



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO - LEGA NAZIONALE DILETTANTI

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

VIALE AFFACCIO – II^a Traversa – Palazzo Nesci, n.23 – 89900 VIBO VALENTIA
TEL.. 0963 93411- FAX. 0963 991837

Indirizzo Internet: www.lnd.it

e-mail: cplnd.vibovalentia@figc.it

pec : vibovalentia@pec.crcalabria.it

Indirizzo Internet: http://www.lnd.it/index.php?page=pub_homeprov&p=404

STAGIONE SPORTIVA 2019 / 2020

COMUNICATO UFFICIALE N° 21 DEL 22 NOVEMBRE 2019

1. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

ATTIVITA' DI BASE STAGIONE SPORTIVA 2019 / 2020

TORNEO PULCINI AUTUNNALE #GRASSROOTS CHALLENGE

COMPOSIZIONE GIRONI

GIRONE A

FILADELFIA CUP

FRANCAVILLA ANGITOLA

JUNIOR PIZZO

SAN COSTANTINO CALABRO

VIBONESE CALCIO (A)

VIBONESE CALCIO (B)

GIRONE B

ACADEMY COSTA DEGLI DEI

BOYS MARINATE

CAPO VATICANO

JUNIOR TROPEA

REAL PIZZO

REAL VIBO

GIRONE C

AZZURRA 1998

DASA'

ROMBIOLESE

SANT'ONOFRIO CALCIO

SOCCER GEROCARNE

DISPOSIZIONI DI CARATTERE GENERALE

Nella Categoria pulcini, le gare devono essere disputate attraverso partite tra sette calciatori per squadra come indicato nell'allegato "Torneo pulcini Autunnale " Grassroots Challenge". Nell'attività svolta dalla categoria pulcini: non è previsto fuori gioco. Per quanto riguarda il "retropassaggio al portiere", è di recente introduzione una nuova norma con alcuni piccoli accorgimenti: non è consentito al portiere raccogliere 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 sei secondi, sia con le mani che con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani. Prima della gara è prevista attività di riscaldamento che le squadre e i tecnici potranno effettuare insieme.

SALUTI

Si invitano i dirigenti ed i tecnici delle società a fare in modo che, sia all'inizio che alla fine di ogni gara, i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.

LIMITI DI ETÀ'

Possono prendere parte all'attività di questa categoria i nati/e dal 1.1.2009 al 31.12.2010; qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività i bambini/e nati nel 2011 che abbiano compiuto l'ottavo anno di età (non i nati nel 2012), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa società. Si ricorda che nel caso in cui una società fa prendere parte alla gara un bambino/a che non abbia compiuto gli otto anni sarà punita con la perdita della gara ed incorrerà nei provvedimenti disciplinari previsti dalla giustizia sportiva.

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara. Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori.

PARTECIPAZIONE

Le società che partecipano al Torneo con due o più squadre, sono tenute a depositare presso questa Delegazione organizzatrice, prima dell' inizio del torneo stesso, l'elenco nominativo dei calciatori che compongono ciascuna delle squadre presentate, indicando nome e cognome, luogo e data di nascita, numero del cartellino.

Inoltre, i calciatori e/o calciatrici potranno prendere parte esclusivamente alle gare nelle quali è impegnata la squadra per la quale sono stati iscritti nel relativo elenco. I bambini tesserati successivamente o quelli che avendoli in organico compiono gli otto anni di volta si considereranno integrati dopo che le società avranno provveduto a comunicare, per iscritto o per email, a questa Delegazione in quale squadra devono essere considerati.

La violazione di tale norma comporta la sanzione relativa alla perdita della gara.

ARTICOLAZIONE DELLE GARE

A seguito dell'attivazione è previsto il gioco tecnico. Nella prima fase verranno disputate in contemporanea, mini partite 3c3 da 6' ciascuna dove sarà possibile scegliere una modalità di partita 3c3 in situazione semplificata (3c3 in ampiezza o 3c3 in costruzione) e contemporaneamente Giochi di Tecnica da 6' ciascuno (Gioco Veloce o Calcio Forte), secondo le modalità realizzative indicate nel progetto tecnico allegato al presente Comunicato Ufficiale. Al termine della prima fase dedicata al confronto tecnico si passerà a disputare il confronto 7c7, suddiviso in due tempi da 15' ciascuno (con la possibilità di giocare il 3 tempo) con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.

Si specifica, inoltre, che la scelta delle soluzioni di gioco, sarà decisa dalla società ospitante.

Per le modalità di svolgimento e di assegnazione del punteggio dell'incontro si rimanda al PROGETTO TECNICO allegato.

SOSTITUZIONI

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due.

Al termine del primo tempo, perciò, dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni e soltanto i nuovi entrati continueranno la gara fino al termine del 2° tempo.

Nel terzo tempo sono facoltativi i cambi liberi fra i calciatori.

CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco deve avere la lunghezza di m. 50-55 e la larghezza di m. 35-40; le porte dovranno essere 4 x 2,00 .

TEMPO DI ATTESA

Il tempo di attesa per la presentazione in campo delle squadre viene fissato in 15 minuti (un tempo) al termine del quale la Società inadempiente viene dichiarata rinunciataria a tutti gli effetti.

REFERTO DI GARA

Fa parte integrante del presente comunicato ufficiale l'allegato referto di gara del Torneo Autunnale. La società ospitante dovrà provvedere a far firmare, per avallo, il referto ai dirigenti accompagnatori delle due Società e entrambe dovranno inviarlo a questa Delegazione entro il quinto giorno successivo alla data della disputa della gara. **Qualora tale documento non dovesse pervenire entro i termini, la gara sarà data persa a tutte e due le squadre**

RICHIESTA SPOSTAMENTI GARE

Le richieste di rinvio o spostamento gare devono essere concordate direttamente tra le due società e comunicate a questa Delegazione almeno cinque giorni prima della data fissata per la disputa della gara, a mezzo fax al n. 0963- 991837, oppure attraverso la posta elettronica all'indirizzo cplnd.vibovalentia@figc.it

L'eventuale gara rinviata **deve essere recuperata entro cinque giorni dalla data fissata in calendario e, comunque, il referto deve pervenire al giudice sportivo territoriale entro sette giorni dalla data fissata in calendario e non dalla data di disputa del rinvio. Il G.S.T. qualora il referto non dovesse pervenire nei tempi sopra citati, adotterà nella prima riunione utile le relative sanzioni e penalizzazioni a carico delle società interessate al rinvio**

Eventuali accordi tra le società, devono essere tempestivamente comunicati alla Delegazione anche allo scopo di evitare che un responsabile della F.I.G.C. si rechi sul luogo dove dovrebbe esserci la gara rinviata. Le segnalazioni alla Delegazione da parte del Dirigente Federale che, giunto sul posto, trova la gara spostata senza la debita informazione alla F.I.G.C., saranno oggetto di esame da parte degli Organi della Giustizia Sportiva che adotteranno i provvedimenti del caso.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

In riferimento all'arbitraggio delle gare, nel rimandare a quanto indicato nel Comunicato Ufficiale N°1 del Settore Giovanile e Scolastico, sarà adottata la formula **dell'autoarbitraggio**.

