



REGOLAMENTO

PIGIESSINI - MICRO- MINI - CALCIO

PIGIESSINI - MICRO - MINI - VOLLEY

PIGIESSINI CALCIO

L'attività della categoria pigiessini è prevalentemente ludico-motoria **Pigiessini 3vs 3 o Pigiessini 6vs 6**

Pigiessini 3vs 3

Campo da gioco. Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (p.e. 15x10 m.). In presenza di concentramenti (tornei con più di due squadre) si suggerisce la realizzazione di due campetti ridotti all'interno del rettangolo del campo di calcio a 5 regolamentari che vadano da una rimessa laterale a

quella opposta posizionando opportunamente su tali linee le due porticine.

Porte. Le porte dovranno avere le seguenti dimensioni: altezza minima 90 altezza massima 95,

larghezza minima 60 larghezza massima 70. In assenza di porte possono essere realizzate porticine

con materiale alternativo come ad esempio paletti o birilli.

Palloni. I palloni dovranno essere di materiale leggero, preferibilmente di gomma,

convenzionalmente identificabili con il n° 3 o eccezionalmente con il n° 4.

Regole di gioco. Il numero di giocatori per squadra contemporaneamente in campo non dovrà

superare le tre unità. Si gioca senza portiere e non è consentito sostare davanti alla porta entro la distanza di un metro.

Il tempo di gioco è di 4 minuti per tempo, per un totale di 4 tempi.

Tutti i tempi saranno regolamentari e contribuiranno al computo della classifica.

Potranno essere iscritti in distinta un massimo di 12 atleti per squadra, con l'obbligo che tutti gli

iscritti in distinta disputino almeno un tempo di gioco per intero.

A conclusione dei 4 tempi di gioco dovrà svolgersi obbligatoriamente il gioco del **bowling**.

Gioco bowling.

Preparazione. Posizionare 6 birilli o coni d'avanti alla porticina.

Ogni bambino avrà a disposizione 3 tiri di rigore per buttare giù più birilli possibile.

Verranno considerati i punteggi solamente dei primi 6 atleti (se una squadra dovesse averne di meno,

l'atleta/gli atleti lo ripeteranno fino ad arrivare ad un numero di 6).

Alla fine del gioco sarà comunicato insieme al risultato della gara anche il punteggio dei birilli abbattuti da ogni squadra.

Saranno assegnati:

3 punti per la squadra vincente la partita

1 punto per il pareggio.

2 punti per la squadra che vincerà il gioco

1 punto a testa in caso di parità nel gioco

Pigiessini 6vs 6

Regolamento come per i micro c6

tempi di gioco 4 tempi da 5 minuti

Gioco bowling

PIGIESSINI VOLLEY

L'attività della categoria "PIGIESSINI" è prevalentemente ludico-motoria.

Nella categoria dei pigiessini non vige l'obbligo della battuta dal basso ma la palla può essere lanciata

a due mani nel campo avversario (parte opposta).

Nel caso in cui la stessa giocatrice effettui 5 battute consecutive vincenti si effettuerà il cambio palla:

la palla passerà alla squadra avversaria senza che le venga assegnato il punto.

La squadra in ricezione dovrà effettuare obbligatoriamente tre passaggi "con blocco" prima di poter

rilanciare la palla nel campo avversario.

Le partite si svolgeranno al meglio dei due set su 3 fino al 21esimo punto.

Per tale categoria, al termine della gara dovrà essere svolto obbligatoriamente il gioco della battuta

di precisione.

Alla fine della partita verranno assegnati:

3 punti per la squadra che vince 2-0

1 punto per la squadra che perde 2-1

2 punti per la squadra che vince 2-1

2 punti alla squadra che vincerà il gioco

1 punto ciascuno in caso di parità al gioco

GIOCO PREVISTO PER MICRO E PIGIESSINE

Tiro di precisione

Verranno considerati solo i primi 8 atleti (se una squadra dovesse averne di meno, l'atleta/gli atleti lo

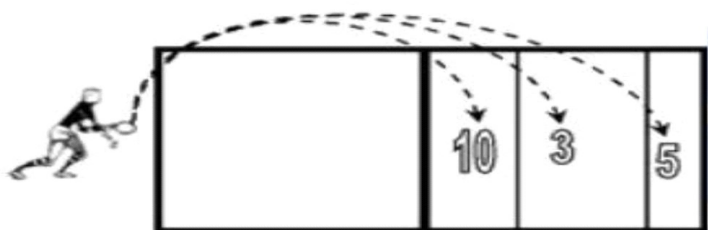
ripeteranno fino ad arrivare ad un numero di 8). Ogni atleta si posizionerà oltre la linea della battuta dovrà lanciare la palla (a due mani dal basso) e indirizzare la palla in uno dei tre settori nel campo

avversario (vedi figura). Ogni bambino avrà a disposizione 3 tiri.

In base al settore in cui cadrà la palla si assegneranno i punti conquistati.

