



PIN PON BALL

Vademecum tecnico

Edizione anno 2017

INDICE

GIOCO:	argomento	pag
Regola nr 1	terreno di gioco	pag
regola n 2	durata dell'incontro	pag
regola n 3	palline	pag
regola n 4	I giocatori	pag
regola n 5	il portiere	pag
regola n 6	area di porta	pag
regola n 7	trattamento della pallina	pag
regola n 8	la segnatura	pag
regola n 9	inizio del gioco	pag
regola n 10	rimessa in gioco	pag
regola n 11	il rinvio	pag
regola n 12	il tiro di punizione	pag
regola n 13	il tiro di rigore	pag
regola n 14	rimessa del DG	pag
regola n 15	esecuzione dei tiri	pag
regola n 16	gioco passivo	pag
regola n 17	le sanzioni/colori delle sanzioni	pag
regola n 18	il Direttore di Gara	pag
regola n 19	segnalazioni visive/segni convenzionali	pag
regola n 20	gioco misto	pag
regola n 21	modulistica	
TESSERAMENTO:		
Tipi tesseramento: dirigenti; atleta; comunitari-extra comunitari		pag
ADESIONI:		
1^ affiliazione riaffiliazione.		
MODULISTICA:		
modulo presentazione squadra referto di gioco rapporto DG modulo reclamo		
PIN PON BALL BEACH:		
Regolamento campo valori delle segnature		
TABELLE TASSE:		
absent		
AGGIORNAMENTI E/O RETTIFICHE		pag

REGOLE

Regola n 1- terreno di gioco

il terreno di gioco e' di forma rettangolare, comprende una superficie e due aree di porta .

I lati sono chiamati linee laterali, linee di fondo campo.

Linee: vi sono poi altre linee dette di rispetto , che sono parallele alla linea di centro campo tratteggiate, e linea di **centro campo** che divide il campo in due parti uguali.

Le condizioni del campo non debbono essere a vantaggio di nessuna squadra ,ne' modificate durante il gioco.

le **porte**;

Le porte si trovano al centro della linea di fondo campo debbono essere fissate al terreno, poste in sicurezza.

Misurano all'interno **3 e mt 2** di altezza.

I montanti hanno una sezione di cm 8 e debbono essere dello stesso materiale e sezione, dipinti su tutti I lati con colori alterni e che contrastano con il fondo campo.

La porta e' munita di una rete sospesa nel retro atta a fermare la pallina.

Il punto del tiro di rigore e' posto a mt **7** dal centro porta e parallelo alla linea di fondo campo

La linea di centro campo e' posta alla meta' del campo di gioco, e' una linea continua di cm 6

le linee di rispetto campo, si trovano a cm 50 dalla linea principale di centro campo ed e' tratteggiata di colore diverso dalla linea di centro campo.

Tutte le linee fanno parte della superficie di gioco che esse delimitano.

Le linee tratteggiate misurano cm 6 di larghezza e cm 20 di lunghezza.

Le linee d'angolo, sono poste all'incrocio delle line di fondo con le linee laterali e a 50 cm dal punto di incontro delle linee stesse.

REGOLA N 2: durata dell'incontro-categorie di gioco. Time Out

categoria	eta'	maschile 2 tempi da	femminile	int.llo	time out	durata incontro	campo
giovanissimi	8-9	20'	20'	5'	1'	49'	20x10
allievi	10-11	20	20	5	1	49	40x20
ragazzi	12-13	20	20	5	1	49	40x20
junior	14-15	30	30	5	1	69	40x20
senior	16-17	30	30	5	1	69	40x20
master	over 18	30	30	5	1	69	40x20

Il DG decide quando il tempo deve essere interrotto e quando deve essere ripreso, segnalando il momento dell'arresto e della ripresa per il controllo dei tempi persi

Eventuali anomalie dei tempi registrati o altro, verranno fatti ripetere.

Il tempo di gioco previsto per ogni partita deve essere fatto rispettare.

Il **Time Out** si puo' richiedere per ogni tempo di gioco e quando la **squadra ha il possesso di pallina**.

