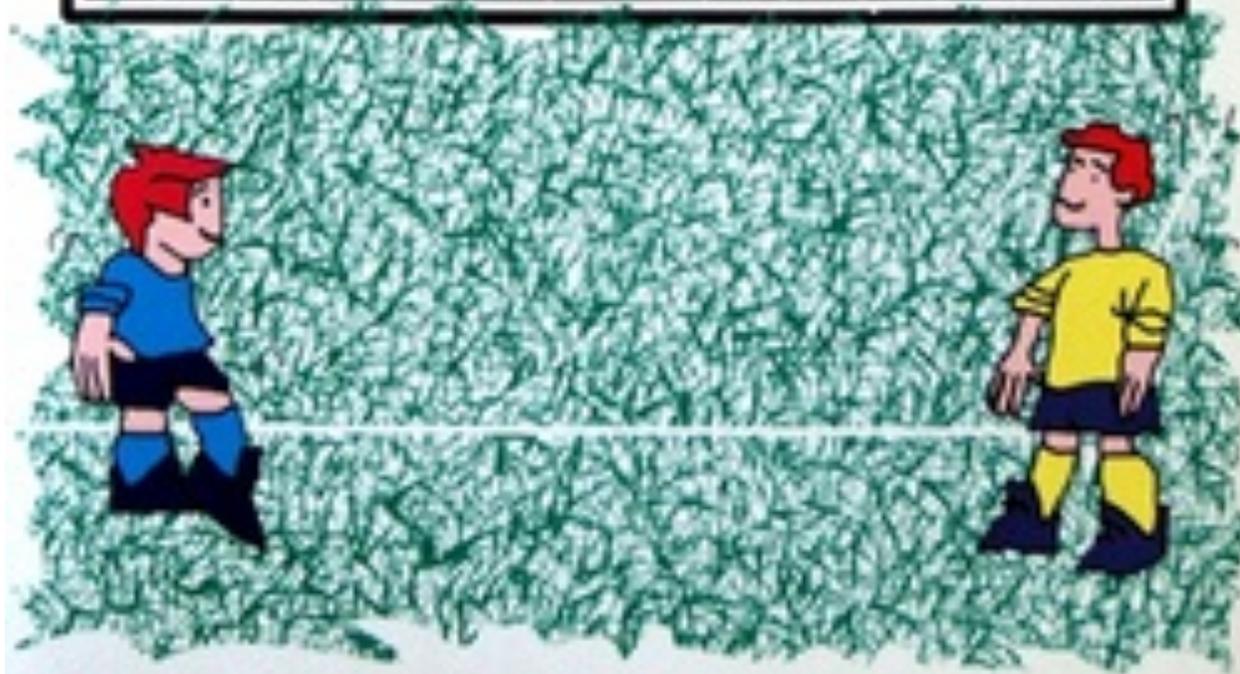


*"sei bravo a...
Scuola di Calcio"
2019*



PULCINI

Sei Bravo a... Scuola di Calcio 2019

Formula

La formula con cui si svolgerà l'edizione 2019 del torneo "Sei Bravo a... Scuola di Calcio", riservato alle squadre iscritte ai tornei **Pulcini 2°ANNO (2008)** e **Pulcini MISTI**, prevede il completamento di tre fasi:

- *Qualificazione*
- *Semifinali*
- *Festa Finale*

Fase di Qualificazione (Febbraio 2019)

Alla fase di qualificazione, oltre a tutte le Scuole Calcio Elite e Riconosciute, partecipano anche le Scuole di Calcio affiliate che ne hanno fatto richiesta.

Le squadre iscritte saranno suddivise in gruppi di 3 o 4 squadre ciascuno. Le squadre di ciascun raggruppamento si incontreranno in gare di sola andata.

La **prime classificate** si qualificheranno per la fase di semifinale.

Fase di Semifinale (Marzo-Aprile 2019)

Alla fase di semifinale partecipano le Scuole Calcio che avranno superato la fase di qualificazione.

Esse verranno suddivise in **gruppi** di 3 squadre ciascuno e si incontreranno in gare di sola andata.

La **prime classificate** si qualificheranno per la festa finale.

Festa Finale (Mercoledì, 25 Aprile 2019)

La manifestazione si svolgerà in un'unica giornata (25 Aprile 2019), con giochi il mattino e partitelle nel pomeriggio.