Nello specifico:

- 10 punti se la palla cade sottorete;
 - 5 punti se la palla cade in prossimità della linea di fondo campo;
 - 3 punti se la palla cade al centro del campo;
 - 0 punti per palla fuori;
 - se la palla dovesse toccare la linea che divide un settore sarà conteggiato il settore col maggior punteggio. Nel caso di dubbi o controversia, l'arbitro potrà decidere la ripetizione del tiro.
- Vince chi fa più punti.



MICRO E MINI CALCIO

- Norme particolari e variazioni regolamentari calcio

Nella sola categoria MICRO e MINI:

- in caso di retropassaggio al portiere, non è consentito il pressing sul portiere all'interno dell'area di rigore;
- non è concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria;

Nella sola categoria **MICRO**

- In caso di una differenza pari a 5 reti durante un tempo di gioco, la squadra in svantaggio potrà integrare un ulteriore giocatore in campo fino a quando la differenza non si riduce fino a -3 reti;
- al termine di ogni gara ufficiale, si dovrà obbligatoriamente svolgere il gioco di abilità tecnica denominato "**SHOOTOUT**" (sfida 1:1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano). Le norme regolamentari per lo svolgimento degli **SHOOTOUT** sono specificate nell'"Allegato 1" del presente regolamento. Il gioco di abilità tecnica rientra nelle attività ufficiali e garantisce punteggio valido ai fini della classifica finale.
- Saranno considerati ai fini della classifica i punteggi di 8 bambini. Nel caso in cui il numero dei partecipanti è inferiore a 8, verranno scelti i

bambini che ripeteranno il gioco. Nel caso in cui, invece, il numero dei partecipanti è superiore a 8, tutti i bambini parteciperanno al gioco ma solo i primi 8 avranno valore di classifica. **Alla squadra che vincerà il gioco sarà assegnato 1 punto, che sarà aggiunto al risultato della gara** e comunicato insieme al risultato della partita

ALLEGATO 1

“SHOOTOUT”: 1:1 in continuità

NORME REGOLAMENTARI

- **Premessa**

Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “ShootOut”: sfida 1:1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.

L’obiettivo è quello di favorire l’apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling (1:1).

•

- **Modalità di gioco**

Ciascuna squadra ha il tempo limite di 3 minuti per realizzare il maggior numero di goal possibili utilizzando i calciatori che partecipano alla gara, secondo i criteri di seguito specificati.

Il calciatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede dalla linea di metà campo.

La partenza del primo giocatore viene determinata dal fischio dell’Arbitro. La partenza del secondo giocatore e dei successivi è vincolata al ritorno del calciatore precedente. Le azioni si svolgono in continuità per la durata di 4 minuti.

Il calciatore che deve effettuare l’azione potrà partire solo quando il suo compagno, rientrando in fila, supera la linea di metà campo.

Il calciatore che effettua l’azione, prima di rientrare in fila deve recuperare la palla. Se realizza il goal o se il tiro viene parato, recupera la stessa palla con cui ha giocato. Se il tiro termina fuori o lontano dalla porta, il giocatore può recuperare uno dei palloni posizionati dietro la linea di fondo.

Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti soltanto nel momento in cui parte l’azione dell’attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell’Arbitro).

Qualora una squadra abbia 2 portieri iscritti in distinta, entrambi dovranno disputare gli “ShootOut”, alternandosi ad ogni azione di gioco (un’azione ciascuno).

Nel caso di: respinta del portiere, palo o traversa, l’azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone.

Gli "ShootOut" verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara e iscritti in distinta, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni.

- **Dribbling**

Nell'azione di dribbling, qualora il portiere in uscita tocchi la palla senza modificare la direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione dovrà essere giudicata "regolare" permettendo al giocatore di riprendere la palla per concludere l'azione (es. se viene fatto un tunnel al portiere, seppur riesca a toccare la palla, l'azione di superamento del portiere deve essere considerata valida ed il giocatore può riprendere la palla per continuare l'azione).

Nell'azione di dribbling, qualora il portiere in uscita riesca a deviare la palla in modo evidente facendole cambiare direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione si ritiene terminata.

- **Falli di gara**

Qualora nel corso dell'azione si riscontri un fallo di gioco, le soluzioni da adottare sono di due tipi:

- se il fallo è di gioco ed involontario, l'Arbitro che controlla le azioni dovrà prenderne nota per far ripetere l'azione al termine dei 4 minuti;
- se il fallo è intenzionale (e/o antisportivo), l'azione dovrà essere registrata come goal realizzato.

- **Giocatori non partecipanti**

I giocatori che non partecipano agli "ShootOut" devono posizionarsi nella metà campo non utilizzata dalle squadre per il gioco di abilità tecnica.

- **Punteggio**

Al termine degli "ShootOut" verrà considerata la somma dei goal realizzati nei 4 minuti.

La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goal risulterà vincitrice e guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco).

In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.

MICRO VOLLEY

Nella categoria del micro volley, a differenza della categoria pigiessini, vige l'obbligo della battuta dal basso.

