



C.O.N.I.

F.I.G.C.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VENEZIA

VIA DELLA PILA 1 – 30175 MARGHERA (VE)
SEGRETERIA: 041 25.24.153
FAX: 041 25.24.150

Indirizzo Internet: www.figcvenetocalcio.it
e-mail: venezia@figc.it



PULCINI – MANIFESTAZIONE “SEI BRAVO A... SCUOLA DI CALCIO 2019”

Formula

La formula con cui si svolge l'edizione 2019 del torneo “Sei Bravo a... Scuola di Calcio” per la categoria Pulcini (2008-2010) prevede il completamento di due fasi:

1. Fase di qualificazione nei mesi di Gennaio e Febbraio 2019;
2. Fase Finale che indicativamente si svolgerà tra il 13 di Aprile e il 6 di Maggio 2019.

Fase di Qualificazione

Al Torneo partecipano obbligatoriamente le Società della Delegazione di Venezia che hanno presentato nella corrente stagione domanda di Scuola Calcio e Scuola Calcio Elite. La partecipazione è invece facoltativa ma opportuna per i Centri Calcistici di Base.

Le squadre iscritte verranno suddivise in due o più gironi in base al numero di iscrizioni che perverranno alla Delegazione.

Le squadre di ogni girone si incontreranno in gare di sola andata con formula all'italiana.

Al termine delle gare di qualificazione le migliori otto squadre classificate si qualificheranno per le Fasi Finali.

Fasi di Finale - Festa Finale Provinciale

Le otto squadre meglio classificate saranno raggruppate in due gironi di semifinali che si svolgeranno su due impianti diversi. Le due migliori classificate di ogni girone accederanno alla Festa Finale Provinciale.

La festa finale vedrà la partecipazione di 4 squadre e si svolgerà indicativamente Mercoledì 1 maggio 2019.

La squadra vincente la festa finale rappresenterà la Delegazione di Venezia alla festa “Sei Bravo a... Scuola di Calcio” Regionale.

Giorno di gara

Il giorno di gara è il sabato pomeriggio.

Essendo la gara soggette a verifiche dei Responsabili dell'Attività di Base è fatto obbligo che qualsiasi variazione sia comunicata a questa Delegazione come da prassi.

Direzione delle Gare

Si ricorda che tutte le gare dei Tornei della categoria Pulcini dovranno OBBLIGATORIAMENTE essere arbitrate con il metodo dell'autoarbitraggio. Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando ai tecnici responsabili o al Dirigente Arbitro eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.

Nel torneo in oggetto, tutte le gare devono essere supervisionate da 2 arbitri: un Dirigente Arbitro della Società ospitante ed uno dell'ospitata.

La Società ospitante è tenuta a preparare il terreno di gioco per la corretta ed agevole effettuazione dei giochi previsti ed ad offrire agli ospiti un'accoglienza adeguata al carattere della manifestazione.

Si fa obbligo alla Società ospitante di mettere a disposizione per lo svolgimento di ogni gara almeno n. 8 palloni.

Documentazione

Tutti i giocatori devono essere muniti dei cartellini federali e identificati dai dirigenti delle due squadre prima dell'inizio della partita, in caso contrario non possono partecipare all'incontro.

Oltre ai giocatori e al Dirigente-Arbitro di società, sono ammessi nel recinto di gioco al massimo 3 tesserati per società. Non sono ammesse persone che non siano inserite nella lista gara.

Rinuncia alle Gare

La rinuncia da parte di una Scuola di Calcio alla disputa di un incontro comporta l'automatica esclusione dalla manifestazione. Di conseguenza verranno annullati, ai fini del calcolo della classifica, tutti i risultati delle gare da essa disputate in precedenza.

Un tale comportamento provocherà l'immediato decadimento del titolo "Scuola di Calcio".

Numero giocatori

Ogni squadra deve presentarsi agli incontri con **almeno 14 giocatori** (numero minimo).

In caso di partecipazione con un numero inferiore, la gara deve essere disputata ugualmente (per non penalizzare i bambini partecipanti) ma con il risultato finale di 3-0 a favore della squadra avversaria.

Al fine di garantire la massima partecipazione di atleti all'attività si autorizza la possibilità di poter inserire in lista per ogni partita di questo Torneo il numero massimo di 18 giocatori.

Struttura degli incontri

In ogni incontro verranno disputati nell'ordine:

1. Gioco: Shootout 1vs1
2. 1^ Tempo 7>7 su due campi (tempo unico da 15')
3. 2^ Tempo 7>7 su due campi (tempo unico da 15')

Determinazione del risultato

Per determinare il risultato finale si deve tenere in considerazione il risultato degli "shootout" considerato come il primo tempo della gara, ed i due tempi della partita, ciascuno conteggiato separatamente.

Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo ("shootout"), il secondo tempo (cioè il primo tempo del gioco partita), inizierà nuovamente con il risultato di 0-0 (stessa cosa vale per il terzo) ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di tempi di gioco vinti da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Tabella esemplificativa:

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

Classifiche

Se al termine della Fase di Qualificazione (girone d'andata) due o più Scuole di Calcio hanno lo stesso numero di punti, per determinare la classifica, si tiene presente nell'ordine:

- a) esito dello scontro diretto;
- b) esito gioco scontro diretto;
- c) numero di green card collezionate;
- d) maggior numero di giocatrici;

- e) miglior differenza reti;
- f) maggior numero di reti realizzate;
- g) miglior disciplina.

Partite 7 > 7 in contemporanea su due campi

Prima dell'inizio delle partite i giocatori di ogni squadra verranno divisi in due gruppi di ugual numero (o che differiscono di un giocatore nel caso siano in numero dispari). Ciascun giocatore potrà partecipare ad una sola delle due partite in quel tempo di gioco.

Al termine del primo tempo, una squadra manterrà i propri giocatori fermi nei campi di gioco del tempo appena terminato, mentre l'altra società invertirà i due gruppi delle squadre.

Per quanto riguarda coloro che rimangono a disposizione, **si precisa che tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare per intero (15 minuti) almeno un tempo dei due**; pertanto al termine del primo tempo di partita, vanno effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non possono più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo, tranne che per validi motivi di salute.

Sono permessi nel secondo tempo i cambi volanti, fermo restando che chi non ha preso parte al primo tempo dovrà obbligatoriamente giocare tutto il secondo tempo.

Per determinare il risultato di un tempo, si dovrà fare la somma delle reti segnate nei due campi di gioco. Il secondo tempo ripartirà dal punteggio di 0 a 0.

Regole Particolari

- Le due partite verranno disputate, ciascuna con un tempo unico di 15 minuti.
- Dimensioni del campo 50-60 x 35-40 mt., utilizzando le porte ridotte 4x2 mt.
- Non è previsto il fuorigioco
- In caso di retropassaggio al portiere la palla non può essere presa con le mani dal portiere stesso, ma viene applicato il divieto di pressing sul portiere che riceve, che quindi non può essere attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato.
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; il portiere non può rilanciare la palla oltre la metà campo.
- La rimessa laterale sarà effettuata con le mani; rimessa dal fondo effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore.
- L'area di rigore circa 25 x 13 m. Distanza Calcio di Rigore 7 m. Distanza della barriera 6 m.
- In ciascun tempo è possibile richiedere un time-out della durata di 1'; per chiederlo è necessario che il gioco sia fermo e la palla in possesso della squadra richiedente.
- E' previsto l'utilizzo della Green Card, il cartellino verde che premia certi gesti di fair-play nei confronti del gioco, del pubblico, degli avversari, etc.