



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

Indirizzo Internet: www.lnd.it

e-mail: cplnd.vibovalentia@figc.it

posta certificata: vibovalentia@pec.crcalabria.it

STAGIONE SPORTIVA 2022 / 2023

COMUNICATO UFFICIALE N° 43 DEL 9 MARZO 2023

1. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

SEGRETERIA

ATTIVITA' GIOVANILE

CALENDARIO TORNEO GRASSROOTS CHALLENGE (PULCINI)

In allegato al presente Comunicato Ufficiale si rimette, il Calendario del Torneo GRASSROOTS CHALLENGE 2^a FASE (PULCINI 7c7) – s.s. 2022/2023 - gli indirizzi, i colori sociali, i recapiti telefonici e le località dei rispettivi campi di gioco.

Le prime due classificate di ogni girone della seconda fase disputeranno le fasi finali Provinciali (semifinali e finale)

SALUTI

Al termine di ogni incontro i dirigenti ed i tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, stringendosi la mano, sia all'inizio sia alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo insieme all'arbitro o al dirigente arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

LIMITI DI ETA'

Limiti di età per la partecipazione al Torneo.

Partecipano all'attività bambini e bambine nati/e dall'1.1.2012 al 31.12.2013. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività i bambini nati nel 2014 che abbiano compiuto l'8 anno di età (non i nati nel 2015), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società.

DISTINTE DI GARA

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e/o calciatrici. Nell'elenco da presentare all'arbitro possono essere iscritti fino ad un massimo di 14 (quattordici), i quali, devono tutti prendere parte alla gara.

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.

CAMPO DI GIOCO

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

PALLONI

Il pallone dovrà essere della misura n° 4 di gomma a doppio o triplo strato o di cuoio.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'

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": - 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 al 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 tre tempi da 15' ciascuno con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.

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 nell'attività completa.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

Nella Categoria PULCINI vige il "metodo dell'auto arbitraggio" delle gare. Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al Dirigente Arbitro ed ai Tecnici responsabili delle squadre che si confrontano, eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.

AMMENZE PER RINUNCIA

La rinuncia alla disputa di una gara comporta, oltre all'applicazione delle sanzioni previste dalle N.O.I.F. e dal Codice di Giustizia Sportiva, anche la comminazione di ammende come segue:

1^a rinuncia €. 10,00

2^a rinuncia €. 25,00

3^a rinuncia ed esclusione dal torneo - €. 46,00

TASSE RECLAMI

Si ritiene opportuno ricordare che l'importo da allegare ai reclami trasmessi agli Organi di Giustizia Sportiva sono le seguenti:

- al Giudice Sportivo Territoriale Società di puro SGS €. 52,00

- alla Corte Sportiva d'Appello Territoriale Società di puro SGS €. 62,00

REFERTI DI GARA

Il referto di gara, allegato al presente C.U., dovrà essere redatto dal dirigente, che dovrà provvedere a farlo firmare anche dai dirigenti accompagnatori ufficiali, ed inviarlo o presentarlo alla Segreteria di questa Delegazione entro il secondo giorno successivo dalla data di svolgimento della gara a cura della società ospitante. Qualora non pervenisse entro cinque giorni dalla disputa della gara, il presidente (o chi per lui ne svolge ufficialmente le funzioni) e la Società responsabile del mancato inoltro vengono puniti, rispettivamente, con l'inibizione temporanea di cui all'art. 19 comma h) e con l'ammenda prevista dall'art. 18 comma b) del Codice di Giustizia Sportiva. Al referto di gara, essendo l'unico documento che certifica lo svolgimento della gara e se questo è avvenuto nel rispetto delle regole descritte, devono essere allegate le distinte dei tesserati partecipanti alla gara.

AMMENZE PER MANCATO INVIO DEL REFERTO DI GARA

L'ammenda alla Società responsabile del mancato invio del referto per ogni gara del Torneo PULCINI viene quantificata in €. 8,00 (otto euro).