Date di Svolgimento

Le varie fasi si disputeranno secondo il seguente calendario:

Fase di Qualificazione:

<i>1^ Giornata</i>	da Lunedì 11 Febbraio	a Venerdì 15 Febbraio
<i>2^ Giornata</i>	da Lunedì 18 Febbraio	a Venerdì 22 Febbraio
<i>3^ Giornata</i>	da Lunedì 25 Febbraio	a Venerdì 1 Marzo

Fase di Semifinale:

<i>1^ Giornata</i>	da Lunedì 18 Marzo	a Venerdì 22 Marzo
<i>2^ Giornata</i>	da Lunedì 25 Marzo	a Venerdì 29 Marzo
<i>3^ Giornata</i>	da Lunedì 1 Aprile	a Venerdì 5 Aprile

Festa finale: **Giovedì 25 Aprile 2019.**

Giorno di gara

E' permesso il cambiamento dell'orario e/o del giorno delle gare di qualificazione, purché rimangano nell'ambito della stessa settimana programmata; è inoltre permessa l'inversione del campo di gara nel caso una delle due Società sia in difficoltà nell'allestimento dello stesso.

Comunque, qualsiasi variazione al programma deve essere concordata ed approvata dai responsabili di entrambe le Scuole Calcio e comunicata tempestivamente alla Delegazione Provinciale.

Arbitraggi

Tutte le gare devono essere dirette dai tecnici/dirigenti della Società ospitante; essi si avvarranno della collaborazione dei tecnici/dirigenti della Società ospite.

La scuola di Calcio 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.

Documentazione

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

Al termine della gara i dirigenti responsabili delle due Scuole di Calcio dovranno riportare sull'apposito modulo, allegato al presente Regolamento, i risultati numerici scaturiti dai vari giochi (reti segnate e subite) e lo firmeranno per accettazione. Tale modulo, accompagnato dalle distinte dei giocatori, dovrà pervenire alla Delegazione Provinciale (mezzo Fax o E-mail) **entro il Venerdì successivo** alla disputa dell'incontro, a cura della Società ospitante.

Gare non disputate

Nel caso l'incontro non possa essere disputato nella giornata programmata per qualche ragione imprevista, le Società devono attivarsi per fissare una nuova data, la più prossima possibile e comunque non oltre i termini previsti per l'inizio della fase successiva.

La rinuncia da parte di una Scuola di Calcio alla disputa di un incontro, comporta l'automatica esclusione dalla manifestazione e di conseguenza verranno annullati, ai fini del calcolo della classifica, anche i risultati delle gare relative alla medesima fase da essa disputate in precedenza. Un tale comportamento provocherà inoltre l'immediato decadimento del riconoscimento come Scuola di Calcio.

Numero giocatori

Ogni Scuola di Calcio dovrà presentarsi ad ogni incontro con **almeno 12 giocatori**.

In caso di partecipazione con un numero inferiore, la gara dovrà essere disputata ugualmente (per non penalizzare i bambini partecipanti), ma la Società inadempiente verrà estromessa dalla possibilità di accedere alle fasi successive e, come in caso di rinuncia, tutte le gare da essa disputate non avranno effetto sulla classifica. Il numero massimo viene fissato in 16 giocatori.

Classifiche

Per formare la classifica si daranno i seguenti punti (dati dalla somma totale gioco più partita):

- 3 punti vittoria
- 1 punto pareggio
- 0 punti sconfitta

Se al termine di ogni fase due Scuole di Calcio avranno lo stesso numero di punti, per determinare la classifica si terrà presente nell'ordine:

- a) punti conseguiti nello scontro diretto
- b) numero di reti segnate nello scontro diretto
- c) numero di reti segnate nell'intera fase
- d) differenza reti nell'intera fase
- e) sorteggio

Sorteggi

I sorteggi saranno effettuati presso la Delegazione Provinciale nelle date ed orari che verranno in seguito comunicati. Nella scelta delle Scuole di Calcio da ripescare per il completamento dei gruppi si darà preferenza dapprima alle Società terminate a pari punti con la prima classificata nello stesso gruppo e solo in seguito alle altre seconde.

Struttura degli incontri

In ogni incontro verranno disputati nell'ordine i seguenti 4 giochi:

1. **Gioco (1° tempo)**
2. **Gioco (2° tempo)**
3. **1^ Partita**
4. **2^ Partita**

Risultati

ESEMPI CALCOLO RISULTATO DELLA GARA:

Pareggio in tutti e quattro i tempi della gara: 4-4

Tre tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre: 4-3

Due tempi in pareggio e due tempo vinti da una delle due squadre: 4-2

Un tempo in pareggio e tre tempi vinti da una delle due squadre: 4-1

Vittoria della stessa squadra in tutti e quattro i tempi: 4-0

Una vittoria a testa e due pareggio nei quattro tempi: 3-3

Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra più un tempo pareggiato nei quattro tempi: 3-2

Tre vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei quattro tempi: 3-1

Da aggiungere al risultato finale: 1 punto per aver presentato 13-14 giocatori e 2 punti per 15-16 giocatori.