GRADUATORIA :

In questa prima fase (sperimentale) NON si procederà a nessuna graduatoria .

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO

Il risultato dell'incontro nasce dalla somma dei risultati dei giochi e della partita determinando il risultato finale ed il punteggio in classifica seguito dal risultato finale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti per la vittoria

1 punto per il pareggio

0 punti per la sconfitta.

Per quanto non previsto nel presente regolamento si demanda alle disposizioni generali per l'attività giovanile (N.O.I.F.)

Programma di Sviluppo Territoriale

CATEGORIA PULCINI 2019 – 2020

TORNEO PULCINI AUTUNNALE #GRASSROOTS CHALLENGE

PROGETTO TECNICO

Premessa

Lo scopo di questo nuovo progetto tecnico che vi presentiamo è quello di fornire una serie di opportunità di confronto che si diversificano di volta in volta con l'obiettivo comune di favorire la crescita dei giovani calciatori che con passione frequentano le Scuole di Calcio e con tanto impegno cercano di superare i propri limiti migliorando le proprie abilità. Allo stesso tempo, come avviene ormai dagli inizi dell'attività presentata come "Sei Bravo a... Scuola di Calcio", il Settore Giovanile e Scolastico, insieme al Settore Tecnico, intende fornire ai tecnici impegnati nella categoria Pulcini una serie di strumenti tecnici e didattici legati al Programma di Sviluppo Territoriale che è stato lanciato proprio per condividere un modello di riferimento nel territorio, grazie anche alla diffusione del Programma Formativo dei Centri Federali Territoriali applicato all'Attività di Base.

Il programma intende valorizzare anche il percorso educativo delle società, promuovendo il valore del Fair Play e, contestualmente, coinvolgendo i genitori ad essere parte integrante del confronto, dove il sostegno che loro stessi forniranno ai propri figli si traduce in punteggi assegnati alla squadra.

Nell'organizzazione dei confronti ci siamo preoccupati di rendere semplice l'organizzazione, utilizzando pochi attrezzi, senza dover spostare nulla di impegnativo, lasciando quindi più spazio possibile in termini di tempo al divertimento dei bambini, al loro impegno in campo, con sfide continue e pochi, limitati, momenti di pausa.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 7c7, modello di riferimento per la categoria Pulcini, e sarà preceduta da una rapida competizione che mette in rilievo le abilità dei singoli giocatori, e le capacità di collaborare per trovare nuove e diversificate soluzioni nel modello di gioco 3c3, che sta prendendo sempre più spazio nel panorama delle attività proposte nell'attività giovanile.

Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportano l'applicazione di abilità tecnico-tattiche individuali, consentendo loro di aumentare il bagaglio di esperienze vissute, sia sul piano tecnico e motorio, che sul piano emozionale.

Un percorso da seguire con sensibilità, attenzione e continuità da tutti gli attori (tecnici, dirigenti, genitori), in cui il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso le sue strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali e tutti i collaboratori nell'ambito dell'Attività di Base.

Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché possano far crescere i bambini con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo.

Per questi e diversi altri motivi, questo progetto è parte integrante del **Programma di Sviluppo Territoriale**, quindi basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati

per le categorie di base, che si realizza essenzialmente considerando due principi:

1) per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali;

2) per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo e con lo sviluppo di un percorso di incontri che si realizzi con continuità nel corso della stagione sportiva.

Nell'attività che ora andremo ad illustrare, Evoluzione dell'ormai noto "Sei Bravo a... Scuola di Calcio", le squadre si confronteranno in quattro diverse modalità che per questa stagione sportiva si sintetizzano in:

1) Partita 3c3 in situazione semplificata (3c3 in ampiezza o 3c3 in costruzione)

2) Giochi di tecnica (gioco veloce o calcio forte)

3) Partite 7c7

4) Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play

Modalità di svolgimento

L'organizzazione dell'attività e degli spazi di gioco, oltre che dei materiali utilizzati è stata sviluppata tenendo conto alcuni fondamentali principi: Utilizzo di una limitata tipologia e numero di attrezzatura; Limitato Tempo dedicato alla preparazione dei campi; Utilizzo di linee già esistenti; Rapidi cambi di compiti tra una esercitazione e l'altra, diminuendo sensibilmente le pause per i cambi tra una esercitazione/gioco e l'altra; Impiego attivo e contemporaneo di tutti i giovani calciatori partecipanti.

Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita:

all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3c3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di esercizio del modello "Gioco di Tecnica" (vedi Esercitazioni).

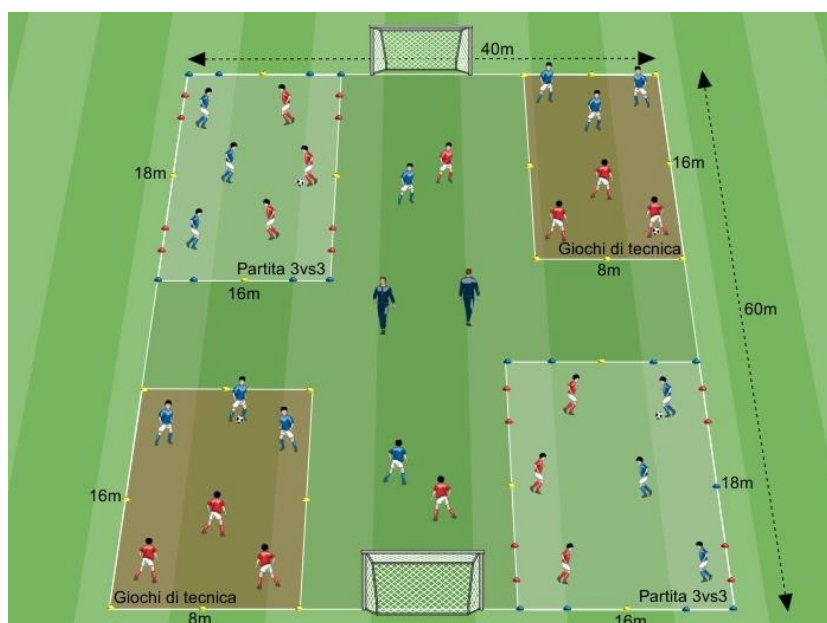
Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle del campo a 7.

