



Federazione Italiana Giuoco Calcio  
Lega Nazionale Dilettanti  
Settore Giovanile e Scolastico

## **COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO**

### **AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN**

#### **Regolamento Pulcini 7 contro 7 – attività autunnale**

#### **1. Limiti di età**

- Pulcini Misti, nati dall'1.1.2012 al 31.12.2013.
- Possono giocare anche i nati nel 2014 dopo aver compiuto il 8° anno di età.

#### **2. Modalità di svolgimento**

- Si gioca 7vs7 + Shootout;
- Non è previsto il fuorigioco;
- Per quanto riguarda il gioco da Portiere:
  - Non è consentito raccogliere con le mani, il pallone calciato da un compagno;
  - Non può essere ostacolato in possesso di palla;
  - Non può lanciare il pallone oltre la metà campo sia con i piedi che con le mani;
  - Non può avere il possesso del pallone per più di 6 secondi, sia con i piedi che mani;
  - Non può riprendere la palla con le mani una volta messa a terra;
  - Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- I palloni sono i n°4;
- Nel caso in cui, durante un tempo di gioco, si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti;

#### **3. Shootout (rigori in movimento)**

- Il gioco di abilità tecnica per favorire l'apprendimento del tiro in porta o del dribbling e per quanto riguarda il portiere affrontare l'attaccante in queste situazioni di gioco.
- All'inizio del 1°t. effettuano gli shootout i primi 7 calciatori;
- All'inizio del 2°t. effettuano gli shootout i calciatori che non hanno ancora partecipato;
- In allegato lo specifico regolamento;

#### **4. Durata delle gare e sostituzioni**

- Si gioca 3 tempi da 15' ciascuno.
- Tutti i gli iscritti nella lista devono giocare almeno un tempo dei primi due;
- Al termine del 1°t. vanno effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non possono più essere sostituiti fino al termine del 2°t. tranne che per validi motivi di salute, mentre durante il gioco sarà possibile sostituire quelli che hanno già giocato il 1°t. per intero;
- Nel 3°t. le sostituzioni sono libere da vincoli e si fanno a gioco fermo.
- Prima della gara le società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta in duplice copia, fino a un massimo di 14 calciatori con tessera FIGC o Carta d'identità originale. Così anche per i tecnici allenatori e dirigenti al seguito.

- L'accesso al terreno di gioco è consentito a un tecnico allenatore per società e un massimo di tre dirigenti per società.

## **5. Time Out**

- E' possibile e opportuno l'utilizzo del Time Out della durata di 1' minuto per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

## **6. Risultato delle gare**

- Ciascun tempo è una mini gara che si conclude con un proprio risultato.
- I tempi successivi, il secondo e il terzo, inizieranno con il punteggio di 0-0.
- Il risultato della gara sarà determinato dal numero di mini-gare vinte da ciascuna squadra.
- 1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato.

Alla gara dovrà essere aggiunto un punto per la vittoria o per il pareggio nel gioco tecnico.

- Esempio di risultati di gara:
  - 3-3 Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:
  - 3-2 Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:
  - 3-1 Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:
  - 3-0 Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:
  - 2-2 Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:
  - 2-1 Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:

## **7. Arbitraggio delle gare**

- Per l'arbitraggio delle gare si deve ricorrere all'Autoarbitraggio;
- Tale opportunità prevede che la gara sia arbitrata dai calciatori in campo, delegando al Dirigente Arbitro a bordo campo eventuali interventi di supporto.
- Info più dettagliate nella guida per l'Autoarbitraggio in allegato.