Nel caso in cui la stessa giocatrice effettui 5 battute consecutive vincenti si effettuerà il cambio palla:

la palla passerà alla squadra avversaria senza che le venga assegnato il punto. La squadra che riceve dovrà effettuarei obbligatoriamente i tre passaggi, con o senza blocco. Solo al terzo tocco, quando la palla dovrà essere mandata obbligatoriamente nel campo avversario, vige l'obbligo del gesto tecnico della pallavolo: palleggio, schiacciata o bagher. Nell'ultimo tocco pertanto non vale il blocco e il lancio a due mani. Le partite si svolgeranno al meglio dei due set su 3 fino al 21esimo punto. Per tale categoria, al termine della gara dovrà essere svolto obbligatoriamente il gioco della battuta

*Alla fine della partita verranno assegnati:
3 punti per la squadra che vince 2-0
1 punto per la squadra che perde 2-1
2 punti per la squadra che vince 2-1
2 punti alla squadra che vincerà il gioco
1 punto ciascuno in caso di parità al gioco*

MINI VOLLEY

Per la categoria del mini volley le partite è previsto l'obbligo di "rotazione in battuta" nel caso in cui il numero delle atlete iscritte in distinta sia superiore alle 4 unità. vige l'obbligo della battuta dal basso. Nel caso in cui la stessa giocatrice effettui 5 battute consecutive vincenti si effettuerà il cambio palla: la palla passerà alla squadra avversaria senza che le venga assegnato il punto. Per tale categoria si applicano le regole della pallavolo e pertanto non sarà consentito bloccare il pallone. Tuttavia non si terrà conto delle invasioni ad eccezione della battuta se effettuata con i piedi dentro al campo. Le partite si svolgeranno al meglio dei due set su 3 fino al 21esimo punto. Alla fine della partita verranno assegnati 3 punti per la squadra che vince 2-0
1 punto per la squadra che perde 2-1
2 punti per la squadra che vince 2-1

Tabella A - Disciplina e Fair Play

| | PUNTI PENALITA' CLASSIFICA DISCIPLINA * | PUNTI FAIR PLAY** | |
|------------------|--|----------------------------|----|
| Ordinari | <i>Ammonizione atleta</i> | 0 | 1 |
| | <i>Ammonizione dirigente e/o tecnico</i> | 0 | 2 |
| | <i>Espulsione atleta</i> | 0 | 3 |
| | <i>Espulsione dirigente e/o tecnico</i> | 0 | 6 |
| | <i>Mancato Fair Play (su segnalazione dell'arbitro)</i> | 0 | 6 |
| | <i>Grave mancanza di Fair Play (su segnalazione dell'arbitro)</i> | 0 | 12 |
| Generici | <i>Sanzione - Ammenda dal valore parametrato fino a euro 10</i> | <i>Solo casi specifici</i> | 2 |
| | <i>Sanzione - Ammenda dal valore parametrato da euro 10 a euro 20</i> | <i>Solo casi specifici</i> | 5 |
| | <i>Sanzione - Ammenda dal valore parametrato superiore a euro 20</i> | <i>Solo casi specifici</i> | 10 |
| Specifici | MANCATA PRESENTAZIONE IN CAMPO CON PREAVVISO | 1 | 1 |
| | SQUALIFICA ATLETA OLTRE LE DUE GIORNATE | 1 | 3 |
| | SQUALIFICA DIRIGENTE OLTRE LE DUE GIORNATE O OLTRE 15 GIORNI | 1 | 6 |
| | PARTITA PERSA A TAVOLINO | 1 | 8 |
| | RITIRO INGIUSTIFICATO DELLA SQUADRA DAL CAMPO | 2 | 10 |
| | MANCATA PRESENTAZIONE IN CAMPO SENZA PREAVVISO | 3 | 10 |
| | COMPORTAMENTO SCORRETTO TIFOSI O TESSERATI CON SOSPENSIONE DEFINITIVA DELLA GARA | 3 | 10 |
| | CAMPIONATO NON CONCLUSO PER GARE NON DISPUTATE | 3 | 10 |
| | ASSENZA DEFIBRILLATORE O DI PERSONALE AUTORIZZATO - ANNULLAMENTO GARA | 3 | 10 |

***Punti penalità - Classifica Disciplina**

Andranno ad integrarsi alla classifica tecnica (generata dai risultati sul campo) e a generare quindi la classifica generale valevole per la proclamazione delle squadre vincitrici di girone o di torneo

****Punti Fair Play**

Andranno a generare la classifica Fair Play. Non incidono sulla classifica generale ma esclusivamente sul premio Fair Play.

Premio FAIR PLAY

Il premio Fair Play andrà alla squadra che avrà completato tutte le fasi del torneo ottenendo il punteggio inferiore.

In caso di parità di punteggio si terrà conto dei seguenti parametri:

- maggior numero di gare disputate (si considerano anche le fasi successive al girone ivi compresi play off, finali regionali e silver Cup)