Nell'incontro sarà possibile scegliere una modalità di Partita 3c3 in situazione semplificata ('3c3 in ampiezza' o '3c3 costruzione') ed un Gioco di Tecnica ('Gioco Veloce' o 'Calcio Forte'). Nelle figure che seguono, viene illustrato graficamente il possibile abbinamento delle attività previste considerando la **SOLUZIONE n°1** con una Partita 3c3 nella quale vengono utilizzate mini-porte o linee, segnate da delimitatori; nella **SOLUZIONE n°2** viene invece illustrata la modalità per organizzare lo spazio utilizzando una porta già fissata per la gara 7c7.

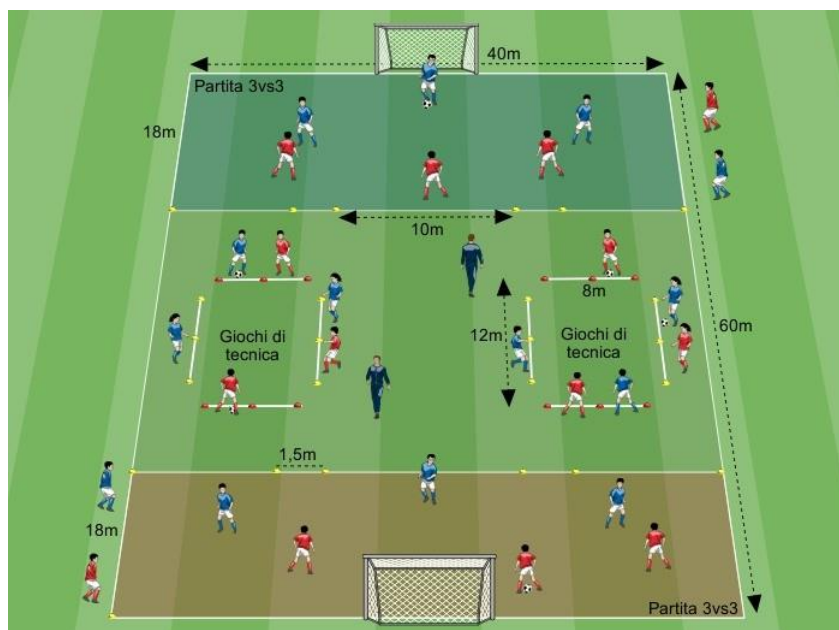
Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7c7.

Al termine dei primi 6' di gioco, il gioco si interrompe ed i giocatori passeranno nello spazio a fianco per confrontarsi con una nuova sfida (chi ha giocato la Partita 3c3 si sfida nel Gioco di Tecnica e viceversa). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.

Al termine della seconda fase dedicata al confronto tecnico, il campo verrà liberato dei delimitatori superflui, subito pronto per disputare il confronto 7c7, suddiviso in 2 tempi da 15' ciascuno (con la possibilità di giocare anche 3), con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.



Soluzione n°1 (nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu -)



Soluzione n°2 (nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu -)

Partecipazione dei Giovani Calciatori

Le squadre devono presentarsi con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 2 punti nella graduatoria del singolo confronto.

Nel caso in cui una squadra sia composta da più di 12 giocatori si dovranno creare quattro gruppi, che rimarranno fissi per tutte le rotazioni dei giochi; sono ammessi i cambi solo all'interno di uno stesso gruppo. Nel caso in cui il confronto si realizza con meno di 12 giocatori di una o entrambe le squadre si dovrà tener conto della tabella riportata alla fine.

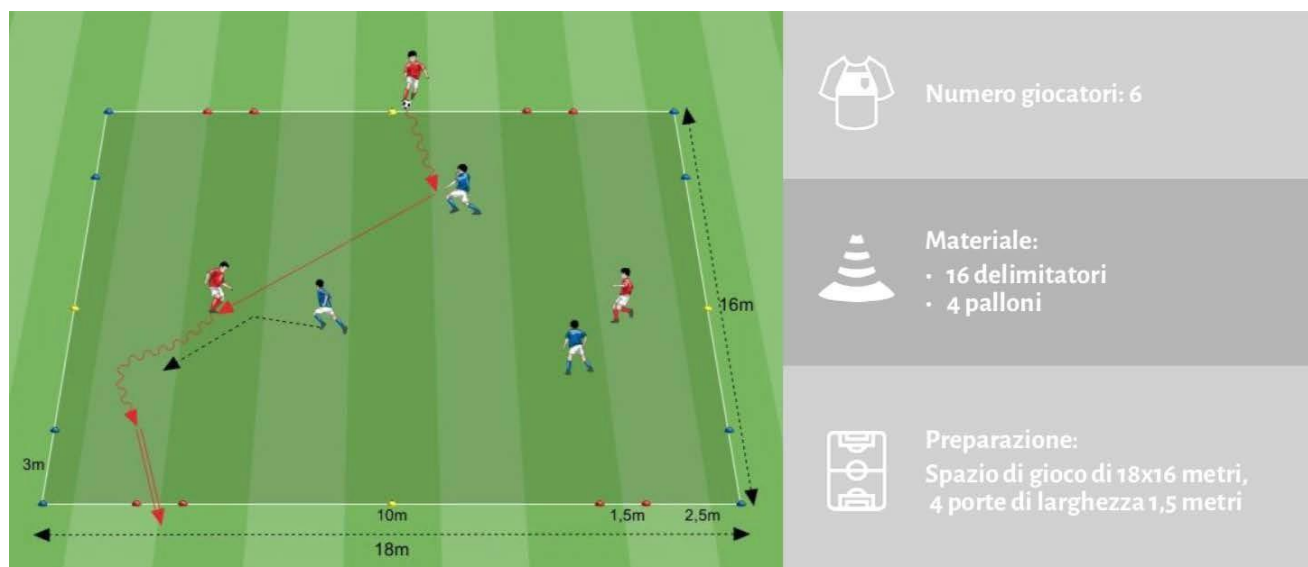
Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3c3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 6' ciascuna) e nel 7c7 (2 o 3 tempi di 15' ciascuno).