## **8. Green Card**

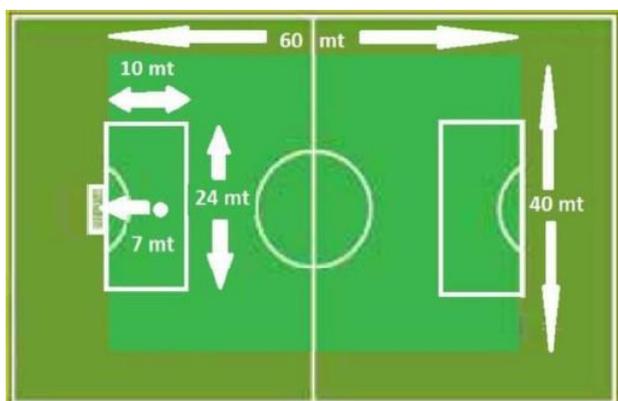
- La Green Card per premiare i calciatori che si rendono protagonisti di gesti di particolare significato etico-sportivo come:
  - FAIR PLAY (gioco giusto)
  - GOOD PLAY (gioco buono)
- Al termine della gara entrambi i tecnici devono essere concordi nel riportare nel referto di gara in modo corretto il nominativo del calciatore e motivare la green card.

## **9. Saluti**

- All'inizio e al termine di ogni incontro i calciatori devono schierarsi a centro campo insieme all'arbitro per salutare il pubblico e la squadra avversaria utilizzando la stessa cerimonia sia all'inizio che al termine della gara.

## **10. Terreno di gioco**

- Il terreno di gioco misura 60x40 metri ma per ovvi motivi di tracciamento si deve adattare al campo esistente. E' consigliabile l'utilizzo trasversale della metà campo di gioco soprattutto se si vogliono organizzare più gare in contemporanea.
- Le dimensioni dell'area di rigore sono 10x24 metri.
- Le dimensioni delle porte sono dai 4-6 metri x 1,8-2 metri.
- I palloni sono i n°4.
- Il punto del calcio di rigore è fissato a 7 metri dalla linea di porta.



### 11. Varie

- Per quanto non previsto dal seguente regolamento si rimanda al:
  - Comunicato Ufficiale n°1 del 01/07/2022;
  - Circolari esplicative;
  - Regolamento Nazionale del Gioco del Calcio;
  - Norme di Carattere Generale;

## **“SHOOTOUT” : 1VS1, rigore in movimento**

**L'effettuazione dei Shoot Out è facoltativo laddove sussiste il tempo necessario per disputare questo gioco.**

### **Norme Regolamentari :**

1. Il gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “SHOOTOUT”, sfida 1vs1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling.
3. Il giocatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza massima di metri 25 dalla porta (dal semicerchio della metà campo in cui si svolge la sfida) ed ha un tempo massimo di 8 secondi per terminare l'azione.  
La partenza viene determinata dal fischio dell'arbitro; dal fischio dell'arbitro parte il conteggio del tempo.
4. Il portiere deve posizionarsi sulla linea di porta e può muoversi in avanti solo quando parte l'azione dell'attaccante(quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro).
5. Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
6. Gli interventi del portiere che nel Regolamento del gioco del calcio sono da considerare punibili (per esempio intervento del portiere con le mani fuori dall'area di rigore, atterramento dell'attaccante) provocano la realizzazione del goal.
7. Gli attaccanti devono obbligatoriamente condurre la palla sempre in avanti nella direzione della porta (non possono, quindi, invertire la direzione tornando indietro con la palla) nel qual caso l'azione deve considerarsi conclusa.
8. Gli “Shootout” verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti all'incontro, tenendo presente degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. All'inizio del primo tempo di gara verranno effettuati 7 “shootout” per squadra, coinvolgendo i calciatori che presenti in campo come titolari, portiere compreso. All'inizio del secondo tempo verranno effettuati ulteriori 7 “shootout” coinvolgendo i calciatori che partiranno titolari nel secondo tempo, portiere compreso.
9. Al termine delle fasi di “Shootout” verranno conteggiati i goal realizzati da entrambe le squadre. La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro. In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.
10. Al fine di ottimizzare i tempi di gioco si consiglia di eseguire lo “SHOOTOUT” contemporaneamente da entrambe le squadre (una per ogni metà campo).

