



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI COSENZA

Via Degli Stadi c/o Stadio San Vito – Cancelli 17 – 87100 COSENZA
TEL.. 0984408445 - FAX. 0984408446

Indirizzo Internet: www.crcalabria.it - delegazioni: cosenza

e-mail: cplnd.cosenza@figc.it

Posta Certificata: cosenza@pec.crcalabria.it

ATTIVITA' GIOVANILE

Stagione Sportiva 2021/2022

Comunicato Ufficiale n° 23G del 11 Novembre 2021

1. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

INCONTRI CON LE SOCIETA'

Giorno 18/11/21 ore 18:00 si terrà l'incontro organizzativo per il torneo Zanolini con la società PRO COSENZA. L'incontro si svolgerà presso la sede della società PRO COSENZA.

PICCOLI AMICI/PRIMI CALCI

PRIMO RADUNO

Giorno 21/11/21 presso la società Real Cosenza si terrà il primo raduno dei Piccoli Amici. Le società che hanno correttamente effettuato l'iscrizione on line, devono inviare l'adesione allo stesso entro il 14/11 tramite mail (cplnd.cosenza@figc.it).

Il calendario del raduno verrà pubblicato con apposito Comunicato.

TORNEO PULCINI #GRASSROOTS EVOLUTION

Nella Categoria pulcini, le gare devono essere disputate attraverso partite tra sette calciatori per squadra come indicato nell'allegato "Torneo pulcini 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 che riguarda le categoria pulcini, 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.

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 presente Comunicato Ufficiale.



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

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione entro la data che riterranno più consona alle loro esigenze, avendo cura di completare il Torneo, dandone immediata comunicazione al Delegato Regionale per l'Attività di Base entro e non oltre il 15 aprile 2022.

La fase autunnale servirà a determinare, attraverso la classifica finale, una graduatoria di riferimento, da utilizzare per la formazione dei gironi per la seconda fase.

Le migliori classificate per ciascun girone del Torneo Autunnale saranno inserite nel Torneo primaverile in appositi gironi dai quali uscirà una vincente che parteciperà alla fase regionale.

Le rimanenti squadre parteciperanno al Torneo Pulcini di primavera.

Le Delegazioni stesse, per l'organizzazione del Torneo, si atterranno fedelmente al Progetto allegato al presente Comunicato, richiamando l'attenzione delle società iscritte che tutte dovranno cimentarsi nella nuova attività. Limiti di età per la partecipazione al Torneo.

Partecipano all'attività bambini e bambine nati/e dall'1.1.2011 al 31.12.2012. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività i bambini nati nel 2013 che abbiano compiuto l'8 anno di età (non i nati nel 2014), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società.

CAMPO DI GIOCO

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni (50/65-35/45), comunque a distanza di sicurezza (m. 1,50 almeno) da qualsiasi ostacolo.

Le porte devono essere di dimensioni 5x1,80 o 4 x 1,60 o 6x2 (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)

Si ricorda che l'attività può essere svolta solo su campi omologati o censiti.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Al termine della 1° fase si provvederà a formulare le graduatorie di merito dei 6 gironi che serviranno a determinare le squadre che accederanno alla seconda fase.

La prima classificata e le 2 squadre meglio posizionate (facendo la media gare/punteggio) accederanno alla 2° fase. Comporranno un girone da 8 squadre che determinerà l'accesso alla fase regionale.

Le società che partecipano con più di una squadra al torneo devono obbligatoriamente depositare entro giovedì 11 novembre gli elenchi con i nominativi dei calciatori di ogni squadra, presso questa Delegazione. (cplnd.cosenza@figc.it)

Le finali provinciali saranno arbitrate dai componenti della Delegazione.

RICHIESTA VARIAZIONE GARE PER ACCORDI TRA LE DUE SOCIETÀ

Si rammenta che ogni spostamento di giornata comporterà l'addebito di **€10,00** ad entrambe le Società che hanno richiesto la variazione, ciò a parziale recupero delle spese sostenute per ottemperare a quanto precede.

Le richieste di variazione gare devono essere fatte, **obbligatoriamente**, sull'allegato modello predisposto da questa Delegazione che si allega al presente Comunicato.

CALENDARI GARE

In allegato al presente Comunicato Ufficiale si rimettono i calendari del Torneo Grassroot Evolution S.S. 2021/2022, Gironi D-E-F con il programma gare, nonché gli indirizzi, i recapiti telefonici e le località dei rispettivi campi di gioco. I Calendari dei gironi rimanenti verranno pubblicati con successivo C.U.

RIUNIONE TECNICA DELEGAZIONE ZONALE "ALTO TIRRENO"

Giorno 16 Novembre 2021 alle ore 17:00 presso la Delegazione Zonale Alto Tirreno – Palazzo Congressi Terme Luigiane – Acquappesa (CS), avrà luogo la riunione tecnico-organizzativa per il TORNEO PULCINI #GRASSROOTS EVOLUTION. Le Società sono invitate a partecipare con almeno un tecnico e un dirigente.

REGOLAMENTO REGIONALE

Il presente regolamento può subire variazioni dopo la pubblicazione del regolamento del Comitato Regionale.

IL SEGRETARIO
Salvatore Palmieri

IL DELEGATO
Antonio Massarini



F.I.G.C. – Delegazione Provinciale di Cosenza – L.N.D.
ATTIVITA' GIOVANILE
Torneo Pulcini Provinciali – “Girone D” s.s. 2021/2022



1^ Giornata Andata		
EUROSERVICE	N.TEAM SAN MARCO A.	MERCOLEDI 17/11/21 ore 16,00
OLIMPCA BISIGNANO	VALLE DELL'ESARO	martedì 16/11/21 ore 15,30
SPORTIME	FC MONTALTO UFF	Sabato 13/11/21 ore 15,30
BESIDIAE 1988	ACC. CASTROVILLARI	Mercoledì 17/11/21 ore 15,30
TAVERNA	RIPOSO	

2^ Giornata Andata		
ACC. CASTROVILLARI	TAVERNA	Lunedì 22/11/21 ore 17,30
FC MONTALTO UFF	BESIDIAE 1988	Lunedì 22/11/21 ore 15,00
VALLE DELL'ESARO	SPORTIME	Venerdì 19/11/21 ore 17,30
N.TEAM SAN MARCO A.	OLIMPCA BISIGNANO	Domenica 20/11/21 ore 10,00
RIPOSO	EUROSERVICE	

3^ Giornata Andata		
OLIMPCA BISIGNANO	EUROSERVICE	Martedì 30/11/21 ore 15,30
SPORTIME	N.TEAM SAN MARCO A.	Sabato 27/11/21 ore 15,30
BESIDIAE 1988	VALLE DELL'ESARO	Mercoledì 01/12/21 ore 15,30
TAVERNA	FC MONTALTO UFF	Lunedì 29/12/21 ore 16,00
ACC. CASTROVILLARI	RIPOSO	