Il **T.O** si puo' richiedere una sola volta a tempo di gioco .

Ciascuna squadra ha diritto di richiedere, per ogni tempo di gioco, **un T.O**.

REGOLAN 3- **le palline**

Le palline sono depressurizzate e sono quelle pari alle palline utilizzate per il Beach Tennis.
Vengono utilizzate con gli stessi parametri fissati dalla FIT
l'utilizzo delle stesse nelle partite viene deciso in base alla categoria dal DG
Le **palline** sono di **tre tipi**: **1** morbida; **2** semimorbida ; **3** dura

REGOLA N4- **I Giocatori.**

Una squadra si compone di **5** atleti (uno e' portiere), i quali devono essere iscritti sul referto di gara.
Sul terreno di gioco devono trovarsi almeno **7 atleti.** (**due** giocatori sono di riserva)
Durante la gara le sostituzioni devono essere autorizzate dal DG , quando il gioco e' fermo e la squadra ha il possesso della pallina.
Per la sostituzione il giocatore entrante deve trovarsi nella propria area di attesa.
I giocatori portano dei numeri che misurano almeno cm 20 di altezza sulla schiena e cm 10 sul petto.
Il portiere ha il numero **uno**.
E' vietato portare orologi, bracciali, catenine, orecchino, occhiali senza montatura di sicurezza e senza elastico di sostegno e qualsiasi altro oggetto che possa mettere in pericolo la sicurezza dei giocatori.

REGOLA N 5 - **il Portiere.**

I portieri **non** possono sostituire I giocatori sul terreno di gioco, mentre I giocatori possono sostituire il portiere.
Il portiere puo' toccare, respingere, deviare, prendere e fermare la pallina **nell'area di porta**, con intenzione difensiva con qualsiasi parte del corpo.
Puo' abbandonare l'area di porta quando **non** e' in possesso della pallina e prendere parte al gioco.
Puo' muoversi senza restrizioni con la pallina nella propria area di porta.
NON puo' mettere in pericolo un giocatore avversario in tutte le azioni offensive.
Non puo' lanciare intenzionalmente la pallina sotto il suo controllo, al di fuori delle linee di fondo o laterali.
Non puo' rientrare nella propria area di porta con la pallina per fare azione difensiva.
Non e' ammesso che il portiere rimetta o inizi il gioco senza usare la racchetta.

REGOLA N 6 – **L'area di porta.**

Solo **il portiere** ha il diritto di stare in area di porta.:

Violazione:- tiro di punizione se un giocatore entra con fare **offensivo**

. tiro di punizione se un giocatore entra in area di porta con fare **difensivo.**

- tiro di rigore, se un difensore entra in area causando svantaggio all'attaccante.

- non viene punita se entra nell'area di porta a condizione che non causi alcun svantaggio all'avversario.

- non viene punito quando un giocatore entra senza pallina nell'area di porta non procurandosi alcun vantaggio.

- quando un difensore entra nell'area di porta senza danneggiare l'avversario durante e dopo la difesa , senza procurandosi alcun vantaggio,

lancio pallina al : e' concesso lanciare o passare la pallina al proprio portiere, stando al di fuori al
portiere dell'area di porta.

REGOLA N 7-trattamento della pallina- palleggio misto.

- E' consentito palleggiare tutto il campo al fine di segnare un gol
- E' consentito fare palleggio aereo al massimo facendo **5** passi avendo in possesso la pallina.
- E' consentito fare **palleggio misto** quando si sta effettuando palleggio aereo, si lancia in aria la pallina per scartare l'avversario, ricade in terra, fa un rimbalzo e si riprende lo stesso tipo di palleggio facendo al massimo altri cinque passi nel rispetto della regola
Così anche per il palleggio a terra, si alza la pallina in aria, si scarta l'avversario, la pallina rimbalza e si riprende il palleggio a terra.
- E' consentito recuperare la pallina, dallo stesso giocatore, quando essa inizi a rotolare e in seguito a perdita momentanea.
- E' consentito ,quando si fa **palleggio a terra**, sollevare la pallina in aria, fare un rimbalzo sul racchettone e quindi tirare o passare ad un compagno.
- E' consentito, quando si fa palleggio aereo, far fare un palleggio a terra e quindi subito dopo tirare o passare ad un compagno.
- E' e' consentito fare palleggio misto aereo / terra .