**I collaboratori dell'attività di base effettueranno delle verifiche gare e se non dovessero essere rispettati i regolamenti sopra elencati dovranno essere presi i provvedimenti disciplinari del caso.**



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

## L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso

**“Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il “metodo dell’autoarbitraggio” [...].**

**Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente-arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.”**

*(Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico - FIGC)*

A seguito dell'introduzione delle modalità di Autoarbitraggio nella categoria Pulcini, si vogliono sintetizzare alcuni aspetti caratteristici e delle sue modalità di esecuzione.

Innanzitutto ci preme sottolineare l'importanza di avere una guida di riferimento in ciascuna gara, che riteniamo debba essere il Dirigente-Arbitro, ossia una persona adeguatamente formata per adempiere tale compito.

### FINALITÀ

1. Stimolare l'auto-organizzazione
2. Conoscere e applicare correttamente il Regolamento di Gioco
3. Creare un clima positivo
4. Educare ed insegnare, giocando.

### IL RUOLO DEL DIRIGENTE ARBITRO

<b>Compiti didattici</b>	Deve conoscere le regole di gioco e informarsi sulle relative differenze e sulle modalità applicative nell'attività di base
<b>Compiti organizzativi</b>	In sintonia con i dirigenti societari, collabora all'organizzazione delle gare informandosi su tutti gli adempimenti pre, durante e post gara
<b>Rapporti con i tecnici</b>	Comunica con il Responsabile Tecnico e gli allenatori sui rinforzi educativi che riguardano principalmente la gara negli aspetti comportamentali
<b>Rapporti con i giocatori</b>	Li aiuta nella conoscenza delle regole di gioco, favorendone il rispetto, con un comportamento imparziale che rappresenti un esempio positivo

Il Dirigente Arbitro garantisce lo *"Spirito di Gioco"*, assicurando:

1. Sicurezza dei giocatori
2. Pari opportunità di gioco
3. Continuità del gioco
4. Piacere di giocare

**"Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi è parte di un contesto di apprendimento."**

("Guida Tecnica per le Scuole di Calcio", a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 38).

## COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

### ***Prima della gara***

- ✓ Definire, con i Tecnici e i Dirigenti delle squadre coinvolte, modalità di intervento nel corso della gara, seguendo le linee guida della FIGC-Settore Giovanile e Scolastico
- ✓ Identificare (in base alle vigenti norme) i giocatori riportati nella lista gara, insieme ad un Dirigente della Squadra con cui avviene il confronto
- ✓ Spiegare e/o ricordare ai giovani calciatori la modalità dell'autoarbitraggio e alcune regole significative del gioco
- ✓ Dare istruzioni pratiche ai giovani calciatori (es. "quando volete richiamare l'attenzione su una irregolarità, alzate la mano e chiamate a voce alta «punizione» oppure «fallo»...")
- ✓ Fare l'ingresso in campo e i saluti

*La fase che precede la gara è sicuramente molto importante per favorire la conoscenza tra i bambini delle due squadre e tra gli adulti coinvolti (tecnici e dirigenti), aiutando a creare un clima positivo per permettere ai bambini coinvolti di esprimere al meglio le proprie abilità.*

### ***Durante la gara***

- ✓ Supervisionare la gara
- ✓ Intervenire se STRETTAMENTE NECESSARIO (per infortuni, per garantire la sicurezza, in caso di evidenti e gravi scorrettezze...)
- ✓ Favorire l'autogestione della partita: *per tale motivo potrebbe risultare utile individuare 1-2 bambini di ciascuna squadra che, in caso di situazioni dubbie, possano decidere in merito insieme ai bambini eventualmente coinvolti. In ogni caso è bene che situazioni del genere siano comunque osservate con estrema attenzione dal Dirigente-Arbitro e comunque dai Tecnici e dai Dirigenti*
- ✓ Negli intervalli tra i 3 o 4 tempi, informare i giovani calciatori di eventuali comportamenti non consoni svoltisi durante la gara e dare indicazioni propositive al riguardo (es. "quando cerchi di prendere la palla all'avversario, fallo senza spingere", "ricordati che quando esegui la rimessa laterale i piedi devono essere fuori dal campo", ecc).
- ✓ Cronometrare il tempo di gioco
- ✓ Fermare il tempo di gioco per il *Time Out* chiesto dai tecnici

- ✓ Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una "GREEN CARD", che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
  - ✓ Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base
- ➔ Si consiglia di utilizzare un taccuino dove registrare le osservazioni da riportare ai giocatori durante l'intervallo fra i tempi di gioco e dove registrare le sostituzioni dei giocatori.

