



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Legg Nazionale Dilettanti

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI PADOVA

VIA NONA STRADA, 23 Q /5 - 35129 PADOVA

Telefono: 049.7800724 - Fax: 049.7800628

E-mail: padova@figc.it

Indirizzo Internet: www.figcvenetocalcio.it

Torneo Pulcini “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 (2008-2009) prevede il completamento di tre fasi:

1. Fase di qualificazione nel girone di andata
2. Girone di ritorno
3. Festa Finale Provinciale

Fase di Qualificazione

Al Torneo partecipano le Società della Delegazione di Padova che hanno presentato nella corrente stagione domanda di Scuola Calcio ELITE (n. 14), Scuola Calcio (n.5) e società professionistiche (n.1). Pertanto, le n. 20 squadre iscritte vengono suddivise in n. 2 gironi da 7 squadre e n. 1 girone da 6 squadre. Le squadre di ogni girone si incontreranno in gare di andata e ritorno con formula all'italiana. Il girone d'andata determinerà le squadre che si qualificheranno per la Festa Finale.

Festa Finale Provinciale

La Festa Finale vedrà la partecipazione delle squadre classificatesi al 1^ e 2^ posto dei gironi di qualificazione, che si confronteranno in un'unica giornata, in luogo e data da destinarsi (*ipotesi mercoledì 1.05.2019*).

Giorno di gara

Domenica mattina con inizio alle ore 11.00. Essendo le gare soggette a verifiche dei Collaboratori Attività di Base, è obbligo che qualsiasi variazione sia comunicata a questa Delegazione, entro il martedì antecedente la disputa della gara.

Direzione delle Gare

Si ricorda che tutte le gare dei Tornei della categoria Pulcini dovranno OBBLIGATORIAMENTE essere arbitrate con il metodo dell'auto arbitraggio. 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 degli incontri e ad offrire agli ospiti un'accoglienza adeguata al carattere della manifestazione.

La Società ospitante è tenuta a mettere a disposizione per lo svolgimento di ogni gara almeno n. 12 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, sono ammessi nel recinto di gioco al massimo 3 tesserati per società, oltre al proprio Dirigente-Arbitro. 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 Scuola di calcio deve presentarsi ad ogni incontro 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 4-0 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 20 giocatori.

Struttura degli incontri

In ogni incontro verranno disputati nell'ordine :

1. 1^ Tempo Gioco a Confronto "3vs3"
2. 2^ Tempo Gioco a Confronto "3vs3"
3. 1^ Tempo partita 7>7 su due campi (tempo unico da 15 minuti)
4. 2^ Tempo partita 7>7 su due campi (tempo unico da 15 minuti)
5. 3^ Tempopartita 7>7 su due campi (tempo unico da 15 minuti)

Partita 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. Ciascun giocatore potrà partecipare ad una sola delle due partite in quel tempo di gioco.

Al termine del 1^ tempo, la squadra ospitante manterrà i propri giocatori negli stessi campi del tempo appena terminato, mentre la società ospite 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 uno dei primi due tempi di gioco**; 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.

Nel terzo tempo è lasciata facoltà alle squadre di scegliere come suddividere i giocatori nei due campi seguendo però lo stesso principio dei primi due tempi ovvero che ciascun giocatore potrà partecipare ad una sola delle due partite in quel tempo di gioco.

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

Regole Particolari:

- Dimensioni del campo 50-60 x 35-40 mt., utilizzando le porte ridotte 4x2 mt.
- NON è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno; con applicazione del divieto di pressing sul portiere (non consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio). Pertanto, il portiere in possesso di palla non può venire attaccato/contrastato.
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) 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 calciare o lanciare la palla oltre la metà campo.
- Rimessa da fondo campo effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore.
- I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto dal regolamento del "Gioco del Calcio". Distanza della barriera: 6 m.
- In ciascun tempo è possibile richiedere un time-out della durata di 1'.

Determinazione del risultato

A seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo, 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). A tale punteggio andrà sommato quello acquisito dal "gioco a confronto" che equivale alla somma di tutti i gol fatti da ciascuna squadra.

Ogni tempo prevede per il conteggio la sommatoria dei punteggi dei due gruppi di ogni squadra.