- non** e' consentito toccare la pallina con nessuna parte del corpo, la mano fino al polso ,e' considerata racchetta.
- non** e' consentito lanciare volutamente la pallina sul corpo dell'avversario.
- non** e' consentito trattenere, spingere, colpire, impedire o agire in qualsiasi maniera pericolosa verso un avversario.
- non** e' consentito che la pallina rotoli sul terreno di gioco .
- nb;** **non confondere il rotolamento con rimbalzi anche lunghi.**

REGOLA N 8- la segnatura

una segnatura e' marcata quando la pallina interamente supera la linea della porta all'interno e nessuna infrazione viene commessa da colui che effettua il tiro o dai suoi compagni di squadra.

La rete **e' valida**: quando un giocatore della squadra in difesa commette una irregolarita' che non permette alla pallina di superare la linea di rete all'interno della porta

La rete **non e'** valida: se il DG ha interrotto il gioco prima che la pallina abbia superato la linea all'interno della porta.

Se il DG ha **confermato** una rete e ha fatto eseguire la ripresa del gioco, la rete **Non** puo' essere annullata.

REGOLA N 9 – inizio del gioco

Il gioco inizia dopo la presentazione al pubblico delle squadre
il gioco inizia dal Portiere.

l'inizio gioco puo' iniziare con un palleggio a terra.

il tiro di inizio gioco e' effettuato dalla squadra che nel sorteggio ha scelto la pallina.

Dopo l'intervallo il tiro di inizio spetta all'altra squadra.

In caso di tempi supplementari, la scelta della parte del terreno di gioco e del tiro di inizio viene sorteggiata.

Dopo ogni segnatura, il tiro di ripresa avviene dal portiere e dalla squadra che ha subito il gol.

Il tiro di inizio o di rimessa in gioco della pallina, deve avvenire entro **3** secondi dal fischio del DG.

Al momento di inizio del tiro o ripresa del gioco, tutti I giocatori debbono trovarsi nella propria area di gioco.

REGOLA N. 10- **rimessa in gioco**

tutte le rimesse in gioco della pallina, avvengono con la distanza dei giocatori a **:due metri di distanza tra loro. Anche con la rimessa del portiere si applica detta norma**

La rimessa in gioco e' comandata quando la pallina ha superato completamente la linea laterale, oppure quando toccata da un giocatore al di fuori della porta.

La rimessa in gioco e' effettuata dalla squadra I cui giocatori non hanno toccato per ultimi la pallina. Prima che questa abbia superato la linea di fondo o laterale..

la rimessa viene effettuata dal punto in cui la pallina e' andata fuori campo.

Colui che fa la rimessa deve trovarsi sul punto di uscita della pallina e con i piedi sulla linea.

La rimessa e' effettuata lanciando **in aria** la pallina e successivamente colpire la pallina lateralmente

Al momento della rimessa I giocatori debbono trovarsi alla distanza di almeno **2** metri dal battitore.

Tutte le infrazioni che avvengono nella'area di porta , debbono essere eseguite senza il tiro diretto, ma eseguendo almeno un passaggio.

Solo il Rigore fa eccezione a questa regola.

Qualora avvenga un infrazione di gioco, non rigore, entro l'area di difesa , la rimessa avviene fuori l'area di difesa

REGOLA N 11- **il rinvio**

il rinvio e' comandato quando la pallina supera la linea di fondo

il rinvio viene eseguito senza aspettare il fischio del DG, dall'area di porta in direzione del campo di gioco.

Il rinvio viene considerato eseguito quando la pallina giocata dal portiere ha superato la linea di porta.

Nel caso il portiere sbagli il rinvio, puo' riprendere ed effettuarlo ma solo se e' **dentro** la sua area di porta.