RICHIESTA SPOSTAMENTO GARA

Le richieste di rinvio o spostamento gare devono essere comunicati a questa Delegazione entro il mercoledì precedente la gara e devono recare il timbro della società richiedente e la firma del Presidente. Eventuali accordi tra le società, devono essere tempestivamente comunicate alla Delegazione che avviserà i Dirigenti federali per evitare che qualcuno si rechi sul campo.

Non ottemperando a tale compito ed in presenza di eventuali comunicazioni da parte del Dirigente federale, il Giudice Sportivo Territoriale adotterà i provvedimenti previsti dalle normative vigenti (ammenda di otto euro ad entrambe le società e inibizione dei due Presidenti). Nella richiesta di spostamento dovrà essere obbligatoriamente inserita la data, l'ora e il campo di effettuazione della stessa. Le gare non disputate per eventi climatici avversi o altre cause, dovranno essere segnalate a questa Delegazione indicando data, ora e campo per il recupero.

Nel caso di omessa indicazione dei dati sopra richiesti, questa Delegazione si riserva di disporre il recupero della gara nel giorno ed ora individuati d'ufficio che non potranno subire successive variazioni, salvo i casi di concomitanza.

CAMBIO DELLE MAGLIE E LORO UTILIZZO

Qualora i giocatori indossino maglie di colori confondibili, spetta alla squadra ospitante cambiare la propria maglia. La squadra ospitata conserva i propri colori sociali. Limitatamente alle gare dei Campionati dilettantistici nazionali, regionali e provinciali, nonché dei Campionati giovanili Juniores della Stagione Sportiva 2018-2019, in deroga all'art. 72 delle N.O.I.F., è consentito ai calciatori e alle calciatrici partecipanti ai predetti Campionati di indossare, per tutte la durata della Stagione Sportiva, una maglia recante sempre lo stesso numero (non necessariamente progressivo), senza personalizzazione con il cognome del calciatore/calciatrice che la indossa.

Modalità di Assegnazione del Punteggio dell'Incontro

Per quanto riguarda il risultato della gara i risultati di ciascun tempo di gioco dovranno essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0a0 (stessa cosa vale per il terzo) e il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (un punto per ciascun tempo vinto e un punto per ogni tempo finito in pareggio).

Per determinare il risultato finale, alla gara dovrà essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio nel gioco tecnico.

Graduatoria "Partecipazione"

Assegnazione di 2 punti per aver partecipato al confronto con almeno 14 giovani calciatori - Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 12 giovani calciatori - Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in lista - 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.

QUALIFICAZIONE SECONDA FASE

Al termine della Seconda Fase, saranno determinate le squadre qualificate alla Festa Provinciale utilizzando le apposite Graduatorie di merito che oltre al risultato tecnico delle gare dovrà tenere in considerazione ulteriori parametri che di seguito vengono citati:

- Livello raggiunto nel Sistema di Qualità dei club Giovanili
- Rapporto tra tecnici qualificati e numero bambini
- Numero bambine partecipanti alle gare
- Partecipazione alle riunioni organizzate dalla Delegazione
- Organizzazione del Terzo Tempo Fair Play

Nella composizione della graduatoria dovranno anche essere considerate eventuali penalizzazioni dovute ad esempio:

- Sostituzioni non regolari
- Mancato saluto a fine gara
- Eventuali provvedimenti disciplinari comminati

SEMIFINALI PROVINCIALI

(GARA 1) 1° classificata Girone "A" - 2° classificata Girone "B" / 4 MAGGIO 2023 ore 16:30

(GARA 2) 1° classificata Girone "B" - 2° classificata Girone "A" / 6 MAGGIO 2023 ore 16:30

FINALE PROVINCIALE

SABATO 13 MAGGIO 2023 ore 16:30 / CAMPO DA DEFINIRE

FASE REGIONALE

Vincente Delegazione Reggio Calabria

Vincente Delegazione Gioia Tauro

Vincente Delegazione Locri

Vincente Delegazione Vibo Valentia

Il Programma delle gare sarà il seguente:

Domenica 14 Maggio 2023

Ospita la Delegazione di Vibo Valentia su impianto che sarà successivamente indicato. (Gare in contemporanea sulle due metà campo)