La durata di ciascuna "partita con situazione semplificata" è di 6'. Ogni partita 7c7 avrà la durata di 30', suddivisi in 2 tempi da 15' ciascuno, con l'opzione di giocare un ulteriore terzo tempo di 15'.

Le Esercitazioni

Le esercitazioni ed i giochi previsti nell'attività ufficiale sono i seguenti:

3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA



Descrizione

Si gioca una partita 3vs3 a 4 porte con l'obiettivo, per entrambe le squadre, di realizzare un gol in una delle 2 porte difese dalla squadra avversaria.

Regole

La partita si sviluppa attraverso le seguenti regole:

CAMPO DI GIOCO. Il campo viene definito da delimitatori di due colori diversi, così come da figura. La linea di fondocampo continua per 3m anche sulle linee laterali adiacenti agli angoli del campo.

CALCIO D'ANGOLO. Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo e dal prolungamento della stessa sulla linea laterale (entro i 3m segnalati), la rimessa viene battuta sempre dalla squadra che difende le due porte posizionate sulla stessa. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".

TIRO LIBERO. La squadra che avrebbe dovuto battere i calci d'angolo effettua un tiro dalla propria linea di fondocampo (con palla ferma) cercando di fare gol in una delle due porte avversarie. Il pallone calciato nel "tiro libero" non può ricevere contrasto da parte degli avversari.

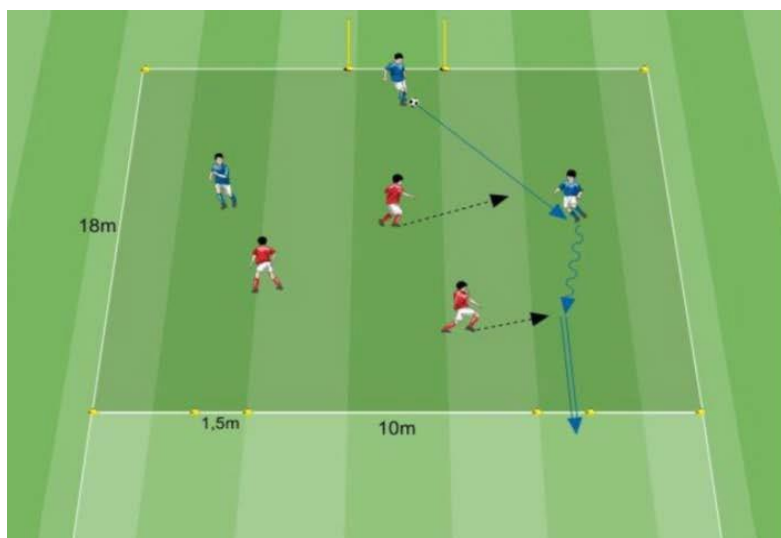
GOL. Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido). Il gol può essere realizzato da qualsiasi posizione del campo.

RIPRESA DEL GIOCO. La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione).

CALCI DI PUNIZIONE. Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Nel caso in cui un fallo avvenga all'interno dei 3m dalla linea di fondocampo (il limite di questa area è segnalato dai delimitatori sulla linea laterale), viene calciato un "tiro libero" a favore della squadra che ha subito il fallo.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

3 CONTRO 3 COSTRUZIONE



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 1 porta regolamentare
- 4 delimitatori
- Campo delimitato per una partita della categoria Pulcini



Preparazione:

Spazio di gioco di larghezza del campo pulcini (indicativamente 35m), lunghezza 18 metri; 1 porta 4x2 metri; 2 porte di 1,5 metri (posizionate a 10 metri di distanza l'una dall'altra)

Descrizione

Si gioca un 3vs3 in cui una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta regolamentare della categoria Pulcini (dimensioni porta mt. 5x1,80 oppure mt. 4-6 x 1,60-2), mentre l'altra ha l'obiettivo di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno di due porticine di dimensioni ridotte.

Regole

Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 3'.

IL CAMPO DI GIOCO. I limiti del campo vengono considerati attraverso le linee laterali e le linee di fondocampo su cui si trovano da una parte la porta per la partita della categoria Pulcini e dall'altra parte dalla linea che si crea con le due porticine definite dai delimitatori.

GOL. Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido).

CALCIO D'ANGOLO. Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo viene rimessa in gioco sempre dalla squadra che difende la porta regolamentare del campo Pulcini; se invece esce oltre a linea sulla quale sono collocate le due porticine viene rimessa in gioco dalla squadra che ha il compito di difenderle. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".

IL TIRO LIBERO. Il tiro libero si esegue calciando la palla da un punto a scelta della linea di fondocampo della squadra che difende le due porticine. Il tiro non può ricevere opposizione da nessun avversario (non è previsto il portiere) ma per considerarsi valido nel momento in cui entra in rete non può avere una traiettoria rasoterra. Il pallone deve quindi entrare in rete con una traiettoria aerea (indipendentemente da come viene calciato). Il tiro libero si batte attraverso le stesse modalità per entrambe le squadre.

RIPRESA DEL GIOCO. La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale), oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo la palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione). Le stesse regole per la rimessa in gioco del pallone valgono in seguito ad un gol o nel caso di una rimessa da fondo campo che deve essere eseguita dal portiere.

