

## REGOLAMENTO PULCINI 1^/ 2^ /MISTI – S.S. 18 / 19

### ANNO DI ETA'

**Pul 1^ anno** 2009 (con possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2010)

**Pul 2^ anno** 2008 con possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2009

**Pul Misti** 2008/2009 (posso giocare giovani di 8 anni compiuti, nati nel 2010 **NO 2011**)

### CONFRONTO / PARTITA

7 c 7.

### TEMPI DI GIOCO

3 tempi di 15' ciascuno.

### DIMENSIONI CAMPO DI GIOCO

Lunghezza metri 50 ÷ 65 - larghezza metri 35 ÷ 45.

### PORTE

5 x 1.80 in alternativa 4÷ 6 x1,60 ÷ 2

### PALLONE

Palloni n° 4.

### SCARPE

Opportuno utilizzare scarpe da Ginnastica, Calceetto o Calcio con tacchetti di gomma o con tacchetti lamellari (sono vietate le scarpe a 6 o tacchetti in ferro).

### TIME – OUT

Possibile ed opportuno l'utilizzare un time out della durata di 1' per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

### GIORNO DI SVOLGIMENTO MANIFESTAZIONI

Le gare si disputano presumibilmente al venerdì in orario pomeridiano.

### DOCUMENTAZIONE

Tutti i giocatori devono essere muniti dei cartellini assicurativi federali e relativa distinta che dovranno consegnare al responsabile il quale, prima di ammettere nel recinto di gioco i calciatori, controlla che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Nel recinto di gioco sono ammesse solo persone inserite nella distinta.

### RIMESSA DAL FONDO (RINVIO) E/O RILANCIO DEL PORTIERE

La rimessa da fondo campo (rinvio) e/o il rilancio del portiere dall'interno dell'area di rigore possono essere effettuate con le mani o con i piedi purché entro la propria metà campo. In caso contrario verrà battuto un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.

### RETE

Perché una rete sia valida bisogna che il giocatore che ha effettuato il tiro abbia superato la linea di metà campo.

### RIMESSA LATERALE

La rimessa laterale può essere effettuata sia con le mani (se palesemente errata va fatta ripetere allo stesso giocatore) che con i piedi.

### RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

Non è concesso (il portiere può intercettare la palla solo con i piedi, ha sei secondi per passarla a un compagno e non deve essere pressato da giocatori avversari).

### FUORI GIOCO

Il fuorigioco non è previsto.

### CALCI DI PUNIZIONI

Tutti i falli saranno puniti con un calcio di punizione **indiretto** e devono essere eseguiti dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Quando le punizioni sono concesse all'interno dell'area di rigore, devono essere eseguiti da un punto della linea dell'area di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione. Il calcio di rigore è previsto solo in caso di fallo avvenuto in area di rigore e che impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete (es.: un giocatore che si sostituisce nella parata al portiere). In occasione di un calcio di punizione, tutti i giocatori devono trovarsi ad una distanza dal pallone non inferiore a 3 metri.

### 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 il calciatore chi è espulso non può più rientrare nell'arco della partita). Si ricorda comunque di specificare a referto ciò che è avvenuto sul campo. **Si rammenta che in base all' art. 45 del C.G.S. comma 2), NON è previsto l'automatismo della squalifica in caso di espulsione nella categoria Pulcini. Pertanto un giocatore espulso dal campo in una gara ufficiale del Torneo Pulcini NON dovrà intendersi automaticamente squalificato per la successiva gara, ma dovrà attendere il verdetto del Giudice Sportivo. In caso di squalifica, la stessa decorrerà a partire dal giorno immediatamente successivo a quello di pubblicazione del comunicato ufficiale riportante la delibera del Giudice Sportivo.**

### SOSTITUZIONI

Tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare almeno un tempo.

Nel 1° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio. All'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutti gli atleti di riserva siano immessi per disputare il 2° tempo di gioco **per intero** (senza possibilità cioè di essere sostituiti, fatti salvi i casi di infortunio).

Un giocatore sostituito nel 1° tempo può subentrare, nel 2° tempo, al posto di un giocatore rimasto in campo il 1° tempo).

### Casi 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 giocatori.
- Nel caso in cui una società abbia un solo portiere e tanti bambini in distinta può lasciare il portiere in campo nei tre tempi. Invece se una società presenta tre portieri li farà giocare uno per tempo. (Si ricorda che anche un giocatore può svolgere il ruolo del portiere.)

### GIOCATORE IN PIU'

In caso di una differenza di 5 reti durante un tempo di gioco, la squadra in svantaggio può giocare con un giocatore in più fino a quando la differenza si riduce a meno 3 reti.

### INTERSCAMBIO GIOCATORI

Le società che schierano due squadre in campo con disputa contemporanea delle gare, non hanno la possibilità di interscambiare i giocatori (un giocatore della squadra A non può giocare nella squadra B).

### ARBITRAGGIO

La gara viene arbitrata dagli stessi giocatori che disputano l'incontro, delegando ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto. E' compito dei responsabili, in ogni caso, motivare ai giocatori le infrazioni commesse.

### RISULTATI GARE

I risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 - 0 (stessa cosa vale per il terzo) ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

### COMBINAZIONE RISULTATO FINALE

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

### REFERTO GARA

Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre debbono firmare, per avallo, il rapporto del Tecnico o Dirigente-Arbitro, in cui sarà indicato il risultato. Un Dirigente della squadra ospitante provvederà a completare il rapporto e a spedirlo alla Delegazione entro e non oltre la disputa della gara successiva. Dirigenti delle squadre devono comunque sottoscrivere il referto e in caso di eventuale disaccordo devono far riportare le relative osservazioni nel rapporto.

### VARIAZIONI GARE

Le società possono variare, per validi motivi, la data e l'orario stabilito della gara, purché ci sia l'accordo tra le due parti.

### SALUTI

Si invitano i Dirigenti e i Tecnici delle società a fare in modo che sia all'inizio che alla fine della gara i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.