Ore 15,30

(Gara 1) Vincente Delegazione Reggio Calabria	-	Vincente Delegazione Vibo Valentia
(Gara 2) Vincente Delegazione Locri	-	Vincente Delegazione Gioia Tauro

Ore 16,30

(Gara 3) Vincente Delegazione Reggio Calabria	-	Vincente Delegazione Locri
(Gara 4) Vincente Delegazione Vibo Valentia	-	Vincente Delegazione Gioia Tauro

Ore 17,30

(Gara 5) Vincente Delegazione Reggio Calabria	-	Vincente Delegazione Gioia Tauro
(Gara 6) Vincente Delegazione Vibo Valentia	-	Vincente Delegazione Locri

Le prime due classificate di ogni raggruppamento disputeranno la finale Regionale che si svolgerà Domenica 21 Maggio 2023, con inizio alle ore 15,30 presso il Centro Tecnico Federale di Catanzaro.

La società vincitrice rappresenterà la Regione al Grassroots Festival il 10/11 giugno 2023

IL SEGRETARIO
Giuseppe Restuccia

IL DELEGATO PROVINCIALE
Roberto Natale



F.I.G.C. Comitato Regionale Calabria

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

Torneo Pulcini Grassroots Challenge S.S. 2022 – 2023 GIRONE "A"

1° Giornata Andata Martedì 14 Marzo 2023 ore 15:30			2° Giornata Andata Venerdì 17 Marzo 2023 ore 15:30		
SAN CALOGERO	CAPO VATICANO		COSTA DEGLI DEI	REAL JONADI GIOVANI	Ore 17:00
S.ONOFRIO	COSTA DEGLI DEI		CAPO VATICANO	SANT'ONOFRIO	
RIPOSO:	REAL JONADI GIOVANI		RIPOSO:	SAN CALOGERO	

3° Giornata Andata Mercoledì 22 Marzo 2023 ore 15:30			4° Giornata Andata Lunedì 27 Marzo 2023 ore 15:30		
REAL JONADI GIOVANI	CAPO VATICANO		CAPO VATICANO	COSTA DEGLI DEI	Ore 17:00 Martedì 28/3
SANT'ONOFRIO	SAN CALOGERO		SAN CALOGERO	REAL JONADI GIOVANI	
RIPOSO:	COSTA DEGLI DEI		RIPOSO:	SANT'ONOFRIO	

5° Giornata Andata Venerdì 31 Marzo 2023 ore 15:30		
COSTA DEGLI DEI	SAN CALOGERO	
REAL JONADI GIOVANI	SANT'ONOFRIO	
RIPOSO:	CAPO VATICANO	

1° Giornata Ritorno Martedì 4 Aprile 2023 ore 16:00			2° Giornata Ritorno Giovedì 13 Aprile 2023 ore 16:00		
CAPO VATICANO	SAN CALOGERO	Lunedì 3 h 17:00	REAL JONADI GIOVANI	COSTA DEGLI DEI	Venerdì 14/4
COSTA DEGLI DEI	SANT'ONOFRIO		SANT'ONOFRIO	CAPO VATICANO	
RIPOSO:	REAL JONADI GIOVANI		RIPOSO:	SAN CALOGERO	

3° Giornata Ritorno Lunedì 17 Aprile 2023 ore 16:00			4° Giornata Ritorno Venerdì 21 Aprile 2023 ore 16:00		
CAPO VATICANO	REAL JONADI GIOVANI	Ore 17:00 Martedì 18/4	COSTA DEGLI DEI	CAPO VATICANO	
SAN CALOGERO	SANT'ONOFRIO		REAL JONADI GIOVANI	SAN CALOGERO	
RIPOSO:	COSTA DEGLI DEI		RIPOSO:	SANT'ONOFRIO	

5° Giornata Ritorno Mercoledì 26 Aprile 2023 ore 16:00		
SAN CALOGERO	COSTA DEGLI DEI	
SANT'ONOFRIO	REAL JONADI GIOVANI	
RIPOSO:	CAPO VATICANO	



F.I.G.C. Comitato Regionale Calabria

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

Torneo Pulcini Grassroots Challenge S.S. 2022 – 2023 GIRONE “B”