4^ Giornata Andata		
FC MONTALTO UFF	ACC. CASTROVILLARI	Lunedì 06/12/21 ore 15,00
VALLE DELL'ESARO	TAVERNA	Venerdì 10/12/21 ore 17,30
N.TEAM SAN MARCO A.	BESIDIAE 1988	Domenica 05/12/21 ore 10,00
EUROSERVICE	SPORTIME	MERCOLEDI 08/12/21 ore 16,00
RIPOSO	OLIMPCA BISIGNANO	

5^ Giornata Andata		
SPORTIME	OLIMPCA BISIGNANO	Sabato 11/12/21 ore 15,30
BESIDIAE 1988	EUROSERVICE	Mercoledì 15/12/21 ore 15,30
TAVERNA	N.TEAM SAN MARCO A.	Lunedì 13/12/21 ore 16,00
ACC. CASTROVILLARI	VALLE DELL'ESARO	Lunedì 13/12/21 ore 17,30
FC MONTALTO UFF	RIPOSO	

6^ Giornata Andata		
VALLE DELL'ESARO	FC MONTALTO UFF	Venerdì 17/12/21 ore 17,30
N.TEAM SAN MARCO A.	ACC. CASTROVILLARI	Domenica 19/12/21 ore 10,00
EUROSERVICE	TAVERNA	MERCOLEDI 22/12/21 ore 16,00
OLIMPCA BISIGNANO	BESIDIAE 1988	Martedì 21/12/21 ore 15,30
RIPOSO	SPORTIME	

7^ Giornata Andata		
BESIDIAE 1988	SPORTIME	Mercoledì 12/12/21 ore 15,30
TAVERNA	OLIMPCA BISIGNANO	Lunedì 10/01/22 ore 16,00
ACC. CASTROVILLARI	EUROSERVICE	Lunedì 10/01/22 ore 17,30
FC MONTALTO UFF	N.TEAM SAN MARCO A.	Lunedì 10/01/22 ore 15,00
VALLE DELL'ESARO	RIPOSO	

8^ Giornata Andata		
N.TEAM SAN MARCO A.	VALLE DELL'ESARO	Domenica 16/01/22 ore 10,00
EUROSERVICE	FC MONTALTO UFF	MERCOLEDI 19/01/22 ore 16,00
OLIMPCA BISIGNANO	ACC. CASTROVILLARI	Martedì 18/01/22 ore 15,30
SPORTIME	TAVERNA	Sabato 15/01/22 ore 15,30
BESIDIAE 1988	RIPOSO	

9^ Giornata Andata		
TAVERNA	BESIDIAE 1988	Lunedì 24/01/22 ore 16,00
ACC. CASTROVILLARI	SPORTIME	Lunedì 24/01/22 ore 17,30
FC MONTALTO UFF	OLIMPCA BISIGNANO	Lunedì 24/01/22 ore 15,00
VALLE DELL'ESARO	EUROSERVICE	Venerdì 21/01/22 ore 17,30
RIPOSO	N.TEAM SAN MARCO A.	



F.I.G.C. – Delegazione Provinciale di Cosenza – L.N.D.
ATTIVITA' GIOVANILE
Torneo Pulcini Provinciali – “Girone E” s.s. 2021/2022



1^ Giornata Andata

ABC COSENZA	FRALE'	Domenica 14/11/21 ore 10,00
MORRONE	MARCA	Mercoledì 17/11/21 ore 17,00
RENDE CALCIO "A"	SOCCER MONTALTO "A"	Lunedì 15/11/21 ore 16,30
SOCCER ARINTHA	REAL COSENZA "A"	Mercoledì 17/11/21 ore 15,30
REAL ZUMPANO	RIPOSO	

2^ Giornata Andata

REAL COSENZA "A"	REAL ZUMPANO	Domenica 21/11/21 ore 11,00
SOCCER MONTALTO "A"	SOCCER ARINTHA	Mercoledì 24/11/21 ore 16,45
MARCA	RENDE CALCIO "A"	Mercoledì 24/11/21 ore 16,00
FRALE'	MORRONE	Mercoledì 24/11/21 ore 16,00
RIPOSO	ABC COSENZA	

3^ Giornata Andata

MORRONE	ABC COSENZA	Martedì 30/11/21 ore 17,00
RENDE CALCIO "A"	FRALE'	Lunedì 29/11/21 ore 16,30
SOCCER ARINTHA	MARCA	Mercoledì 01/12/21 ore 15,30
REAL ZUMPANO	SOCCER MONTALTO "A"	Domenica 28/11/21 ore 10,30
REAL COSENZA "A"	RIPOSO	

4^ Giornata Andata

SOCCER MONTALTO "A"	REAL COSENZA "A"	Mercoledì 08/12/21 ore 16,45
MARCA	REAL ZUMPANO	Mercoledì 08/12/21 ore 16,00
FRALE'	SOCCER ARINTHA	Mercoledì 08/11/21 ore 16,00
ABC COSENZA	RENDE CALCIO "A"	Domenica 05/11/21 ore 10,00
RIPOSO	MORRONE	

5^ Giornata Andata

RENDE CALCIO "A"	MORRONE	Lunedì 13/11/21 ore 16,30
SOCCER ARINTHA	ABC COSENZA	Mercoledì 15/12/21 ore 15,30
REAL ZUMPANO	FRALE'	Domenica 12/12/21 ore 10,30
REAL COSENZA "A"	MARCA	Domenica 12/12/21 ore 11,00
SOCCER MONTALTO "A"	RIPOSO	

6^ Giornata Andata

MARCA	SOCCER MONTALTO "A"	Mercoledì 22/12/21 ore 16,00
FRALE'	REAL COSENZA "A"	Mercoledì 22/12/21 ore 16,00
ABC COSENZA	REAL ZUMPANO	Domenica 19/12/21 ore 10,00
MORRONE	SOCCER ARINTHA	Martedì 21/12/21 ore 17,00
RIPOSO	RENDE CALCIO "A"	

7^ Giornata Andata

SOCCER ARINTHA	RENDE CALCIO "A"	Mercoledì 05/01/22 ore 15,30
REAL ZUMPANO	MORRONE	Domenica 09/01/22 ore 10,00
REAL COSENZA "A"	ABC COSENZA	Domenica 09/01/22 ore 10,00
SOCCER MONTALTO "A"	FRALE'	Mercoledì 05/01/22 ore 16,45
MARCA	RIPOSO	