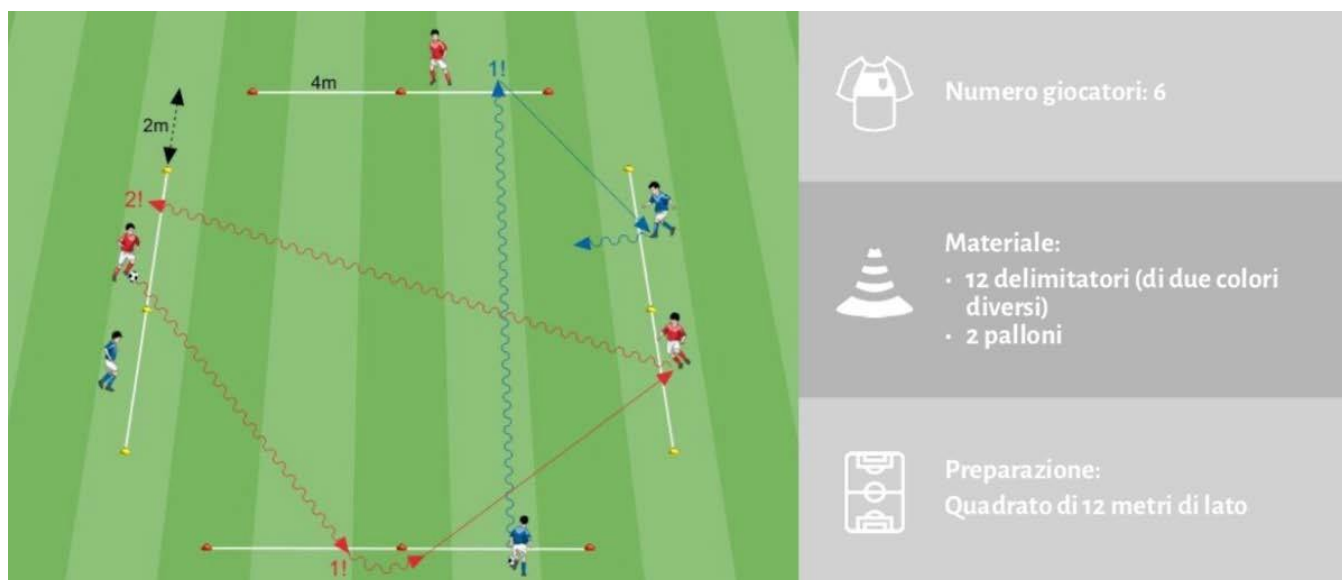
CALCI DI PUNIZIONE. Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno).

IL PORTIERE. La squadra a difesa della porta singola ha un portiere che può prendere il pallone con le mani. Il portiere può cambiare durante lo svolgimento del gioco, l'eventuale sostituzione (tra lo stesso ed un giocatore di movimento) va comunicata sia al dirigente arbitro che agli avversari nel momento in cui il gioco è fermo.

RETROPASSAGGIO AL PORTIERE. Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione ed il contrasto da parte dell'avversario.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

GIOCO VELOCE



Descrizione

I 3 giocatori di ogni squadra si posizionano all'esterno di 3 lati a scelta del quadrato di gioco ognuno di loro si colloca dietro ad una delle 4 linee da 8m (composte da 3 delimitatori ciascuna, come da figura). Un lato del quadrato verrà quindi lasciato libero da ognuna delle due squadre (non deve necessariamente essere lo stesso, i giocatori possono disporsi in campo come preferiscono), gli altri 3 saranno invece occupati da un giocatore per squadra. Ogni squadra gioca con un pallone, dato inizialmente ad uno qualsiasi dei 3 giocatori della stessa. Il gioco consiste in una sfida tecnica tra i componenti delle due squadre al raggiungimento di un punteggio prestabilito.

L'attività si sviluppa su più turni di confronto, ognuno dei quali assegna un punto alla squadra vincitrice.

Regole

Al segnale di partenza i 2 giocatori in possesso del pallone (a partire da ora definiti "A") hanno il compito di condurlo oltre la linea al di fuori della quale non si trova nessuno dei propri compagni di squadra (su lato che devono raggiungere in conduzione può esserci un avversario, a seconda della disposizione scelta dalle due squadre ma non può esserci un compagno). Una volta superata la linea, i giocatori "A" passano il pallone ad uno dei loro due compagni di squadra (a partire da ora definiti "B") che hanno il compito di riceverlo e condurlo oltre la linea lasciata libera dal compagno "A". I giocatori "B", una volta superata la linea, possono passare la palla a chi vogliono: al giocatore "A" oppure anche al giocatore "C" (coloro i quali non sono ancora stati coinvolti nell'attività), chiunque dei 2 riceva palla, prosegue il gioco con l'obiettivo di condurre il pallone oltre la linea libera da compagni.

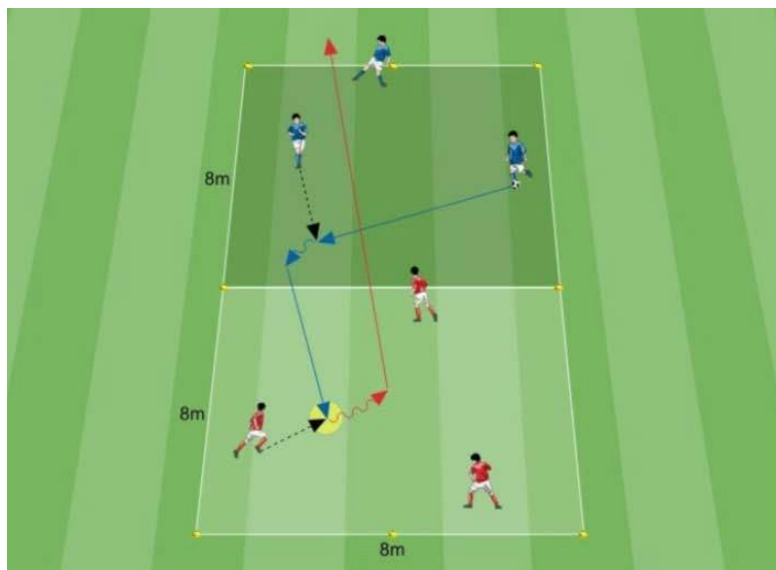
Modalità di assegnazione del punteggio:

Ogni volta che un giocatore supera in conduzione palla un lato libero da compagni realizza un punto per la propria squadra. Se un giocatore in conduzione palla non supera completamente la linea libera o commette un errore (passa la palla ad un compagno senza averla condotta o si dirige oltre una linea dove c'è già un altro giocatore della propria squadra), il punto non viene assegnato ma l'azione può continuare.

La prima squadra che arriva a 10 punti (10 lati conquistati in modo corretto) vince il turno di gioco. Si effettuano tanti turni quanti se ne riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine del tempo la terna che è riuscita a vincere il maggior numero di turni risulterà la squadra vincitrice del gioco.

Il gioco non prevede l'ostruzione dell'azione svolta dai giocatori della squadra avversaria pertanto ogni terna procede nel proprio compito indipendentemente da quello dei propri oppositori. Nel caso in cui un giocatore ostacoli volutamente l'azione degli avversari, il punto di quel turno di gioco viene assegnato alla squadra che ha subito la scorrettezza, con conseguente penalità nel punteggio Fair Play.

CALCIO FORTE



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 5 palloni
- 8 delimitatori



Preparazione:

Spazio di gioco: rettangolo 8x16 metri di lato (due metà campo di 8x8 metri)

Descrizione

All'interno del rettangolo delimitato si posizionano due squadre da 3 giocatori ciascuna. Ogni gruppo staziona all'interno di una delle due metà campo. Si gioca con un pallone. Il gioco prevede un confronto tecnico tra le due squadre.