1° Giornata Andata Venerdì 17 Marzo 2023 ore 15:30			2° Giornata Andata Mercoledì 22 Marzo 2023 ore 15:30		
SAN NICOLA DA CRISSA	NUOVA BULLDOG	Sabato 18/3	NUOVA BULLDOG	VIBONESE	Martedì 21 ore 16:30
VIBONESE	REAL PIZZO		REAL PIZZO	S. NICOLA DA CRISSA	

3° Giornata Andata Martedì 28 Marzo 2023 ore 15:30		
REAL PIZZO	NUOVA BULLDOG	
S. NICOLA DA CRISSA	VIBONESE	

1° Giornata Ritorno Martedì 4 Aprile 2023 ore 16:00			2° Giornata Ritorno Martedì 11 Aprile 2023 ore 16:00		
NUOVA BULLDOG	SAN NICOLA DA CRISSA	Ore 16:30	VIBONESE	NUOVA BULLDOG	
REAL PIZZO	VIBONESE		S. NICOLA DA CRISSA	REAL PIZZO	

3° Giornata Ritorno Martedì 18 Aprile 2023 ore 16:00		
NUOVA BULLDOG	REAL PIZZO	Ore 16:30
VIBONESE	S. NICOLA DA CRISSA	

ANNUARIO TORNEO PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE 2^a FASE

"GIRONE A"

SOCIETA'	CAMPO DI GIOCO	REFERENTE	RECAPITO
A.S.D. ACADEMY COSTA DEGLI DEI	COMUNALE G. GRILLO	FARFAGLIA D.	3298937748
A.S.D. COMPRENSORIO CAPO VATICANO	COMUNALE S. GIOVANNI BOSCO	MENDOLA A.	3891867482
S.S. REAL JONADI GIOVANI	COMUNALE JONADI	CARCHIDI G.	3760387234
A.S.D. SAN CALOGERO CALIMERA	COMUNALE MAIO	PRESTIA G.	3461383866
A.S.D. SANT'ONOFRIO CALCIO	COMUNALE TEN D.RIZZO	ADDESI F.	3476612381

"GIRONE B"

SOCIETA'	CAMPO DI GIOCO	REFERENTE	RECAPITO
A.S.D. NUOVA BULLDOG	COMUNALE PISCOPIO	SANGIORGIO E.	3474676706
A.S.D. REAL PIZZO	COMUNALE V. TUCCI	CARCHEDI M.	3713271643
A.S.D. SAN NICOLA DA CRISSA	COM. SAN NICOLA DA CRISSA	GAGLIARDI F.	3471329418
U.S. VIBONESE CALCIO S.R.L.	COM. L.RAZZA – SCUOLA DI POLIZIA	RISO N.	3894345956





FIGC SGS COMITATO REGIONALE CALABRIA

DELEGAZIONE VIBO VALENTIA

**TORNEO PULCINI
2022/23***(grassroots challenge)*

data	orario	città e campo della gara	GIRONE
------	--------	--------------------------	--------

RISULTATO

(Società A)

Punteggio

Finale

(Società B)

Punteggio

Finale

FASE PARTITE 7C7*assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato*

Società	PUNTEGGIO FINALE CONFRONTO TECNICO	1° tempo 7c7	2° tempo 7c7	3° tempo 7c7	PUNTEGGIO FINALE FASE PARTITA
Squadra A					
Squadra B					

PUNTEGGIO FINALE

Società	PUNTI GARA	BONUS Partecipazione numero giocatori	BONUS Partecipazione bambine	Punti GRADUATORIA
Squadra A				
Squadra B				

- Assegnazione di 3 punti in graduatoria in caso di vittoria della gara, 1 in caso di pareggio e 0 in caso di sconfitta
- Assegnazione di 2 punti in graduatoria di merito per aver partecipato al confronto con almeno 14 giovani calciatori
- Assegnazione di 1 punto in graduatoria di merito per aver partecipato al confronto con almeno 12 giovani calciatori
- Assegnazione di 1 punto in graduatoria di merito per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in lista

FIRMA

SQUADRA A _____ SQUADRA B _____

DIRIGENTE	
TECNICO	

DIRIGENTE	
TECNICO	

TUTTE LE SOCIETÀ INVIARE REFERTO A: cplnd.vibovalentia@figc.it ENTRO 5 GIORNI DALLA DISPUTA DELLA GARA



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.