8^ Giornata Andata

FRALE'	MARCA	Mercoledì 12/01/22 ore 16,00
ABC COSENZA	SOCCER MONTALTO "A"	Domenica 16/01/22 ore 10,00
MORRONE	REAL COSENZA "A"	Martedì 18/01/22 ore 17,00
RENDE CALCIO "A"	REAL ZUMPANO	Lunedì 17/01/22 ore 16,30
SOCCER ARINTHA	RIPOSO	

9^ Giornata Andata

REAL ZUMPANO	SOCCER ARINTHA	Domenica 23/01/21 ore 10,00
REAL COSENZA "A"	RENDE CALCIO "A"	Domenica 23/01/21 ore 10,00
SOCCER MONTALTO "A"	MORRONE	Mercoledì 26/01/21 ore 16,45
MARCA	ABC COSENZA	Mercoledì 26/01/21 ore 16,00
RIPOSO	FRALE'	



F.I.G.C. – Delegazione Provinciale di Cosenza – L.N.D.
ATTIVITA' GIOVANILE
Torneo Pulcini Provinciali – "Girone F" s.s. 2021/2022



1^ Giornata Andata		
PRO COSENZA	E.COSCARELLO	Lunedì 15/11/21 ore 16,30
MANGONE	SOC. MONTALTO "B"	Giovedì 18/11/2021 ore 15,00
RENDE "B"	CUS COSENZA	Venerdì 19/11/21 ore 16,30
TAVERNA "B"	ROGLIANO 1948	Venerdì 19/11/21 ore 16,00
REAL COSENZA "B"	RIPOSO	

2^ Giornata Andata		
ROGLIANO 1948	REAL COSENZA "B"	Martedì 23/11/21 ore 15,00
CUS COSENZA	TAVERNA "B"	Domenica 28/11/21 ore 10,00
SOC. MONTALTO "B"	RENDE "B"	Sabato 27/11/21 ore 16,00
E.COSCARELLO	MANGONE	Venerdì 26/11/21 ore 15,45
RIPOSO	PRO COSENZA	

3^ Giornata Andata		
MANGONE	PRO COSENZA	Giovedì 02/12/2021 ore 15,00
RENDE "B"	E.COSCARELLO	Venerdì 03/12/21 ore 16,30
TAVERNA "B"	SOC. MONTALTO "B"	Venerdì 03/12/21 ore 16,00
REAL COSENZA "B"	CUS COSENZA	Domenica 05/12/21 ore 11,00
ROGLIANO 1948	RIPOSO	

4^ Giornata Andata		
CUS COSENZA	ROGLIANO 1948	Domenica 12/12/21 ore 10,00
SOC. MONTALTO "B"	REAL COSENZA "B"	Sabato 11/12/21 ore 16,00
E.COSCARELLO	TAVERNA "B"	Venerdì 10/12/21 ore 15,45
PRO COSENZA	RENDE "B"	Lunedì 13/12/21 ore 16,30
RIPOSO	MANGONE	

5^ Giornata Andata		
RENDE "B"	MANGONE	Venerdì 17/12/21 ore 16,30
TAVERNA "B"	PRO COSENZA	Venerdì 17/12/21 ore 16,00
REAL COSENZA "B"	E.COSCARELLO	Domenica 19/12/21 ore 11,00
ROGLIANO 1948	SOC. MONTALTO "B"	Martedì 14/12/21 ore 15,00
CUS COSENZA	RIPOSO	

6^ Giornata Andata		
SOC. MONTALTO "B"	CUS COSENZA	Sabato 08/01/22 ore 16,00
E.COSCARELLO	ROGLIANO 1948	Venerdì 07/01/22 ore 15,45
PRO COSENZA	REAL COSENZA "B"	Lunedì 10/01/22 ore 16,30
MANGONE	TAVERNA "B"	giovedì 06/01/22 ore 15,00
RIPOSO	RENDE "B"	

7^ Giornata Andata		
TAVERNA "B"	RENDE "B"	Venerdì 14/01/22 ORE 16,00
REAL COSENZA "B"	MANGONE	Domenica 16/01/22 ore 11,00
ROGLIANO 1948	PRO COSENZA	Martedì 18/01/22 ORE 15,00
CUS COSENZA	E.COSCARELLO	Domenica 16/01/22 ore 10,00
SOC. MONTALTO "B"	RIPOSO	

8^ Giornata Andata		
E.COSCARELLO	SOC. MONTALTO "B"	Venerdì 21/01/22 ore 15,45
PRO COSENZA	CUS COSENZA	Lunedì 24/01/22 ore 16,30
MANGONE	ROGLIANO 1948	Giovedì 20/01/22 ore 15,00
RENDE "B"	REAL COSENZA "B"	Venerdì 21/01/22 ore 16,30
TAVERNA "B"	RIPOSO	

9^ Giornata Andata		
REAL COSENZA "B"	TAVERNA "B"	Domenica 30/01/22 ore 11,00
ROGLIANO 1948	RENDE "B"	Martedì 01/02/22 ore 15,00
CUS COSENZA	MANGONE	Domenica 30/01/22 ore 10,00
SOC. MONTALTO "B"	PRO COSENZA	Sabato 29/01/22 ore 16,00
RIPOSO	E.COSCARELLO	