REGOLA N 12.**tiro di punizione**

Un tiro di punizione viene comandato nei seguenti casi:

- cambio errato ed entrata irregolare
- infrazione del portiere
- infrazione dei giocatori nell'area di porta
- infrazioni varie durante il gioco
- trattamento irregolare della pallina
- lancio intenzionale della pallina fuori del campo di gioco.
- Gioco passivo

REGOLA . 13- **tiro di rigore**

- il rigore va battuto lanciando in aria la pallina **colpendola lateralmente in senso circolare e parallelo al terreno di gioco**, al fine di fare una segnatura

- il tiro di rigore viene comandato dal DG quando si commette infrazione di gioco nelle vicinanze dell'area di porta tale da impedire una chiara azione di tiro in porta
- che si entri in area di porta in modo difensivo
- quando si impedisce una azione di tiro in porta
- gioco falloso rilevante entro I due metri dall'area di porta
- il tiro di rigore si tira in seguito al fischio del DG
- durante il tiro di rigore le squadre debbono trovarsi all'esterno dell'area di difesa ,se si sbaglia il tiro , e' perso.
- Se il portiere respinge , il gioco **riprende**

REGOLA N. 14- **la rimessa del DG**

la rimessa del DG e' comandata nei seguenti casi:

- quando giocatori delle due squadre commettono una irregolarita' sul terreno di gioco
- quando il gioco e' interrotto senza che ci sia stata irregolarita' e nessuna squadra e' in possesso di pallina.
- Quando la pallina tocca un oggetto fisso sul terreno di gioco.

REGOLA N 15- **esecuzione dei tiri.**

Prima della esecuzione dei tiri, la pallina deve stare nella mano del tiratore e tutti i giocatori debbono aver preso la loro posizione conforme alle regole.

Al momento della esecuzione del tiro I piedi debbono toccare il terreno di gioco; non e' consentito sollevare il piede.

Il gioco deve essere ripreso da un fischio del DG nei seguenti casi:

- **inizio gioco**
- **dopo ogni segnatura**
- quando il gioco viene ripreso dopo l'interruzione
- quando un giocatore tarda ad eseguire una rimessa in gioco, un rinvio o un tiro di punizione
- dopo la rettifica di una posizione irregolare o dopo un richiamo.
- Dopo l'ammonizione
- dopo l'espulsione.
- Tiro di rigore
- time out
- casi decisi di volta in volta **dal DG.**

I tiri sono considerati eseguiti dopo che la pallina ha lasciato la mano del tiratore.

Non tutti I tiri sono diretti in porta, solo quelli decretati dal DG

se il DG comanda una posizione malgrado la posizione irregolare di un avversario, il tiro si considera eseguito ed il giocatore non in posizione irregolare non puo' essere penalizzato.

Il giocatore che ritarda l'esecuzione di un tiro, riceve una ammonizione ed in caso di recidiva è penalizzato con l'esclusione temporanea decisa dal DG.

REGOLA N. 16. **gioco passivo .**

Per gioco passivo si intende tutti quei casi in cui si ritarda la ripresa del gioco oltre i **tre secondi.**

Sono casi di gioco passivo:

- pallina ferma sulla racchetta per più di **tre secondi**
- ritardo nel rimettere in gioco la pallina da parte del portiere.
- Ritardo nel rimettere in gioco la pallina dopo che è uscita lateralmente o dal fondo campo
- ritardo nel rimettere la pallina in gioco in seguito al fischio del DG.

REGOLA N 17. **le sanzioni.**

le sanzioni sono:

- **punizione semplice**
- **ammonizione/riciamo**
- **sospensione temporanea**
- **espulsione**
- **Squalifica**

la punizione semplice va decretata per lievi infrazioni di gioco

l'ammonizione / richiamo, va data in caso di recidiva o errori ripetuti

la sospensione **temporanea** va assegnata in casi di recidiva grave o gioco falloso grave'

l'espulsione, va decretata per gravi casi di irregolare comportamento, gravi errori tecnici, aver causato danno all'avversario.