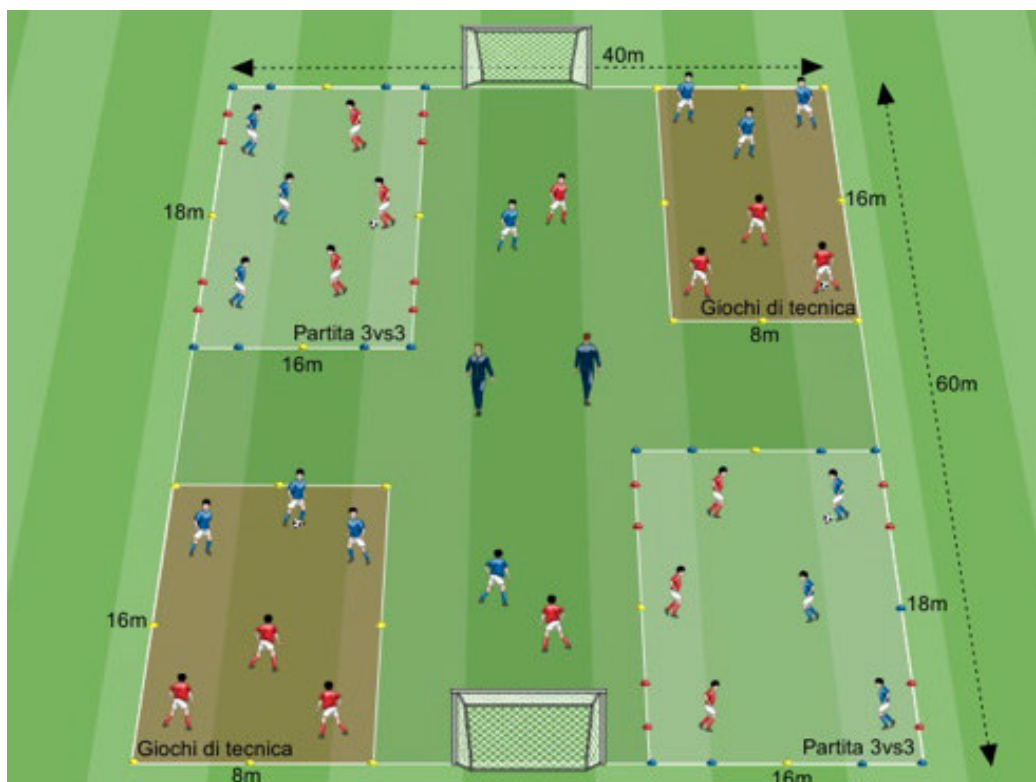
Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3 contro 3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di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