### ***Dopo la gara***

- ✓ Fare eseguire i saluti
- ✓ Fornire, quando necessario, feedback ai giovani calciatori e/o ai Tecnici e Dirigenti
- ✓ Compilare il referto e sottoscriverlo unitamente ai Dirigenti delle due squadre
- ✓ Favorire l'organizzazione del "Terzo Tempo Fair Play", invitando i genitori a portare una merenda da far condividere a tutti i bambini che hanno partecipato alla gara (Tè caldo, crostata, ecc.)

### **Suggerimenti e linee guida**

È opportuno che i bambini, prima di prendere parte alle gare, vengano formati sulle regole del gioco. Pertanto ciascuna società dovrà occuparsi di coinvolgere esperti delle regole del gioco applicate nell'Attività di Base, come, ad esempio:

- la Sezione AIA di appartenenza
- gli Arbitri (in attività o dismessi)
- gli Esperti dell'Attività di Base messi a disposizione del Coordinamento Federale Regionale-SGS
- i Dirigenti-Arbitro appositamente formati

È quindi evidente che durante gli allenamenti settimanali il Tecnico dovrà "allenare" i giovani calciatori all'autoarbitraggio, in accordo con le finalità di cui sopra.

È molto importante che le società informino i genitori dei giovani calciatori sulla Modalità dell'Autoarbitraggio, sulle sue finalità e sulle modalità esecutive, così da creare quell'ideale clima positivo in cui il giovane calciatore possa apprendere nel miglior modo possibile.

Durante la gara, tecnico, dirigenti accompagnatori e pubblico devono fare attenzione a non influenzare le decisioni dei giocatori (es. "prendila che è nostra!", "vai avanti che non è fallo" ecc.).

In caso di particolari situazioni di gioco, di seguito sono schematizzate alcune semplici soluzioni:

Situazione	Soluzione
- Barriera	Dare indicazioni per il posizionamento
- Calci di Punizione	Suggerire un segnale per dare il "via" *
- Grave scorrettezza	Intervento del D.A.
- Giocatore deve allacciarsi le scarpe	Il bambino chiama l'interruzione della partita
- Non trovano accordo sul fallo	"Palla a due"

(Slides presentate ai corsi informativi per Dirigente-Arbitro dal dott. Stefano Florit)

Situazione	Soluzione
- Sostituzione di un giocatore	Cambio volante
- Tempo di gioco	Viene definito dal D.A.
- Rimessa laterale <u>platealmente</u> scorretta	Intervento del D.A.
- ?	.....

Attendere un attimo prima di intervenire!!\*

*Si ringrazia il Coordinamento Federale Regionale Friuli Venezia Giulia del Settore Giovanile e Scolastico per il contributo offerto per la realizzazione di tale documento*

## **Referti arbitrali Esordienti e Pulcini / Spielberichte C- und D-Jugend**

Come referti arbitrali dovranno essere utilizzati i referti previsti per le Categorie Esordienti e Pulcini sotto la modulistica del sito internet del Comitato:

<http://www.figcbz.it/it/modulistica/>

I referti arbitrali dovranno essere inoltrati via mail al Comitato entro 48 ore dopo la gara.

Als Spielberichte muss man den Schiedsrichterbericht der Kategorien C- und D-Jugend verwenden, welcher sich unter den Formularen der Internetseite des Landeskomitees befindet

<http://www.figcbz.it/de/formulare/>

Die Spielberichte müssen dem Landeskomitee mittels mail innerhalb 48 Stunden nach dem Spiel übermittelt werden.