Comportamento scorretto nei riguardi del DG, del pubblico, dei giocatori, aver proferito parole scorrette, vie di fatto.

per irregolarità nel comportamento nei confronti dell'avversario si decreta una punizione.

Irregolarità nei confronti dell'avversario si decretano punizioni progressive

per gravi irregolarità” **vie di fatto**” nei confronti dell'avversario il giocatore deve essere espulso.

REGOLA N 18- **il Direttore di Gara./personale di servizio gara**

le figure previste nelle partite sono :

- Direttore di Gara (**DG**)
- **2** assistenti Direttore di gara (**ADG**)
- cronometrista (**CR**)
- segnapunti. (**SP**)

Gli incontri sono diretti dal Direttore di Gara.

Il DG è coadiuvato da due Assistenti

fino al livello di partite Regionale, le figure di cronometrista e segnapunti possono essere le stesse.

Compiti

A/DG- (Assistenti Direttori di Gara)

sorvegliano il comportamento dei giocatori, esaminano le condizioni del terreno di gioco, le porte, le reti, il materiale di gioco.

verificano lo stato delle palline, i racchettoni dei giocatori che debbono essere regolari e non rovinati, e che siano quelli previsti dal regolamento e riportati sul modulo di formazione squadra.

Prima dell'inizio della gara il DG fa effettuare il sorteggio Pallina/campo alle squadre.

L'assistente DG prende posizione di controllo linee di gioco.

Il DG fischia l'inizio della gara, dopo che le squadre sono state presentate al pubblico ed effettuato il saluto tra i giocatori nel campo che prendono parte al gioco.

Spetta al DG dirigere l'incontro.

Gli Assistenti DG segnalano al DG eventuali infrazioni non rilevate

il DG chiede parere al ADG nei casi di dubbio comportamento.

REGOLA n 19- segnalazioni infrazioni/cartellini

I colori per le segnalazioni visive delle infrazioni sono

- **Giallo**, ammonizione, richiamo, sospensioni
- **Rosso**, per le espulsioni, e le squalifiche
- **Verde**, cartellino di merito, per gol sensazionali, comportamento, fair play
- **bandierina**, *segnalazioni del ADG per lievi infrazioni*

SEGNALAZIONI VISIVE ERRORI DI GIOCO:

- pallina **toccata** con le parti del corpo, il DG fischia e segna una parte del corpo
- pallina **rotolata**, il DG fischia e fa cenno con le mani che girano
- gioco **fallosa**, il DG fischia e fa cenno incrociando le mani in alto
- gioco **passivo**, oltre i tre secondi, fischio e segnalazione di tre,
- errato **palleggio aereo**, oltre 5 passi, il DG fischia e segna 5 in alto
- errato **palleggio misto** aereo o a terra, segnalazione con le mani, palmo e dorso **ritmate** alto/basso
- **errato ingresso** in area di porta, con fare difensivo/offensivo, fischio e segno di mano livellante con palmo rivolto in basso, se dal fatto non c'è infrazione maggiore.

REGOLA N 20 -palleggio misto- casi previsti

Ci sono dei casi in cui è previsto fare palleggio misto:

- dopo aver fatto **palleggio a terra**:
- si alzi la pallina in aria **per scartare l'avversario**, che ricada, faccia un rimbalzo e si tiri in porta o si passi ad un giocatore, ovvero, si riprenda lo stesso tipo di palleggio.
- **Oppure**, dopo aver fatto **palleggio aereo**:
- si alzi la pallina **sopra l'avversario**, che ricada, faccia un rimbalzo a terra e si riprenda con lo stesso tipo di palleggio. In questo caso si riprende con la regola prevista dei cinque passi massimo

REGOLA N 21 **modulistica**

sono previsti i seguenti modelli di gioco:

- modello **presentazione** squadra, riporto dei nominativi che prendono parte al gioco.
- modello **referto** di gioco, riporto delle segnature fatte dalle due squadre
- modello **rapporto** di gioco del DG, riporto delle anomalie , richiami sospensioni „ammonizioni espulsioni effettuate dal DG