Regole

Rimanendo all'interno della propria metà campo i giocatori della squadra in possesso palla devono cercare di realizzare un punto calciandola rasoterra oltre la linea di fondocampo avversaria.

Di seguito vengono presentate le modalità attraverso le quali si può effettuare un punto e le situazioni che portano invece al cambio di possesso della palla.

Modalità di assegnazione del punteggio:

Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, termina oltre la linea di fondocampo avversaria.

Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, viene controllato in modo errato dagli avversari, la palla si alza e finisce oltre la linea di fondocampo (con qualsiasi modalità, rasoterra con traiettoria aerea o rimbalzando).

Modalità per effettuare il cambio di possesso della palla:

Se la palla viene calciata con traiettoria aerea, automaticamente è da considerarsi in possesso della squadra avversaria.

La palla, calciata rasoterra, in seguito al controllo della squadra avversaria, esce dalla loro metà campo lateralmente o frontalmente (superando quindi la linea che divide le due metà campo).

Dopo aver controllato il pallone, la squadra che l'ha ricevuto ne tiene il possesso per un tempo superiore ai 10".

Il giocatore della squadra in possesso palla calcia la stessa da una posizione esterna alla propria metà campo

Il cambio del possesso del pallone avviene attraverso un passaggio effettuato alla squadra avversaria

Quando il pallone si considera "in gioco":

In seguito ad un punto od un cambio palla, i 10 secondi di tempo utili ad effettuare l'azione di tiro vengono calcolati dal momento in cui il pallone entra nella metà campo della squadra che deve giocare. Il tempo dell'azione non tiene conto dei secondi necessari per recuperare il pallone uscito dal campo di gioco.

Regole complementari per la squadra in possesso:

Non esiste un numero di tocchi predefinito per il giocatore che riceve il pallone, questo può essere: giocato di prima intenzione verso il campo avversario; controllato e calciato; controllato, condotto e poi passato ad un compagno; controllato, condotto e calciato verso il campo avversario. Ogni azione tecnica che segue la ricezione è quindi a discrezione dei giocatori coinvolti nel gioco.

I giocatori della squadra in possesso palla possono trasmettersi il pallone il numero delle volte che lo desiderano (rimando all'interno dei 10 secondi previsti da ogni azione di gioco) oppure, se lo ritengono opportuno, anche calciare di prima intenzione verso il campo avversario.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO DELL'INCONTRO

Il punteggio dell'incontro terrà conto dei principi su cui si basa l'attività nelle categorie di base. Il risultato della gara sarà infatti la somma dei punti ottenuti nel corso del confronto, in modo che in ogni gara i giovani calciatori impegnati siano il più possibile motivati in ogni momento.

Quindi, in linea di principio, ogni mini-gara viene conteggiata a sé, assegnando 1 punto per ogni incontro vinto o pareggiato. Nello specifico, ai fini della determinazione del punteggio finale, ogni fase assegna un punto per il risultato finale come segue: 1 punto per il risultato del confronto tecnico, 1 punto per ogni tempo di gioco.

Confronto Tecnico

Partite 3c3 (3c3 in ampiezza o 3c3 in costruzione) e **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte):

Assegnazione di un punto a seguito dell'esito del confronto tecnico vinto o pareggiato. Il risultato del confronto tecnico è determinato dalla somma dei punti ottenuti nelle 8 sfide tecniche (4 sfide 3c3 e 4 sfide nel gioco di tecnica)

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Fase Confronto Tecnico

	Campo 1		Campo 2		Campo 3		Campo 4	
Rotazione	3c3 – 1° tempo	3c3 – 2° tempo	Giochi di Tecnica – 1° tempo	Giochi di Tecnica – 2° tempo	3c3 – 1° tempo	3c3 – 2° tempo	Giochi di Tecnica – 1° tempo	Giochi di Tecnica – 2° tempo
Squadra ALFA	1	0	1	1	0	0	1	1
Squadra BETA	0	1	1	0	1	1	0	0

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 5-4 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA viene assegnato 1 punto per determinare il risultato finale dell'incontro

Partite 7c7

- assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato (si ricorda che sono previsti 2 tempi di gioco, con l'opzione di disputarne 3)

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Sommatoria punti Partite+Esercitazioni

Società	Esercitazioni	1° tempo 7c7	2° tempo 7c7	3° tempo 7c7	Punti Totali
Squadra ALFA	1	1	1	1	4
Squadra BETA	0	1	0	0	1

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 4-1 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA vengono assegnati 3 punti per la vittoria del confronto.

ULTERIORI INFORMAZIONI

Ogni squadra deve presentarsi con almeno 12 giocatori.

I 12 giocatori coinvolti nel confronto verranno suddivisi in 4 squadre da 3 calciatori ciascuna al fine di prendere parte al gioco in contemporanea.

Nel caso in cui il numero di giocatori fosse diverso (inferiore o superiore), la distribuzione dei giocatori potrà avvenire come segue:

numero giocatori	3c3 Campo 1	Gioco di Tecnica – Campo 2	3c3 Campo 3	Gioco di Tecnica – Campo 4	Giocatori a disposizione
7 giocatori	3	3			1
8 giocatori	3	3			2
9 giocatori	3	3	3	(alternato al campo 3)	
10 giocatori	3	3	3	(alternato al campo 3)	1
11 giocatori	3	3	3	(alternato al campo 3)	2
12 giocatori	3	3	3	3	
13 giocatori	3	3	3	3	1
14 giocatori	3	3	3	3	2

Resta inteso che, qualora una squadra abbia un numero di giocatori superiore all'altra, sarà possibile (anzi, auspicabile) farli giocare in uno degli spazi liberi a disposizione (p.e. nel campo n°4, alternato al campo n°3).