IN ALLEGATO IL REGOLAMENTO DEL GIOCO

Regolamento Gioco Sei Bravo a... 2018/2019

“Gioco 3vs3 con 4 portine”

CAMPO DA GIOCO:

- Dimensioni del campo 25x30, 25x28 o 25mx35m.
- In ciascuna linea di fondo sono disposte 2 porte della dimensione di 2m di larghezza e uno di altezza, che distano tra loro 14m (minimo 12m).
- L'area è delimitata da una linea che dista a 6m dalla linea di fondo
- Una rete è valida quando il pallone attraversa completamente la linea di una delle due porte con un tiro effettuato dall'interno dell'area
- Se la porta è formata da coni o paletti la rete è valida solo se gli stessi non vengono colpiti e fatti cadere a terra.

NB: PREPARARE DUE CAMPI in modo da disputare le due partite 3vs3 in contemporanea

NUMERO DI GIOCATORI:

- Una squadra è composta da 4 giocatori, 3 in campo ed 1 in panchina.
- Ad ogni goal fatto o subito, entrambe le squadre effettuano una sostituzione a rotazione. La sostituzione deve avvenire a **fondo campo**, dopo che il compagno ha abbandonato il campo. L'azione riprenderà dalla linea di fondo e verrà effettuata dal giocatore appena entrato che ha subito goal. Qualunque infrazione a questa regola si penalizza con un tiro libero al limite dell'area.
- Quando una squadra sta perdendo con 3 reti di differenza (3:0, 4:1 o 5:2) il giocatore di riserva può entrare in campo, creando così una situazione di 4:3. Nel caso in cui il vantaggio si riduce a sole 2 reti entrambe le squadre giocheranno nuovamente con 3 giocatori in campo.
- Quando una squadra riparte dal fondo (es. quando si subisce goal), la squadra avversaria dovrà ripartire dalla propria area di tiro.

REGOLE DI GIOCO

Un giocatore **non** può:

- 1) toccare il pallone con le mani,
- 2) posizionarsi davanti ad una delle porte per più di 3 secondi,
- 3) giocare violentemente

Sanzioni:

- **Tiro libero:** si effettua sempre fuori dalle 2 aree di gioco per tutte le infrazioni commesse in tutto il campo (compresa l'area di difesa). Si può scegliere se passare ad un compagno o partire in conduzione. I falli in favore dei difensori, commessi in area o a meno di 3 metri fuori da essa, si tireranno a 3 metri dal limite dell'area stessa, con tutti i giocatori ad almeno 3 metri di distanza da chi effettua la punizione.
- **Rigore:** Una infrazione commessa nella propria area determina un "attacco libero" per gli avversari. Questo viene eseguito da un attaccante della squadra che non ha commesso il fallo, partendo dal centro del campo con tutti i giocatori a 5 m. dietro di lui con eccezione di uno dei 3 avversari che si posiziona sulla sua linea di fondo. Quando l'arbitro fischia, tutti i giocatori possono partire dalla propria posizione, i difensori per difendere le 2 porte e gli altri attaccanti per appoggiare l'attacco libero del proprio compagno che, con il pallone, parte per segnare in una delle 2 porte. In caso si concedano più rigori, non può eseguire l'attacco libero sempre lo stesso giocatore.
- **Corner:** non viene battuto, ma dopo tre corner si batte **un rigore**.
- **Rimessa dal fondo e laterale:** se la palla esce lateralmente all'interno dell'area di tiro, la rimessa verrà effettuata a 3 m da essa (come regola tiro libero), o dal punto laterale dove la palla è uscita, **si rimette in gioco con un passaggio o una conduzione libera**.

DURATA DELLA PARTITA:

- in ogni campo si svolge una singola partita della durata di **2 TEMPI DA 8 minuti di gioco**.

PARTECIPAZIONE DEI GIOCATORI:

Tutti i giocatori (anche i portieri) devono giocare almeno un tempo.

Ricordiamo che ogni squadra deve presentarsi con almeno 12 ragazzi.

Prima dell'inizio i giocatori verranno divisi in due gruppi: uno giocherà la partita sul campo A e l'altro sul campo B.