AGGIORNAMENTI E/O RETTIFICHE APPORTATE CHIARIMENTI

Rotolamento- definizione:

si dichiara “Rotolamento” , quando la pallina cessi di rotolare, dopo aver fatto anche piccolissimi rimbalzi

1. **Rotolamento** della pallina fatto dal Portiere:
se il portiere rinvia la pallina e commette “rotolamento” si assegna una punizione alla squadra avversaria. La punizione va battuta fuori la linea di difesa
La squadra si puo' mettere in difesa entro metri due dalla linea dell'area di porta.
- 2 **palleggio errato** .qualora un giocatore effettua dei palleggi a terra e poi fa un palleggio aereo o viceversa e lo ripete , viene assegnata punizione alla squadra avversaria-
- 3 **Le infrazioni** , escluso il rigore, fatte nella meta' campo dell'avversario, vanno iniziate senza il tiro diretto in porta.
- 4 “**raccolta**” della pallina: e’ ammesso il recupero, qualora prima della fine dei rimbalzi un giocatore “raccolga” con il racchettone la pallina,.
- 5 “**Dentro l'area di porta**”: si intende qualora il giocatore penetri dentro l'area **con il piede e NON** con la mano o con il racchettone.

Arbitraggio: In mancanza di designazione arbitrale del competente organo, l'arbitraggio e' fatto dalla “squadra Ospitante”. Dietro comune accordo anche la squadra ospitata puo' arbitrare.

E’ ammesso il tiro porta -porta e si faccia segnatura, se i campi **sono regolamentari e per le categorie di gioco previste**

10. **CARTELLINI:** **colori**

Giallo, richiamo viene assegnato: alla prima infrazione rilevante di gioco falloso alla seconda infrazione, gioco falloso, espulso ,
ROSSO Espulsione . per infrazioni di notevole rilevanza

bandierina: consegnata agli assistenti direttori di gara per segnalare lievi infrazioni non viste dal DG

Verde; viene assegnato per azioni meritorie, gol spettacolari e azioni belle del portiere.
Per questi cartellini vedere la normativa apposita

Specificazioni:

- si dice pallina “**fuori campo**”, quando ha superato le linee laterali o di fondo campo.
- Durante il gioco, il giocatore puo’ uscire dalle linee del campo per prendere la **pallina che NON** deve essere fuori dalle linee stesse.
- Se un giocatore entra nell’area di porta con **il solo braccio** e segna , il gol e’ valido, il tiro puo’ essere sia aereo che stia rotolando.
- **Tutte le punizioni** che si assegnano in area avversaria sono battute facendo almeno un passaggio di palla , non e’ ammesso il tiro diretto in porta.
- **Tiro di rigore:** non e’ ammesso tirare con la racchetta da alto, tipo servizio del tennis
- **Tiro di rigore:** se il giocatore per errore, fa rimbalzare al pallina a terra e tira, il rigore e’ perso
- **Gioco falloso grave: precedenza:**
il giocatore che riceve un passaggio o che sta tirando, essendo concentrato sul tiro , ha la precedenza sul tiro stesso, colui che difende o interviene **NON** deve proseguire nella sua azione di difesa , ma deve fermare la racchetta davanti la pallina, senza procedere con movimento del braccio.

Portiere – casi

Qualora il portiere sbaglia un tiro, di passaggio , inizio gioco o simili, lo puo’ ripetere ma deve trovarsi dentro l’area di porta.

Per dichiarare “**dentro area di porta** “ per tutti i casi previsti, debbono essere i piedi ad essere dentro l’area di porta, e non la mano o la racchetta.

Il portiere non deve fare gioco passivo.

La rimessa in gioco deve essere fatta con il racchettone e non altro.

E’ infrazione se la rimette con i piedi

E’ infrazione se la rimette con le mani

E’ infrazione se rimette la pallina e la invia fuori campo

Se commette rotolamento la punizione va battuta a mt 4 dalla linea di porta, in questo caso giocatori debbono trovarsi sulla linea di area di porta.