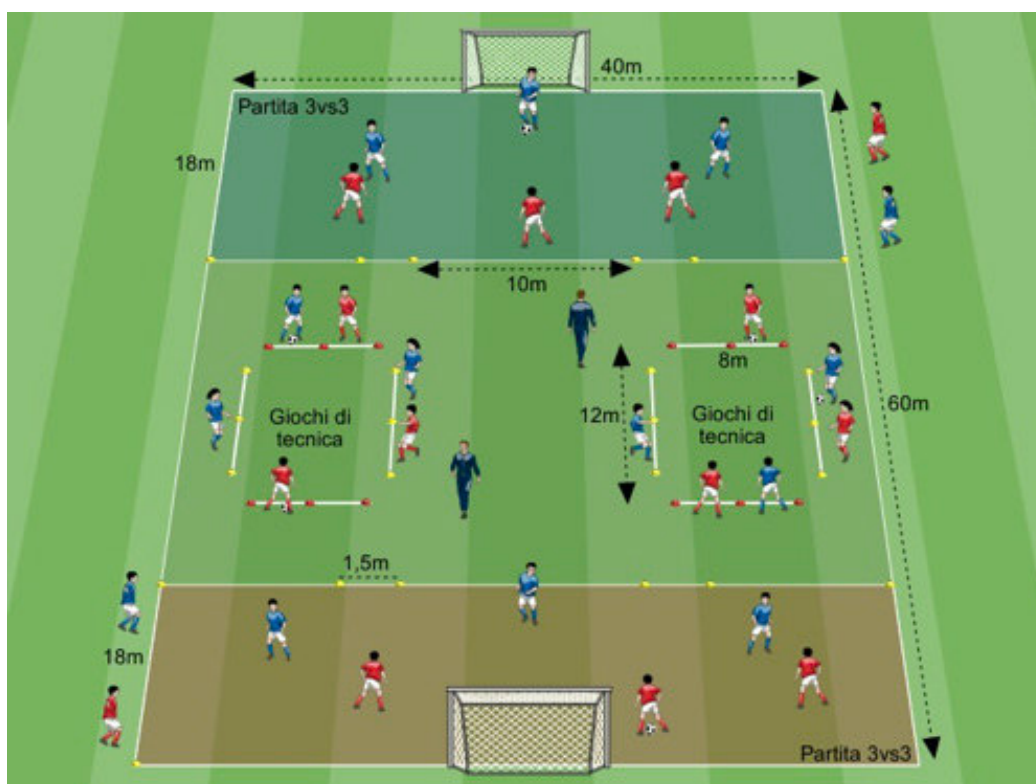
Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7 contro 7.

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.

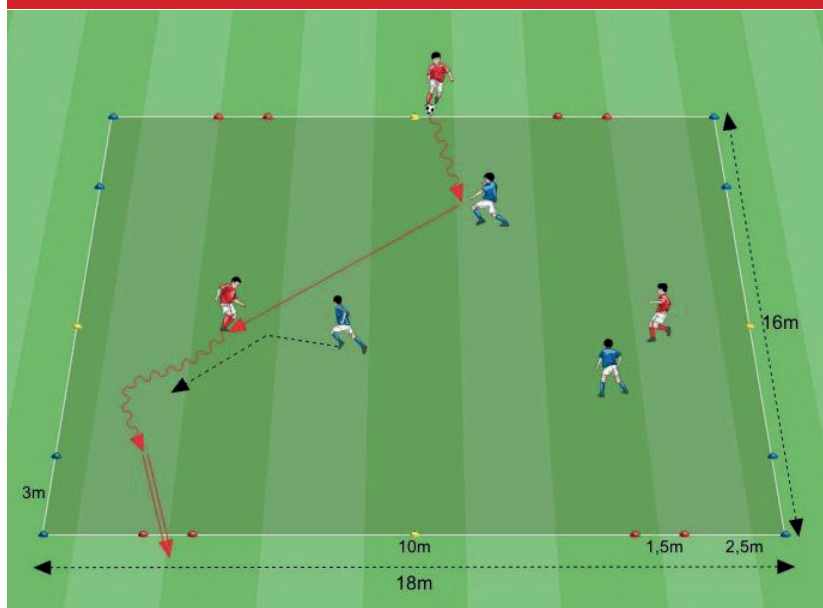
Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3 contro 3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 6 minuti ciascuna) e nel 7 contro 7 (2 o 3 tempi di 15 minuti ciascuno).

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.