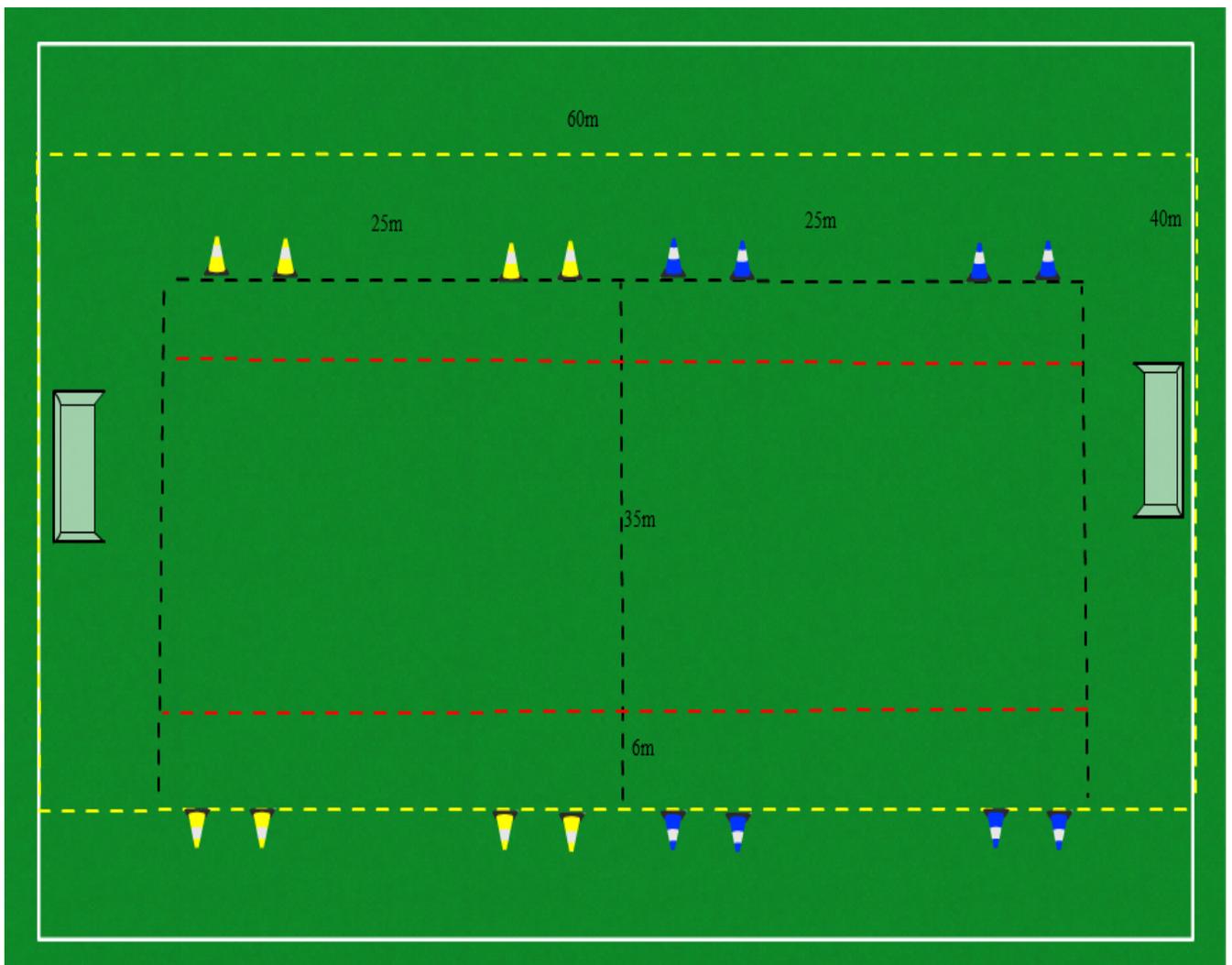
- Se i giocatori in lista sono meno di 16 nel secondo tempo giocherà ancora qualche giocatore che ha disputato il primo tempo.
- Se i giocatori in lista sono 16, (8 nel campo A e 8 nel campo B) giocheranno ognuno un tempo

RISULTATO:

Ciascun tempo (sia gioco che partita) è una mini gara che si conclude con un proprio risultato (nei giochi il risultato, di ogni tempo, viene dato dalla somma dei gol segnati tra **campo A e campo B**). Il risultato della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Alla gara dovrà poi essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio conseguito nel gioco tecnico.

COME FORMARE DUE CAMPI DI 3vs3 ALL'INTERNO DEL CAMPO A 7?



- A metà campo del campo a 7 (30m), si traccia una linea che va da una riga di fondo campo fino a 35m.
- Questa linea sarà la linea laterale di entrambi i campi
- Poi la larghezza si tiene 25m da una parte e 25m dall'altra
- A sei metri dalle linee di fondo del campo dal 3vs3 si tracciano le righe dell'area di tiro.