Giocatori – casi

Se si sta facendo palleggio a terra, non si puo’ interromperlo con palleggio aereo e poi riprendere con palleggio a terra.

Rotolamento, qualora la pallina cessi di rimbalzare anche pochissimo e inizi cosi a rotolare, si assegna punizione alla squadra che non aveva il possesso della pallina

Se la pallina si trova **a terra , ferma, e’ rotolamento.**

Anche il portiere qualora commetta rotolamento e che inizi fuori l’area di porta, il DG assegnera’ infrazione alla squadra avversaria, il tiro di punizione va tirato fuori la linea di difesa.

Ingresso area di porta

si dice “ dentro area di porta” .

se un giocatore tira in porta da fuori area di porta e poi saltando per colpire la pallina, vi cade dentro **non e’ infrazione**

Palleggio misto.

E’ palleggio misto anche quando il giocatore fa palleggio a terra , lo interrompe per un solo **colpo** aereo, o viceversa da aereo a terra.

Perdita racchettone.

Se un giocatore perde accidentalmente il racchettone , deve ' essere ammonito

Se il racchettone viene lasciato o **lanciato** intenzionalmente durante il gioco, il DG puo' espellere il giocatore che ha commesso il fatto, se da esso puo' causare danno o avrebbe potuto; la valutazione e' del DG se il fatto poteva essere intenzionale, e comunque deve essere comminata una ammonizione.

Squadre, nr Giocatori: le squadre sono composte da 5 + 2 giocatori laddove il campo e' regolare , di mt 40x20

A seconda l'eta' dei giocatori le squadre possono essere formate da un numero inferiore fino a minimo 4 , di cui uno e' portiere.

Questa **regola** si applica per la categoria giovanissimi; ove ricorrano campi non regolamentari per le altre categorie e' ammesso anche in questi casi il numero ridotto dei giocatori

Il campo deve essere uguale a quello previsto per le categorie o anche piu' piccolo, se accettato dalle tre figure in campo

D'accordo con il DG i capitani delle squadre decideranno il numero dei giocatori, in applicazione a questa norma.

Anche per questa norma puo' essere prevista una "quota rosa"

La decisione del campo deve essere annotata sul referto di gioco del DG

NORMATIVA ASSEGNAZIONE

Cartellini **VERDI**

Con inizio anno 2017 ed in occasione dello svolgimento del 1^ Campionato sperimentale vengono decise le norme provvisorie per l'assegnazione dei cartellini Verdi.

Essi riguardano

PORTIERE
GIOCATORI

11 **Cartellino Verde, portiere**, viene assegnato:

- a. Per **parate** eccezionali, atti di **Fair Play**.
- b. Sara' il DG a stabilire il riconoscimento, dopo aver avuto **parere positivo** da parte del **capitano della squadra avversaria**.
- c. Per partite **amichevoli** e di **campionato**, nel caso di gran bel gioco , belle parate o atti sportivi particolari ,se compiuti dal **Portiere**, dopo **due** di questi riconoscimenti, verra' assegnato al portiere, quindi alla sua squadra, un **GOL di merito**.

Cartellino VERDE- giocatore. Viene assegnato

Per tiri dal proprio campo verso campo avversario, con gol finale
Tiri in porta spettacolari dal proprio campo verso campo avversario
Casi di grande Fair Play ,durante la partita.

Al termine della stessa, il cartellino verde verra' assegnato al Giocatore che si e' maggiormente distinto e che abbia preso piu' meriti, alla presenza del pubblico e della squadra .

