scolastico (ALLEGATO 1 Tabella riassuntiva Modalità di Gioco categorie di Base – ALLEGATO 2 Modalità di Gioco Categorie di Base)

Ciascuna squadra dovrà suddividersi in modo tale da disputare contemporaneamente il maggior numero di gare possibili in relazione al numero di calciatori iscritti nella lista

Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco trasverso per le gare 7 vs 7 nella categoria Pulcini



REGISTRAZIONE RISULTATO 7 vs 7

Per ogni tempo di gara verranno assegnati

2 Punti per la vittoria

1 Punto per il pareggio

0 Punti per la sconfitta