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
- ✓ A tali punteggi si aggiunge un punto in base al risultato del gioco a confronto (ad es: Pareggio in tutti e tre i tempi della gara e pareggio nel 3vs3: risultato finale 4-4; una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi e vittoria nel 3vs3: 3-2)

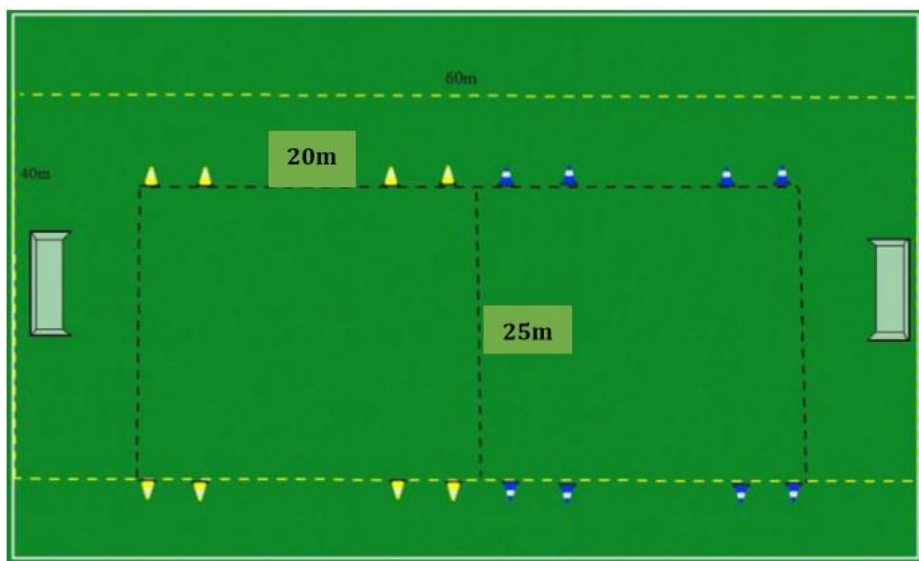
Classifiche

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) miglior classifica disciplina;
- c) differenza tempi nell'intera Fase di Qualificazione;
- d) sorteggio (effettuato presso la Delegazione).

REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

Gioco a Confronto "3vs3"



CAMPO DA GIOCO:

- Dimensioni del campo 20x25.
- 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).
- 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 massimo 5 giocatori, 3 in campo e 2 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.
- Durante ogni tempo di gioco (4 minuti), 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 lasciare partire l'azione senza ostacolare il primo passaggio.

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

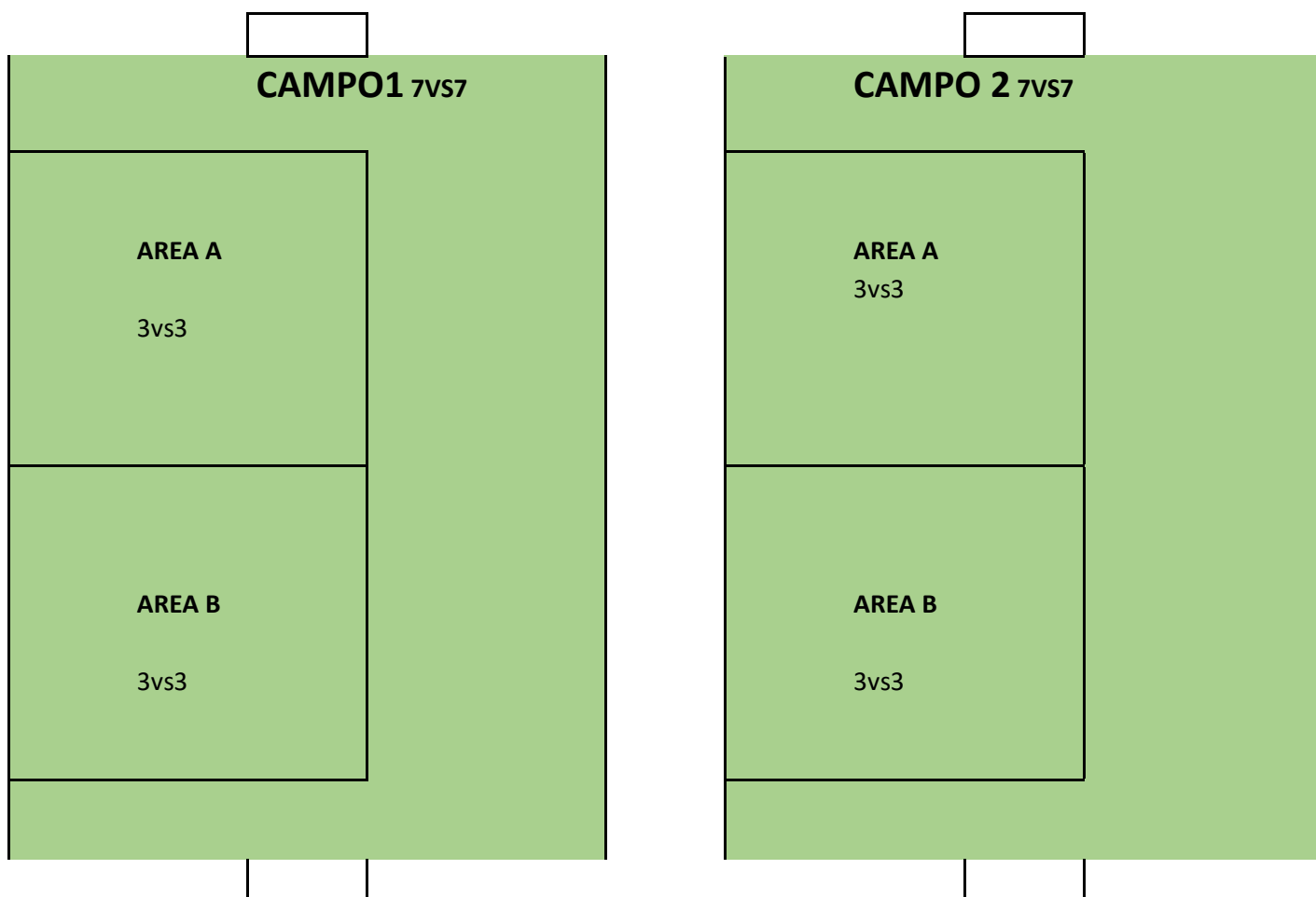
- **Punizione:** in caso di fallo il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso (distanza 3 metri)
- **Corner:** si batte regolarmente
- **Rimessa dal fondo e laterale:** vengono effettuate con i piedi con un passaggio o una conduzione libera.