DELEGAZIONE PROVINCIALE COSENZA

TORNEO PULCINI GRASSROOTS EVOLUTION STAGIONE SPORTIVA 2021 – 2022

ANNUARIO GIRONI

A.S.D. ABC COSENZA	Matr. 953238	E-MAIL asdabccosenza@gmail.it	PEC asdabccosenza@pec.it
Corrispondenza C/O BENIAMINO CARDAMONE - VIA E. BERLINGUER, 10 - 87040 ZUMPANO			
Telefono 3405602939	Fax	Colori sociali NERO/BIANCO/ORO	
Campo da giuoco "MARCHESINO 2"		Indirizzo CONTRADA MARCHESINO 2 - RENDE/ROGES	
A.S.D. ACADEMY CASTROVILLARI	Matr. 936977	E-MAIL bonafineegidio@gmail.com	PEC ACADEMYCV@PEC.IT
Corrispondenza C/O DITTA SA.BRA. CATERING VIA COPPOLA DI PAOLA - CASTROVILLARI CAP 87012 CS			
Telefono 3336425655	Fax 0981/490794	Colori sociali ROSSO NERO	
Campo da giuoco COMUNALE "E. BROGNA"		Indirizzo VIA DELLA MONTAGNA - FRASCINETO	
A.S.D. APS FRALE	Matr. 948396	E-MAIL fraleasd@yahoo.com	PEC asdfrale@pec.it
Corrispondenza C/O SERGIO GRIMALDI - VIA VERDI, SNC - 87040 MENDICINO (CS)			
Telefono 3496709684	Fax	Colori sociali BIANCO - ROSA	
Campo da giuoco C.S. FRALE'		Indirizzo VIA VERDI - MENDICINO	
A.S.D. BESIDIAE 1988	Matr. 204128	E-MAIL INFO@ASBESIDIAE.IT	PEC ASDBESIDIAE1988@PEC.IT
Corrispondenza CASELLA POSTALE 24 87043 BISIGNANO (CS)			
Telefono 329 1653804	Fax 3291653804	Colori sociali BIANCO CELESTE	
Campo da giuoco COMUNALE BISIGNANO 'F.ATTICO'		Indirizzo C/DA ACQUA DI FICO - BISIGNANO	
C.F. CUS COSENZA	Matr. 500593	E-MAIL info@cuscosenza.it	PEC CUSCOSENZA@ERGOPEC.IT
Corrispondenza C/O CUS COSENZA- VIA P BUCCI- 87036 RENDE			
Telefono 3471769048	Fax	Colori sociali GIALLO VERDE	
Campo da giuoco CENTRO UNIVERSITARIO SPORTIVO		Indirizzo VIA PIETRO BUCCI-UNIVERSITA - RENDE/ARCAVACATA	
A.S.D. E. COSCARELLO CASTROLIBERO	Matr. 919504	E-MAIL SCUOLACALCIOCOSCARELLO@VIRGILIO.IT	PEC SCUOLACALCIOCOSCARELLO@LEGALMAIL.IT
Corrispondenza C/O CAMPO SPORTIVO M.DODARO VIA MATTIA PRETI 31 87040 CASTROLIBERO			
Telefono : 3473143551	Fax	Colori sociali BIANCO AZZURRO	
Campo da giuoco COMUNALE CASTROLIBERO "DODARO"		Indirizzo VIA MATTIA PRETI - CASTROLIBERO	
A.S.D. EUROSERVICE	Matr. 934729	E-MAIL SCEUROSERVICEZECCA@LIBERO.IT	PEC SCEUROSERVICEZECCA@PEC.IT
Corrispondenza C/O GIOVANNI ZECCA CONTRADA PIETRABIANCA, 46 - SAN MARCO ARGENTANO CAP 87018 CS			
Telefono : 3476044064	Fax	Colori sociali VIOLA-NERO	
Campo da giuoco CENTRO SPORTIVO VARCO BUFALO		Indirizzo SAN MARCO	
A.S.D. F.C. MONTALTO UFFUGO	Matr. 921678	E-MAIL FC.MONTALTO@LIBERO.IT	PEC fcmontalto@pec.it
Corrispondenza C/O LAUREYS ANNE - VIA ALIMENA, 40 - 87046 MONTALTO UFFUGO (CS)			
Telefono 3318447640	Fax	Colori sociali ROSSO BIANCO BLU	
Campo da giuoco COMUNALE "P. PELLEGRINO"		Indirizzo VIA E. CIRINO - LOC.QUERCE - MONTALTO UFFUGO	
A.S. MANGONE CALCIO	Matr. 952769	E-MAIL mangonecalcio@gmail.com	PEC mangonecalcio@pec.it
Corrispondenza C/O RAFFAELE SPADAFORA - Z.I. PIANO LAGO, 20 - 87050 MANGONE			
Telefono 3387551337	Fax	Colori sociali ROSSO/BLU	
Campo da giuoco COMUNALE "A. PICCHI"		Indirizzo CONTRADA PIANO LAGO - MANGONE	
S.S.D. MARCA	Matr. 919782	E-MAIL SEGRETERIA@FCMARCA.COM	PEC ASDMARCA2019@PEC.IT
Corrispondenza VIA G. ANTONIO MARINO 87100 COSENZA (CS)			
Telefono 329 4199267	Fax 098431897	Colori sociali NERO AZZURRO	
Campo da giuoco : CENTRO SPORTIVO "MARCA"		Indirizzo VIA GIUSEPPE ANTONIO MARINI * - COSENZA	
A.C.D. MORRONE	Matr. 951362	E-MAIL academy@acdmorrone.com	PEC acdmorrone@pec.it
Corrispondenza VIA POPILIA, 190/E - COSENZA CAP 87100 CS			
Telefono 3939791313	Fax	Colori sociali GRANATA	
Campo da giuoco COMUNALE COSENZA "POPILBIANCO"		Indirizzo VIA POPILIA COSENZA	
A.S.D. NEW TEAM SAN MARCO ARG.	Matr. 942155	E-MAIL scuolacalcionewteam@gmail.com	PEC asdroggianonewteam@pec.it
Corrispondenza C/O CITADELLA DELLO SPORT COSTE GIACOBBE - ROGGIANO GRAVINA CAP 87017 CS			
Telefono 3381594639	Fax	Colori sociali ROSSO-BLU	
Campo da giuoco POLIFUNZIONALE G. PINGITORE		Indirizzo C.DA CARCARE – ROGGIANO GRAVINA	
A.S.D. OLIMPICA BISIGNANO	Matr. 933684	E-MAIL asdolimpicabisignano@gmail.com	PEC asdolimpicabisignano@pec.it
Corrispondenza C/O DE MARCO ROSALBINO - C/DA VIA DEI BRUZI - BISIGNANO CAP 87043 CS			
Telefono 3683412605	Fax 0984658097	Colori sociali ROSSO-BLU	
Campo da giuoco PARROCCHIA SAN TOMMASO		Indirizzo C.DA SUCCIOMMO - BISIGNANO	
N.S. PRO COSENZA	Matr. 65625	E-MAIL PROCOSENZACALCIO1977@LIBERO.IT	PEC procosenzacalcio@pec.it
Corrispondenza VIA PIERSANTE MATTARELLA, 14 87100 COSENZA			
Telefono 330358973	Fax 0984.34886	Colori sociali ROSSO BLU	
Campo da giuoco COMUNALE COSENZA - PRO COSENZA		Indirizzo - VIA LIBERO GRASSI - POPILIA- COSENZA	