Nel caso di piu' atleti meritori, il Cartellino Verde, viene assegnato ,dietro parere favorevole ,**della maggioranza** ,composta dal **DG**, dagli **ADG** e **dai Capitani delle squadre in campo-**

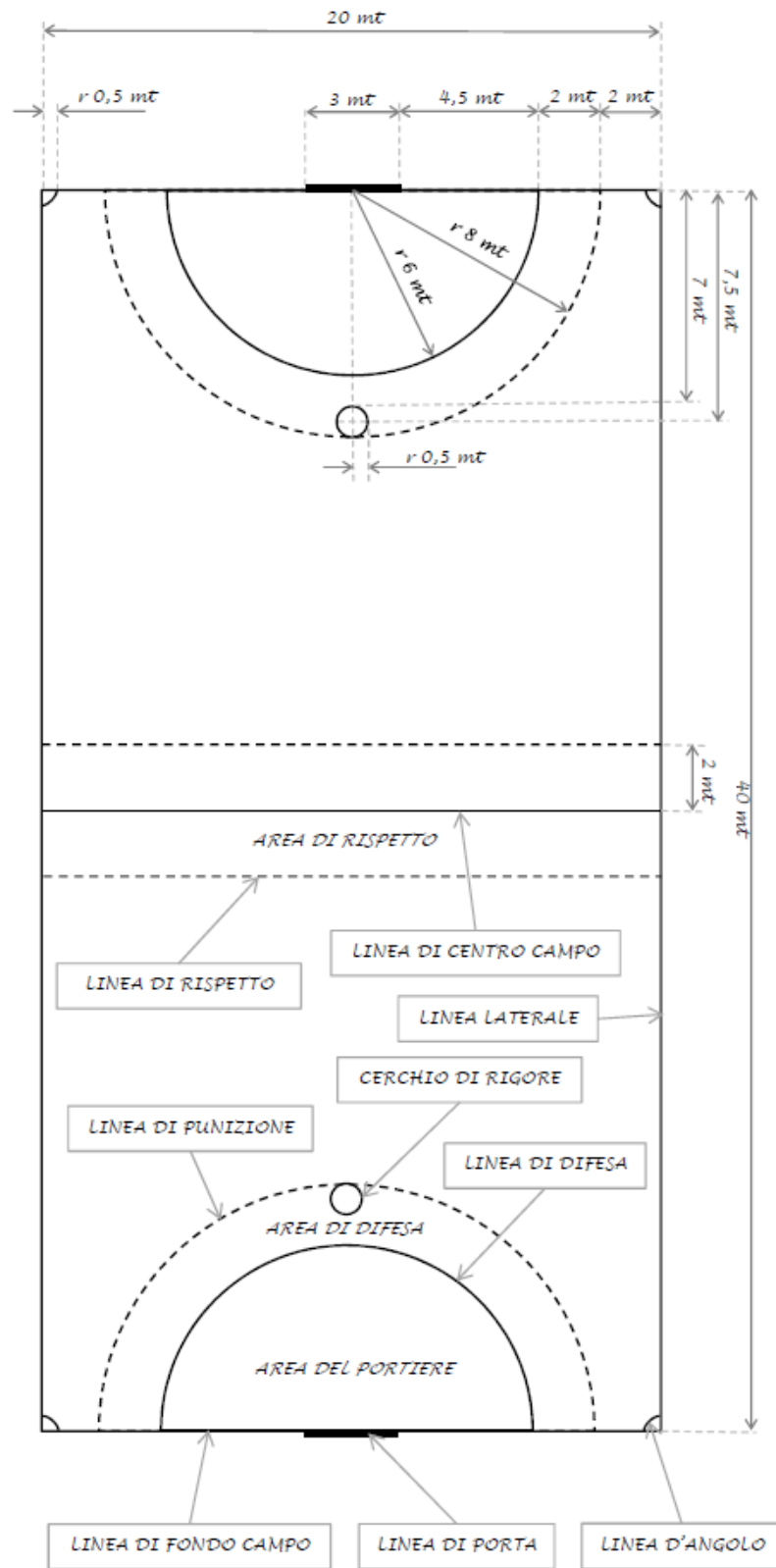
Sara' cura del DG **convocare** gli ADG e i capitani delle due squadre.

La decisione deve essere scritta nel rapporto del DG, annotando nel contempo i pareri contrari e chi li ha espressi.

E' compito del DG annotare sul rapporto DG tutti i riconoscimenti aggiudicati.

Figura 1.

(campo regolamentare)



CAMPO RIDOTTO