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – S.G.S.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE “Girone A” s.s. 2019 / 2020

1 ^a Giornata Andata		
Giovedì 28 Novembre 2019 ore 15:00		
FILADELFIA CUP	SAN COSTANTINO	
VIBONESE	VIBONESE B	Mercoledì 27/11
FRANCAVILLA A.	JUNIOR PIZZO	Sabato 30/11

2 ^a Giornata Andata		
Martedì 3 Dicembre 2019 ore 15:00		
VIBONESE B	FRANCAVILLA A.	Mercoledì 4/12
SAN COSTANTINO	VIBONESE	
JUNIOR PIZZO	FILADELFIA CUP	Lunedì 2/12

3 ^a Giornata Andata		
Venerdì 6 Dicembre 2019 ore 15:00		
VIBONESE	FILADELFIA CUP	Ore 17.00
FRANCAVILLA A.	SAN COSTANTINO	Sabato 7/11
VIBONESE B	JUNIOR PIZZO	

4 ^a Giornata Andata		
Giovedì 12 Dicembre 2019 ore 15:00		
SAN COSTANTINO	VIBONESE B	
FILADELFIA CUP	FRANCAVILLA A.	
VIBONESE	JUNIOR PIZZO	Mercoledì 11/12

5 ^a Giornata Andata		
Lunedì 16 Dicembre 2019 ore 15:00		
FRANCAVILLA A.	VIBONESE	
VIBONESE B	FILADELFIA CUP	
JUNIOR PIZZO	SAN COSTANTINO	



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – S.G.S.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE “Girone A” s.s. 2019 / 2020

1 ^a Giornata Ritorno		
Giovedì 19 Dicembre 2019 ore 15:00		
SAN COSTANTINO	FILADELFIA CUP	
VIBONESE B	VIBONESE	Mercoledì 18/12
JUNIOR PIZZO	FRANCAVILLA A.	Venerdì 20/12

2 ^a Giornata Ritorno		
Lunedì 23 Dicembre 2019 ore 15:00		
FRANCAVILLA A.	VIBONESE B	
VIBONESE	SAN COSTANTINO	
FILADELFIA CUP	JUNIOR PIZZO	

3 ^a Giornata Ritorno		
Venerdì 3 Gennaio 2020 ore 15:00		
FILADELFIA CUP	VIBONESE	Giovedì 2/1
SAN COSTANTINO	FRANCAVILLA A.	Sabato 4/1
JUNIOR PIZZO	VIBONESE B	

4 ^a Giornata Ritorno		
Giovedì 9 Gennaio 2020 ore 15:00		
VIBONESE B	SAN COSTANTINO	Mercoledì 8/1
FRANCAVILLA A.	FILADELFIA CUP	Sabato 11/1
JUNIOR PIZZO	VIBONESE	Venerdì 10/1

5 ^a Giornata Ritorno		
Martedì 14 Gennaio 2020 ore 15:00		
VIBONESE	FRANCAVILLA A.	Mercoledì 15/1
FILADELFIA CUP	VIBONESE B	
SAN COSTANTINO	JUNIOR PIZZO	Giovedì 16/1



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – S.G.S.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE “Girone B” s.s. 2019 / 2020

1^ Giornata Andata Giovedì 28 Novembre 2019 ore 15:00		
REAL VIBO	BOYS MARINATE	Ore 16.30
CAPO VATICANO	COSTA DEGLI DEI	
REAL PIZZO	JUNIOR TROPEA	

2^ Giornata Andata Martedì 3 Dicembre 2019 ore 15:00		
COSTA DEGLI DEI	REAL PIZZO	Lunedì 2/12 Lunedì 2/12
BOYS MARINATE	CAPO VATICANO	
JUNIOR TROPEA	REAL VIBO	

3^ Giornata Andata Venerdì 6 Dicembre 2019 ore 15:00		
CAPO VATICANO	REAL VIBO	
REAL PIZZO	BOYS MARINATE	
COSTA DEGLI DEI	JUNIOR TROPEA	

4^ Giornata Andata Giovedì 12 Dicembre 2019 ore 15:00		
BOYS MARINATE	COSTA DEGLI DEI	Ore 16.30
REAL VIBO	REAL PIZZO	
CAPO VATICANO	JUNIOR TROPEA	

5^ Giornata Andata Lunedì 16 Dicembre 2019 ore 15:00		
REAL PIZZO	CAPO VATICANO	
COSTA DEGLI DEI	REAL VIBO	
JUNIOR TROPEA	BOYS MARINATE	



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – S.G.S.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE “Girone B” s.s. 2019 / 2020

1^ Giornata Ritorno Giovedì 19 Dicembre 2019 ore 15:00		
BOYS MARINATE	REAL VIBO	Mercoledì 18/12
COSTA DEGLI DEI	CAPO VATICANO	
JUNIOR TROPEA	REAL PIZZO	

2^ Giornata Ritorno Lunedì 23 Dicembre 2019 ore 15:00		
REAL PIZZO	COSTA DEGLI DEI	Ore 16.30
CAPO VATICANO	BOYS MARINATE	
REAL VIBO	JUNIOR TROPEA	

3^ Giornata Ritorno Venerdì 3 Gennaio 2020 ore 15:00		
REAL VIBO	CAPO VATICANO	Ore 16.30
BOYS MARINATE	REAL PIZZO	
JUNIOR TROPEA	COSTA DEGLI DEI	

4^ Giornata Ritorno Giovedì 9 Gennaio 2020 ore 15:00		
COSTA DEGLI DEI	BOYS MARINATE	Mercoledì 8/1
REAL PIZZO	REAL VIBO	
JUNIOR TROPEA	CAPO VATICANO	

5^ Giornata Ritorno Martedì 14 Gennaio 2020 ore 15:00		
CAPO VATICANO	REAL PIZZO	Mercoledì 15 Ore 16.30
REAL VIBO	COSTA DEGLI DEI	
BOYS MARINATE	JUNIOR TROPEA	



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – S.G.S.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE “Girone C” s.s. 2019 / 2020

1^ Giornata Andata Giovedì 28 Novembre 2019 ore 15:00		
DASA'	SOCCER GEROCARNE	Venerdì 29/11
ROMBIOLESE	AZZURRA 1998	
RIPOSO	SANT'ONOFRIO	

2^ Giornata Andata Martedì 3 Dicembre 2019 ore 15:00		
AZZURRA 1998	SANT'ONOFRIO	Mercoledì 4/12
SOCCER GEROCARNE	ROMBIOLESE	
RIPOSO	DASA'	

3^ Giornata Andata Venerdì 6 Dicembre 2019 ore 15:00		
ROMBIOLESE	DASA'	
SANT'ONOFRIO	SOCCER GEROCARNE	
RIPOSO	AZZURRA 1998	

4^ Giornata Andata Giovedì 12 Dicembre 2019 ore 15:00		
SOCCER GEROCARNE	AZZURRA 1998	Mercoledì 11/12
DASA'	SANT'ONOFRIO	
RIPOSO	ROMBIOLESE	

5^ Giornata Andata Lunedì 16 Dicembre 2019 ore 15:00		
SANT'ONOFRIO	ROMBIOLESE	Martedì 17/12
AZZURRA 1998	DASA'	
RIPOSO	SOCCER GEROCARNE	