DELEGAZIONE PROVINCIALE COSENZA

TORNEO **PULCINI GRASSROOTS EVOLUTION** STAGIONE SPORTIVA 2021 – 2022

POL. REAL COSENZA	Matr. 920781	E-MAIL REALCOSENZA@ALICE.IT	PEC REALCOSENZA@PEC.IT
Corrispondenza V.LE MAGNA GRECIA - C.DA TORRICE 87100 COSENZA (CS)			
Telefono 3388800206	Fax 0984.1636290	Colori sociali BIANCO AZZURRO	
Campo da giuoco CENTRO SPORTIVO REAL COSENZA	Indirizzo VIA MAGNA GRECIA - TORRICELLI COSENZA		
RENDE CALCIO 1968 SRL	Matr. 610622	E-MAIL segreteria@rendecalcio.it	PEC rendecalcio1968@pec.it
Corrispondenza C/O STADIO M. LORENZON - VIA FRATELLI BANDIERA 87036 RENDE (CS)			
Telefono 3920627116	Fax 0984 466258	Colori sociali BIANCO ROSSO	
Campo da giuoco COMUNALE RENDE "MARCO LORENZON	Indirizzo VIA FRATELLI BANDIERA RENDE/COMMENDA		
A.S.D. SOCCER ARINTHA	Matr. 946113	E-MAIL ioriofrancesco78@alice.it	PEC francesco.iorio@epap.sicurezzapostale.it
Corrispondenza C/O FRANCESCO IORIO -VIA C. GOLDONI, 11- 87036 RENDE			
Telefono 3383940558	Fax	Colori sociali GIALLO - BLU	
Campo da giuoco C.S."ARINTHA CLUB" C/5	Indirizzo VIA MEUCCI - RENDE		
A.S.D. SOCCER MONTALTO	Matr. 952817	E-MAIL asdsoccermontalto@libero.it	PEC asdsoccermontalto@pec.it
Corrispondenza C/O ASD SOCCER MONTALTO- VIA SETTIMO TORINESE, 43- 87046 MONTALTO UFFUGO			
Telefono 3403577910	Fax	Colori sociali ROSSO-BLU	
Campo da giuoco C.S. SOCCER MONTALTO	Indirizzo VIA SETTIMO TORINESE, 43 - MONTALTO UFFUGO		
A.S.D. ROGLIANO 1948	Matr. 914763	E-MAIL scuolacalcioasdrogliano1948@gmail.com	PEC asdrogliano1948@legalmail.it
Corrispondenza C/O CITINO FRANCESCO RAFFAELE NICOLETTI, 7 - ROGLIANO			
Telefono 3389477790	Fax	Colori sociali ROSSO NERO	
Campo da giuoco COMUNALE ROGLIANO	Indirizzo VIA E.ALTOMARE C.DA CALIA - ROGLIANO		
A.S.D. SPORTIME	Matr. 916493	E-MAIL sportimesas@libero.it	PEC sportime.asd@pec.it
Corrispondenza C/O ASD SPORTIME CENTRO SPORTIVO - CONTRADA PEZZE- 87018 SAN MARCO ARGENTANO (CS)			
Telefono 3407491931	Fax	Colori sociali ROSSO-BLU	
Campo da giuoco CENTRO SPORTIVO SPORTIME (SG)	Indirizzo C.DA PEZZE – SAN MARCO ARGENTANO		
A.S.D. SV REAL ZUMPARO	Matr. 948047	E-MAIL asdealzumpano@gmail.com	PEC asdealzumpano@pec.it
Corrispondenza VIA G. D'AMICO 37 - COSENZA 87100			
Telefono 3661562369	Fax	Colori sociali VERDE-GIALLO-BLU	
Campo da giuoco COMUNALE DI ZUMPARO	Indirizzo LOCALITA FOREVIA - ZUMPARO		
S.S.D. TAVERNA	Matr. 921763	E-MAIL SCUOLACALCIOTAVERNA@LIBERO.IT	PEC asd.taverna@pec.it
Corrispondenza C/O D'ACRI SERGIO VIA A. MANZONI 107 - 87040 MONTALTO UFFUGO (CS)			
Telefono 3282413470	Fax	Colori sociali BIANCO	
Campo da giuoco COMUNALE MONTALTO UFF./TAVERNA	Indirizzo VIA G. VERDI - MONTALTO UFFUGO/TAVERNA		
A.S.D. VALLE DELL ESARO COSENZA	Matr. 951787	E-MAIL bartuccigeom@yahoo.it	PEC bartucciandrea@pec.it
Corrispondenza C/O ANDREA BARTUCCI- VICO II VIA V. VITTORIO, N.3 - 87010 SANTA CATERINA ALBANESE (CS)			
Telefono 3453270806	Fax	Colori sociali ROSSO-BLU	
Campo da giuoco COMUNALE S. CATERINA ALBANESE	Indirizzo LOCALITA PIANETTE		



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



REFERTO (GRASSROOTS EVOLUTION)

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)					



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI COSENZA

DISTINTA ELENCO GIOCATORI

Torneo Pulcini 2021/20220



Denominazione Società:

GARA:				-							
DEL:											
N. Maglia	Data Nascita			Cognome e Nome	Capit. / V. Capit.	Matricola F.I.G.C.	Tempi				
	G	M	A				1°	2°	3°		
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											

Dirigente accompagnatore:		Tessera FIGC n°
Allenatore:		Tessera FIGC n°
Dirigente arbitro:		Tessera FIGC n°

FIRMA DIRIGENTE

FIRMA DIRIGENTE ARBITRO

Stagione Sportiva 2021/ 2022

RICHIESTA VARIAZIONE GARA
AD USO ESCLUSIVO DELLE CATEGORIE PULCINI E ESORDIENTI

LEGGERE LE NOTE IN CALCE PRIMA DI COMPILARE LA RICHIESTA



TIMBRO LINEARE DELLA SOCIETÀ RICHIEDENTE

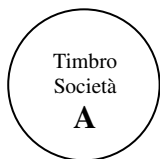
Spett.le F.I.G.C.
Delegazione Provinciale di Cosenza - LND
Via degli Stadi
87100 COSENZA
Fax 0984408446 Mail cplnd.cosenza@figc.it

Data _____

A

La Società

chiede alla Società **B** che la gara in oggetto
venga variata come sotto descritto



IL LEGALE RAPPRESENTANTE

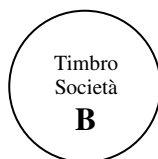
Telefono per urgenze
(SEGNALAZIONE OBBLIGATORIA)

FAX per urgenze
(SEGNALAZIONE OBBLIGATORIA)

B

La Società

preso atto della richiesta della Società **A**
concede il proprio NULLA-OSTA



IL LEGALE RAPPRESENTANTE

Telefono per urgenze
(SEGNALAZIONE OBBLIGATORIA)

FAX per urgenze
(SEGNALAZIONE OBBLIGATORIA)

Gara del Torneo Girone

tra le Squadre [] [] in programma
sul campo per il giorno ore

si giochi sul campo il ore

per i seguenti motivi

N.B.: La richiesta, per **motivi eccezionali**, deve essere compilata da entrambe le società, e trasmessa alla Delegazione Provinciale di Cosenza che, considerate le motivazioni esposte e le necessità tecniche-organizzative, si riserva ogni decisione in merito.

Le richieste prive dei relativi timbri e firme non saranno prese in considerazione.

Le VARIAZIONI devono pervenire improrogabilmente a questa Delegazione entro 5 giorni precedenti la disputa della gara.