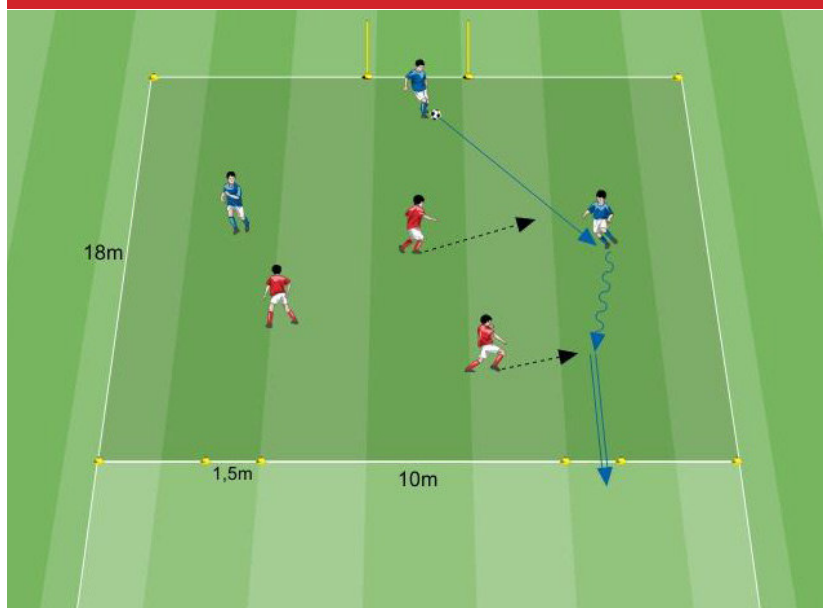
Regole

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 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 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

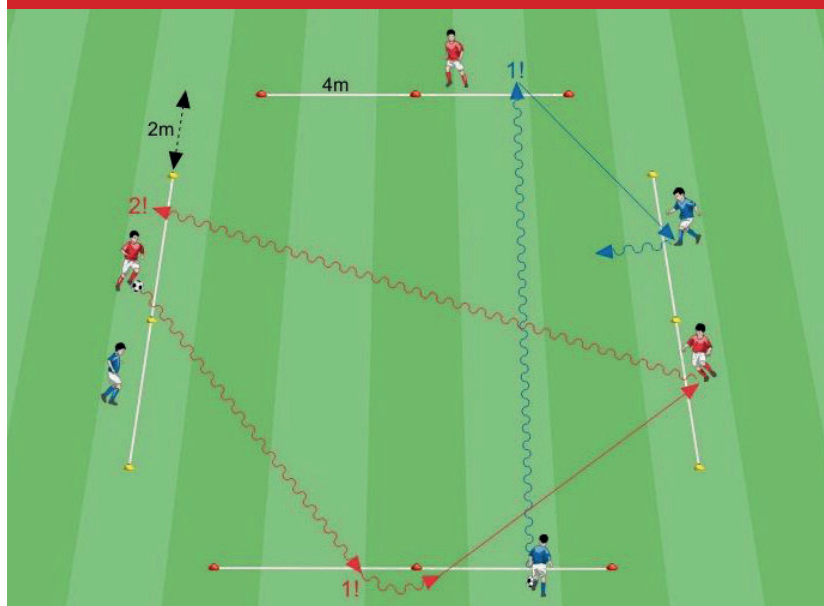
Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 3'.

- **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.

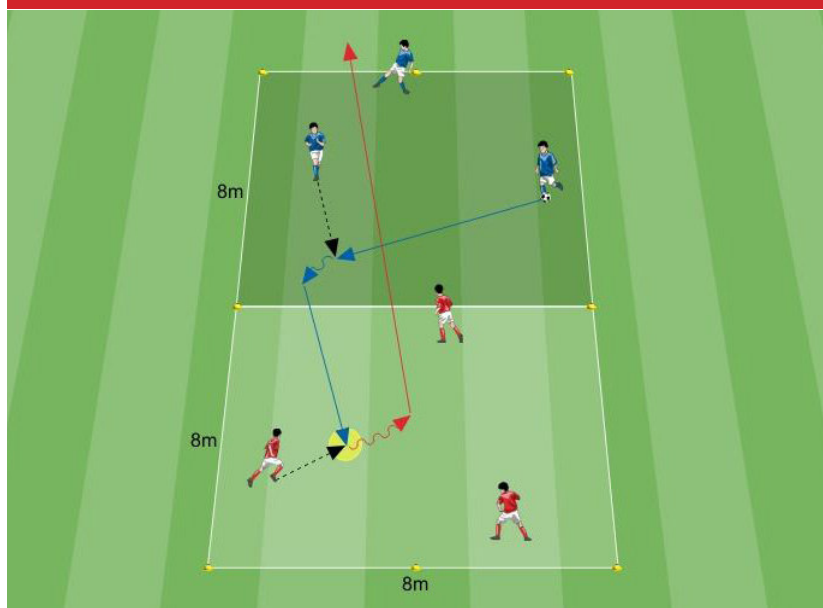
Regole

- 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

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