DURATA DELLA PARTITA:

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

A metà tempo (4 minuti) i giocatori della squadra ospitata che stanno giocando nell'area A vanno nell'area B e viceversa.

Nel secondo tempo i giocatori della squadra ospitata che hanno giocato nel campo 1 vanno nel campo 2 e viceversa.



PARTECIPAZIONE DEI GIOCATORI:

Tutti i giocatori (anche i portieri) devono partecipare al gioco confronto.

Prima dell'inizio i giocatori di ogni squadra verranno divisi in quattro gruppi e non si potranno effettuare cambi, fatta eccezione per validi motivi di salute.

RISULTATO:

Il risultato del gioco confronto 3vs3 sarà dato dalla somma totale dei gol realizzati nei due tempi di gioco. La squadra vincitrice otterrà 1 punto, in caso di pareggio sarà dato 1 punto ad ogni squadra.



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Legg Nazionale Dilettanti
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI PADOVA

Torneo Provinciale PULCINI
Sei Bravo a... Scuola di Calcio 2019

Rapporto Gara Arbitro Sig. _____ Società ospitante _____

Arbitro Sig. _____ Società ospitata _____

GARA: _____ - _____
(Società ospitante) (Società ospitata)

Valevole per la _____ ^ Giornata AND./RIT. GIRONE _____ del _____

Disputata a _____ campo _____ alle ore _____
(Parrocchiale - Comunale - Privato)

SOCIETA'	Risultato Gioco	Risultato 1° Tempo	Risultato 2° Tempo	Risultato 3° Tempo	RISULTATO FINALE
Società ospitante:					
Società ospitata:					

Per Risultato si intende **1 punto** per ciascun tempo vinto o pareggiato o **0 punti** per un tempo perso.

SQUADRA OSPITANTE		SQUADRA OSPITATA	
<i>Da compilare a cura del dirigente arbitro ospitato</i>		<i>Da compilare a cura del dirigente arbitro ospitante</i>	
Saluto Inizio e Fine Gara	SI - NO	Saluto Inizio e Fine Gara	SI - NO
Appello prima della gara	SI - NO	Appello prima della gara	SI - NO
Tutti i giocatori hanno partecipato al gioco e alla gara	SI - NO	Tutti i giocatori hanno partecipato al gioco e alla gara	SI - NO
Sostituzioni Regolari	SI - NO	Sostituzioni Regolari	SI - NO
Distinta Giocatori Regolare	SI - NO	Distinta Giocatori Regolare	SI - NO

NOTE PARTICOLARI - (infortuni a giocatori, mancata disputa gara, comportamento scorretto, ecc...)

L' Arbitro della Società Ospitante dovrà essere reperibile al cellulare: _____

L' Arbitro della Società Ospitata dovrà essere reperibile al cellulare: _____

FIRMA DIRIGENTI: _____ - _____
(Società ospitante) (Società ospitata)

FIRMA ARBITRI: _____ - _____
(Società ospitante) (Società ospitata)

La Società Ospitante ha l'obbligo di allegare al presente rapporto arbitrale le distinte giocatori delle due squadre, che dovrà inviare alla Delegazione di Padova in consegna a brevi mano, a mezzo spedizione postale, a mezzo fax al n. 049.7800628 o e-mail a PADOVA.REFERTIBASE@LND.IT entro le ore 19.00 del martedì successivo alla disputa della gara.