Lo spostamento della gara prevede l'addebito della tassa di €10,00 ad entrambe le società.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

TORNEO #GRASSROOTS CHALLENGE

Categoria Pulcini



PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE

Panoramica dei documenti formativi realizzati

Il *Programma di Sviluppo Territoriale*, attività organizzata dalla Federazione Italiana Giuoco Calcio con i suoi Settori di servizio, il Settore Giovanile e Scolastico ed il Settore Tecnico, prevede numerose iniziative rivolte a tutte le categorie dell'ambito giovanile. A supporto delle attività di formazione sviluppate è stata realizzata una serie di documenti che definiscono le linee guida, i presupposti e le indicazioni metodologiche che si intendono condividere con le Società del territorio.

Nella tabella sottostante vengono presentati i documenti prodotti fino a questo momento con l'obiettivo di permettere un migliore orientamento a tutti coloro i quali vorranno utilizzarli.

Tutti i documenti realizzati nel *Programma di Sviluppo Territoriale* sono gratuiti e vengono messi a completa disposizione di chiunque ne voglia fare uso. I file in formato elettronico possono essere richiesti ai collaboratori federali sul territorio.

COPERTINA	TITOLO	OBIETTIVO
	MANUALE "ALLENARE L'ATTIVITÀ DI BASE, SOLUZIONI PER LA FORMAZIONE DEL GIOVANE CALCIATORE"	Presentare la <i>Metodologia Centri Federali Territoriali (CFT) per l'Attività di Base</i>
	I PRESUPPOSTI DEL PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI PER L'ATTIVITÀ DI BASE	Riassumere i contenuti del <i>Manuale "Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la Formazione del Giovane Calciatore"</i> presentando delle mappe concettuali che definiscono in sintesi i 10 presupposti della <i>Metodologia CFT per l'Attività di Base</i>
	ESERCIZIARIO PER CATEGORIE: PICCOLI AMICI, PRIMI CALCI; PULCINI; ESORDIENTI.	Proporre esempi di attività pratiche che possono essere svolte durante gli allenamenti delle categorie appartenenti all'Attività di Base
	MANUALE ILLUSTRATIVO PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI PER L'ATTIVITÀ DI BASE.	Illustrare l'attività del sabato mattina presso i CFT e fornire un modello di allenamento per categorie Piccoli Amici e Primi Calci

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 quest'anno 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 7 contro 7, 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 3 contro 3, 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 (CFT) 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.

Le attività tecniche proposte nel Torneo Pulcini *#GrassrootsChallenge* sono state sviluppate nel rispetto

dei 10 presupposti individuati nella Metodologia CFT rivolta alla fascia d'età 5-12 anni: Giocatore come protagonista; organizzazione dell'allenamento; clima sereno; elevato tempo di impegno motorio; + gioco – esercizi; educare attraverso il movimento; appassionare allo sport; orientarsi al compito; includere; variabilità della pratica. In particolare, le 4 proposte/gioco del Torneo presentano le seguenti caratteristiche pratiche: semplicità organizzativa; numero ridotto di giocatori (3 contro 3); elevato tempo di impegno motorio sul compito concesso ai giovani giocatori e giocatrici rispetto alle tempistiche riservate ad ogni proposta; attività situazionale che prevede scelte e confronto; elevata densità di esperienze motorie e tecniche; possibilità di successo per giocatori con caratteristiche fisico/tecniche differenti; approccio ludico; diversificazione degli obiettivi tecnici; sviluppo di principi di gioco.

Per approfondire i 10 presupposti della metodologia CFT per l'Attività di Base e farsi un'idea più chiara dell'indirizzo che il Settore Giovanile e Scolastico intende promuovere per le categorie più giovani è possibile consultare il manuale: *“Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la formazione del giovane giocatore”*, disponibile in formato elettronico. Questo, così come tutti gli altri documenti redatti nell'ambito del Programma di Sviluppo Territoriale, sono ovviamente disponibili in forma gratuita a chiunque ne faccia richiesta (allenatori, dirigenti e genitori).

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 3 contro 3 in situazione semplificata** (3 contro 3 in ampiezza o 3 contro 3 in costruzione)
2. **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte)
3. **Partite 7 contro 7**
4. **Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play**

1. 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.

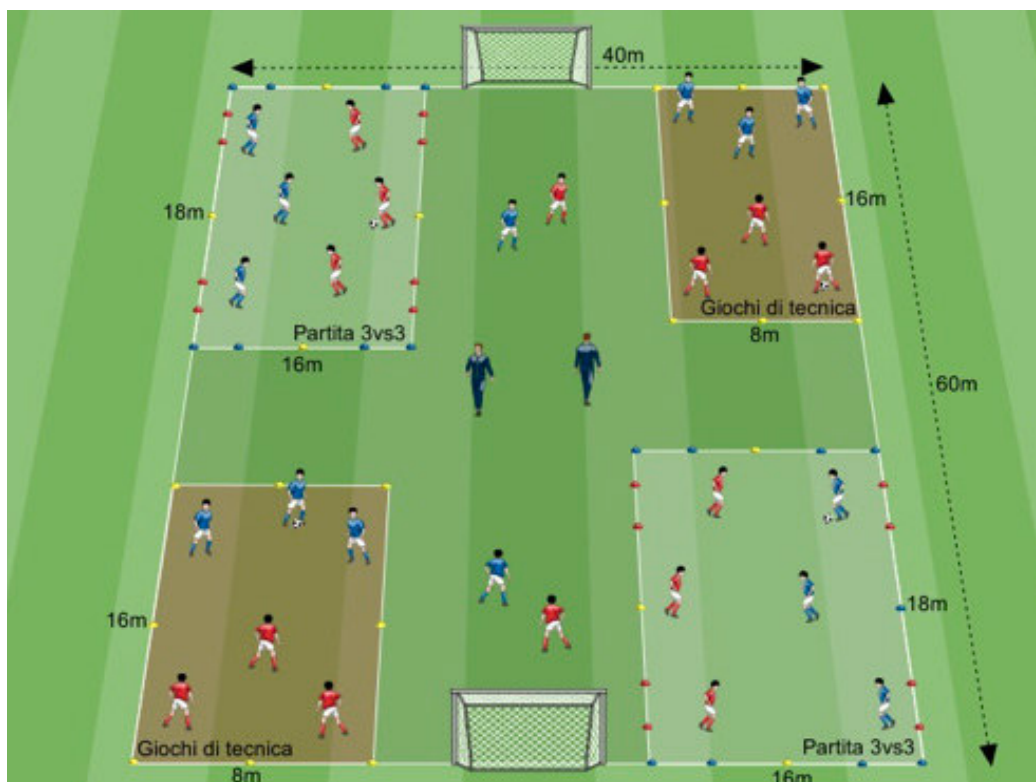
Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3 contro 3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di 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 3 contro 3 in situazione semplificata ('3 contro 3 in ampiezza' o '3 contro 3 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 3 contro 3 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 7 contro 7.