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – S.G.S.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE “Girone C” s.s. 2019 / 2020

1^ Giornata Ritorno Giovedì 19 Dicembre 2019 ore 15:00		
SOCCER GEROCARNE	DASA'	Mercoledì 18/12
AZZURRA 1998	ROMBIOLESE	
RIPOSO	SANT'ONOFRIO	

2^ Giornata Ritorno Lunedì 23 Dicembre 2019 ore 15:00		
SANT'ONOFRIO	AZZURRA 1998	
ROMBIOLESE	SOCCER GEROCARNE	
RIPOSO	DASA'	

3^ Giornata Ritorno Venerdì 3 Gennaio 2020 ore 15:00		
DASA'	ROMBIOLESE	
SOCCER GEROCARNE	SANT'ONOFRIO	
RIPOSO	AZZURRA 1998	

4^ Giornata Ritorno Giovedì 9 Gennaio 2020 ore 15:00		
AZZURRA 1998	SOCCER GEROCARNE	Mercoledì 8/1
SANT'ONOFRIO	DASA'	
RIPOSO	ROMBIOLESE	

5^ Giornata Ritorno Martedì 14 Gennaio 2020 ore 15:00		
ROMBIOLESE	SANT'ONOFRIO	Mercoledì 15/01
DASA'	AZZURRA 1998	
RIPOSO	SOCCER GEROCARNE	



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO COORDINAMENTO
REGIONALE S.G.S. / L.N.D. CALABRIA DELEGAZIONE DI VIBO
VALENTIA

REFERTO (GRASSROOTS CHALLENGE)

Gara					Vs				
Giorno				Ora		Campo			

SOLUZIONE 1 (Ampiezza)

	Campo 1 3vs3		Campo 2 Giochi Tec.		Campo 3 3vs3		Campo 4 Giochi Tec	
Rotazione	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo

SOLUZIONE 2 (Costruzione)

	Campo 1 3vs3		Campo 2 Giochi Tec.		Campo 3 3vs3		Campo 4 Giochi Tec	
Rotazione	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo

INCONTRO 7vs7

Società	Esercitazioni (punteggio Soluzione 1 o 2)	1° tempo	2° tempo	3° tempo	Punti Totali

DIR. ACCOMP. _____ - _____	DIR. ACCOMP. _____ - _____
ALLENATORE _____	ALLENATORE _____
1° TECNICO _____	1° TECNICO _____
2° TECNICO _____	2° TECNICO _____
3° TECNICO _____	3° TECNICO _____
4° TECNICO _____	4° TECNICO _____

Comportamento del pubblico			
Positivo	Negativo	Positivo	Negativo
SOCIETA' OSPITANTE		SOCIETA' OSPITATA	
FIRMA		FIRMA	



7vs7																		
Squadre	1° tempo (Goal)						2° tempo (Goal)						3° tempo (Goal)					

TORNEO AUTUNNALE PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE s.s. 2019 / 2020

SOCIETA'	CAMPO SPORTIVO	DIRIGENTE	TELEFONO
----------	----------------	-----------	----------

GIRONE A

FILADELFIA CUP	COMUNALE FILADELFIA	BARTUCCA D.	3394052338
FRANCAVILLA ANGITOLA	COMUNALE FRANCAVILLA	PUNGITORE A.	3207172111
JUNIOR PIZZO	COMUNALE PIZZO V.TUCCI	SAVASTANO D.	3490555968
SAN COSTANTINO CALABRO	COMUNALE S.COSTANTINO	PALMIERI F.	3207873889
VIBONESE CALCIO (A)	COMUNALE SAN GREGORIO	CUPPARI M.	3349124694
VIBONESE CALCIO (B)	COMUNALE SAN GREGORIO	MUSCAGLIONE L.	3382378360

GIRONE B

ACADEMY COSTA DEGLI DEI	COMUNALE PARGHELIA	FARFAGLIA D.	3298937748
BOYS MARINATE	COMUNALE R. MARZANO	BOZZA S.	3666804265
CAPO VATICANO	COMUNALE S.GIOVANNI BOSCO	LA TORRE F.	3383576442
JUNIOR TROPEA	COMUNALE TROPEA	STUMPO A.	3316932631
REAL PIZZO	COMUNALE PIZZO V.TUCCI	CARIDA' G.	3336670703
REAL VIBO	COMUNALE SAN CALOGERO	RISO N.	3894345956

GIRONE C

AZZURRA 1998	COMUNALE S.ONOFRIO	MAZZA A.	3288332813
DASA'	CIANO DI GEROCARNE	DI RENZO S.	3288433843
ROMBIOLESE	COMUNALE ROMBIOLO	RESTUCCIA G.	3455803020
SANT'ONOFRIO CALCIO	COMUNALE S.ONOFRIO	ADDESI F.	3476612381
SOCCER GEROCARNE	COMUNALE GEROCARNE	DE MASI P.	3346197718

IL SEGRETARIO
Giuseppe Restuccia

IL DELEGATO PROVINCIALE
Vincenzo Insardà

MODELLO PER RICHIESTA SPOSTAMENTO GARE

DA INOLTARE A:



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO - LEGA NAZIONALE DILETTANTI

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

VIALE AFFACCIO – II^a Traversa – Palazzo Nesci, n.23 – 89900 VIBO VALENTIA

TEL.. 0963 93411- FAX. 0963 991837

Indirizzo Internet: www.lnd.it
e-mail: cplnd.vibovalentia@figc.it



INOLTRATO DALLE SOCIETA':

SOCIETA' OSPITANTE _____ **SOCIETA' OSPITE** _____

PER LA CATEGORIA _____ **GIRONE** _____ **GIORNATA** _____

PER LA GARA IN PROGRAMMA SUL CAMPO _____

IN DATA _____ **ALLE ORE** _____

PER RICHIEDERE UN :

ANTICIPO

POSTICIPO

SPOSTAMENTO CAMPO

SPOSTAMENTO ORARIO

CAUSA: _____

CHIEDONO DI GIOCARE IL _____ **ALLE ORE** _____

SUL CAMPO _____

IN VIA/PIAZZA _____ **CITTA'** _____

OMOLOGAZIONE CAMPO PER 'ILLUMINAZIONE

SI	NO
----	----

DATA _____

TIMBRO E FIRMA DEL PRESIDENTE
SOCIETA' OSPITANTE

TIMBRO E FIRMA DEL PRESIDENTE
SOCIETA' OSPITATA