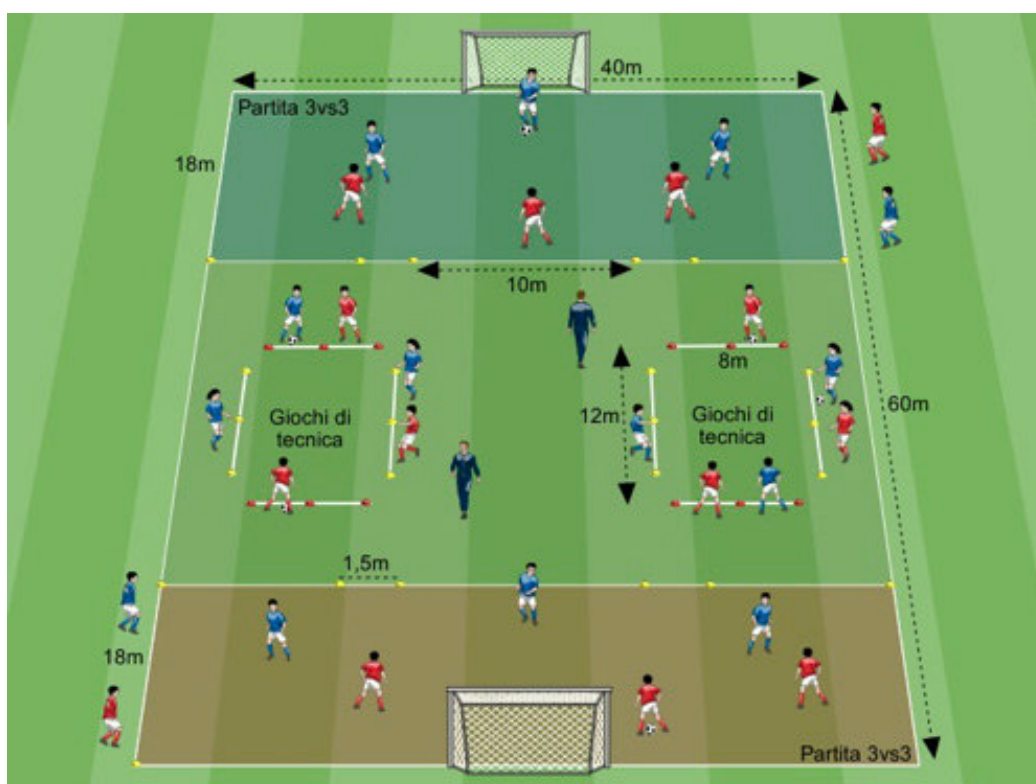
Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7 contro 7.

Al termine dei primi 6 minuti 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 3 contro 3 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 7 contro 7, suddiviso in 2 tempi da 15 minuti 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.

2. PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI CALCIATORI

Ogni squadra deve presentarsi con 14 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti o con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 1 punto 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 riportato alla fine.

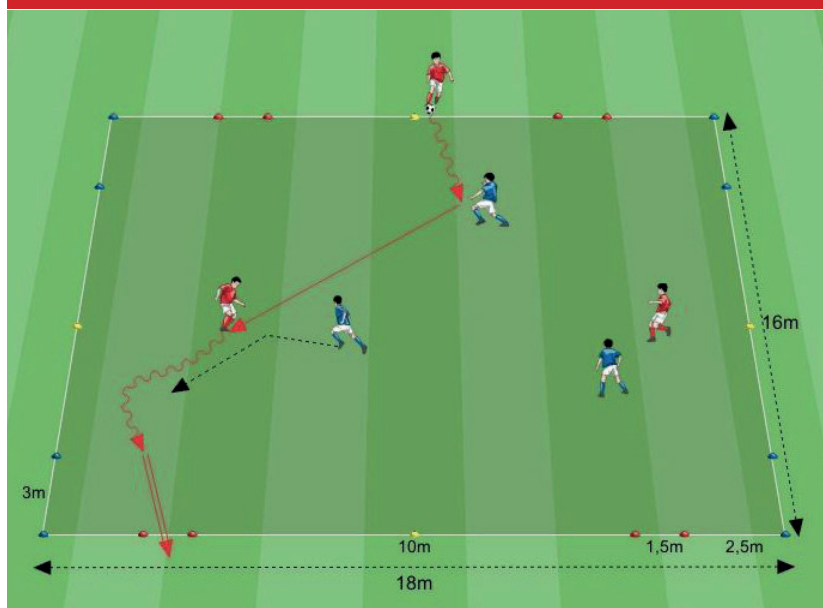
Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3 contro 3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 6 minuti ciascuna) e nel 7 contro 7 (2 o 3 tempi di 15 minuti ciascuno).

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

3. LE ESERCITAZIONI



3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 16 delimitatori
- 4 palloni



Preparazione:

Spazio di gioco di 18x16 metri,
4 porte di larghezza 1,5 metri

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.

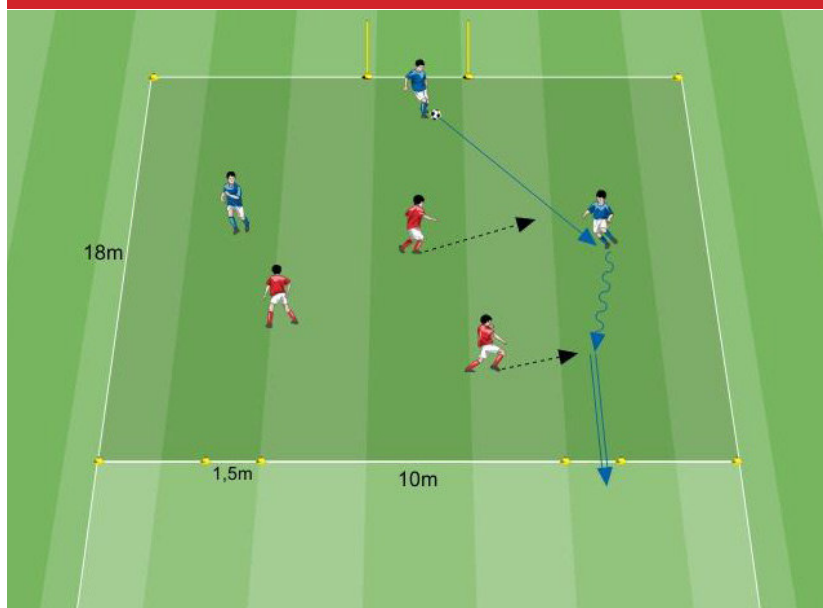
Regole

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 scega 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 3 m 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 regolamentare; 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

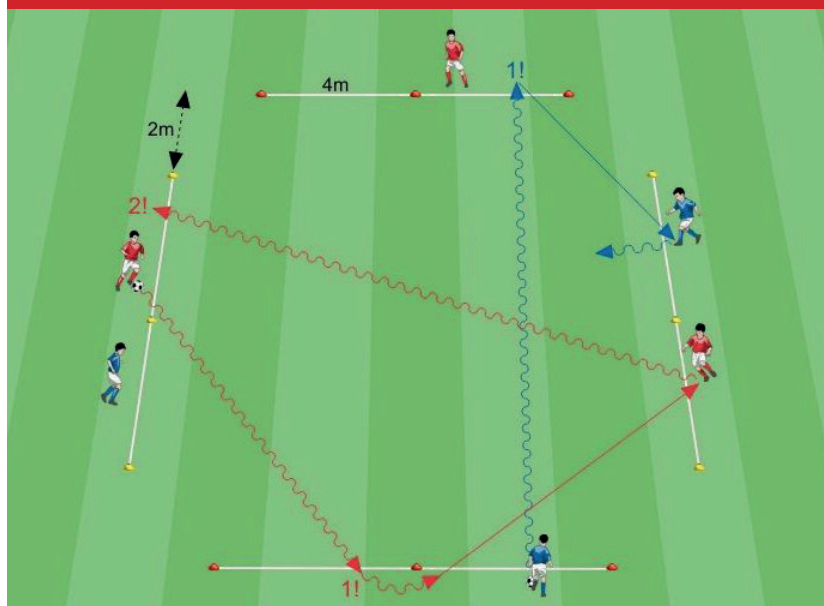
Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 3'.

- **IL CAMPO DI GIOCO.** I limiti del campo vengono considerati attraverso le linee laterali e le linee di fondo-campo 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 che 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 fondo-campo viene battuta 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 battuta 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 sceglia 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)
- **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



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 12 delimitatori (di due colori diversi)
- 2 palloni



Preparazione:

Quadrato di 12 metri di lato

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.

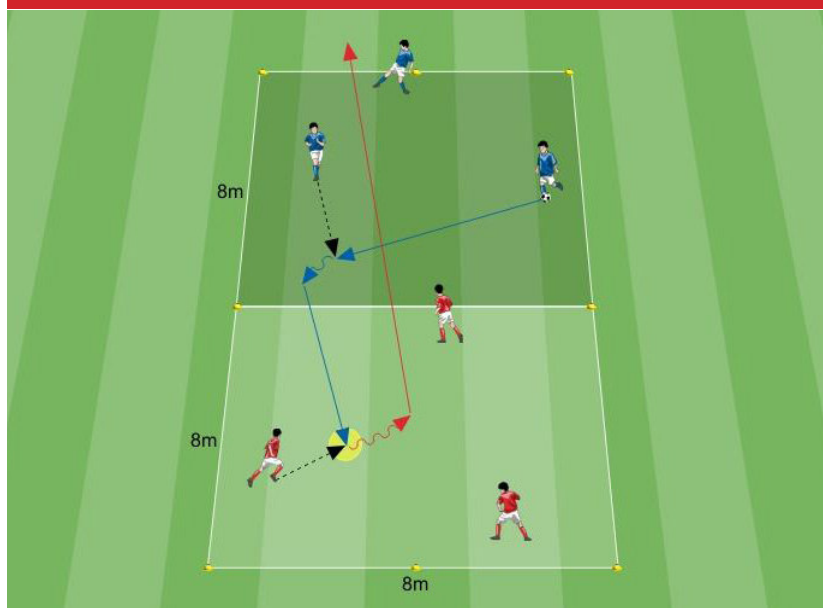
Regole

- 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 ne si riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine dei 6 minuti la squadra 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 turno 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.

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 da momento in cui il pallone entra nella metà campo della squadra che deve giocarlo. 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.

4. 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.

1. Confronto Tecnico

Partite 3 contro 3 (3 contro 3 in ampiezza o 3 contro 3 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 3 contro 3 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	3 contro 3 1° tempo	3 contro 3 2° tempo	Giochi di tecnica 1° tempo	Giochi di tecnica 2° tempo	3 contro 3 1° tempo	3 contro 3 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.

2. Partite 7 contro 7

- 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 7 contro 7	2° tempo 7 contro 7	3° tempo 7 contro 7	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 che verranno riportati nella Graduatoria Finale.

3. Graduatoria “Partecipazione, Tifo e Fair Play”

- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 12 giovani calciatori o 2 punti per aver partecipato al confronto con almeno 14 giovani calciatori
- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in lista
- Assegnazione di 2 punti per l'organizzazione del Tifo corretto all'esterno del campo di gioco, da parte dell'organizzazione dell'attività (FIGC-SGS) in occasione dei raggruppamenti previsti nella fase preliminare provinciale, delle feste finali provinciali e delle successive feste regionali.
- Nel corso del confronto viene stilata una graduatoria Fair Play che tiene conto dei parametri previsti nell'apposito regolamento, relativi a comportamenti positivi (p.e. Green Card) e/o negativi (p.e. proteste). La graduatoria Fair Play, se necessario, sarà uno dei parametri utilizzati nel caso in cui due o più squadre si ritrovino a parità di punti l'attività.

5. DETERMINAZIONE DELLA GRADUATORIA FINALE

La partecipazione alle Feste Finali è determinato dalla posizione nella graduatoria di merito a livello provinciale e regionale, secondo quanto disposto dalle singole regioni.

Nelle Feste Provinciali e Regionali la Graduatoria Finale è determinata dai punti ottenuti nel confronto secondo i parametri sopra descritti.

Esempio Graduatoria Finale

Società	Punti tecnici girone	Partecipazione squadra (12 o 14)	Partecipazione calciatrici	Tifo corretto	Totale
Squadra ALFA	6	2	0	2	10
Squadra BETA	3	2	1	2	8
Squadra DELTA	5	0	0	2	7
Squadra GAMMA	1	1	0	2	4

In caso di parità di punteggio nella graduatoria della festa finale

I punteggi della Graduatoria di Merito dell'Attività di Base che tiene conto dei seguenti parametri:

- Livello di Riconoscimento della Scuola di Calcio
- Migliore Posizione nella graduatoria di Merito
- Esito dello scontro diretto limitatamente al confronto tecnico (punti ottenuti nel 3c3 e nel Gioco di Tecnica)
- Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play della Festa considerata (vedi Regolamento Fair Play)

6. ULTERIORI INFORMAZIONI

Ogni squadra deve presentarsi con 14 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti o con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 1 punto in graduatoria.

I 12 giocatori coinvolti nel confronto verranno suddivisi in 4 squadre da 3 calciatori ciascuna al fine di prendere parte al gioco in contemporanea. Eventuali ragazzi in più saranno a disposizione e dovranno essere inseriti in almeno uno dei due confronti.

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

Numero giocatori	3 contro 3 campo 1	Giochi di tecnica campo 2	3 contro 3 campo 3	Giochi 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).



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO