



**Federazione Italiana Giuoco Calcio
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
Delegazione di Sassari
Via Coradduzza, 49 - Sassari**

REGOLAMENTO PROVINCIALE “SEI BRAVO A....SCUOLA DI CALCIO” 2018.

STRUTTURA DELLA MANIFESTAZIONE.

Le società partecipanti sono:

- 1) A.S.D. Alghero
- 2) S.S.D. Sassari Calcio LatteDolce
- 3) C.U.S. Sassari
- 4) A.S.D. Giovanile Ampurias
- 5) POL. Lanteri Sassari A.S.D.
- 6) A.S.D. Polisportiva Osesse
- 7) POL. D. Quartieri Riuniti
- 8) S.G.S. Turritana
- 9) U.S. Wilier

Sono previsti 3 raduni....

CARATTERISTICHE DELL'ATTIVITA'.

- ❖ All'attività del " Sei Bravo aScuola di Calcio" potranno partecipare bambini e bambine nati nel 2007/2008 e 2009 che hanno compiuto 8 anni. Non possono partecipare i bambini nati nel 2010 anche se hanno compiuto otto anni.:

TABELLA n° 1

Categoria	Anno di nascita	Confronto Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt)	Dimensioni porte (mt)	Pallone	n° di giocatori
Pulcini Sei Bravo a..... Scuola di Calcio	2007 e/o	Giochi previsti dal progetto tecnico	1x10' (progetto tecnico)	Progetto tecnico e 7 c 7: mt 40 – 50 : lunghezza mt 25 – 30 : larghezza	4 - 5 x 2	n° 4 gomma o cuoio	14
	2008 e/o 2009 che hanno compiu to otto anni	+ 7 c 7	2 x 15'				

Le bambine nate nel 2006, ovvero i propri genitori, potranno richiedere deroga al Settore Giovanile e Scolastico per la partecipazione al torneo in esame, presentando specifica richiesta al Comitato Regionale Sardegna L.N.D. per il tramite della Delegazione territoriale competente. **Le società che utilizzeranno bambine dovranno mostrare, dietro esplicita richiesta, l'autorizzazione concessa.**

- ❖ Nell'elenco da presentare al dirigente arbitro, ogni squadra dovrà inserire un numero di 14 bambini. E' consigliabile, tuttavia, portarne almeno **15**, per far fronte ad eventuali infortuni e tenendo conto della molteplicità degli impegni, in programma nella giornata. Si notifica che ogni società dovrà, comunque, presentare una **lista comprendente tutti i partecipanti alla manifestazione**; resta l'obbligo di impiegare tutti i bambini iscritti nella lista, come si evincerà dai referti, variati per ogni confronto (non oltre 14 per gara e indicando, in un apposito spazio, il 15° giocatore che si intende far subentrare in caso di infortunio).
- ❖ Nel caso in cui (nei raduni) una società presenti più di 14 calciatori chi non viene impiegato nella prima gara deve obbligatoriamente partecipare alla seconda.
- ❖ In relazione alle norme fondamentali che regolano l'attività federale, alla incolumità del/la bambino/a ed al rispetto dei valori etici, Il giocatore sprovvisto di regolare tessera federale, e quindi non assicurato dalla federazione, non deve in alcun modo partecipare alla gara.



MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELLA GARA.

- ❖ Gli incontri consistono nella esecuzione delle partite a tema (tempo unico di 12') a cui partecipano contemporaneamente tutti i 14 giocatori iscritti in lista, e gara 7c7 (2 tempi da 15') del progetto tecnico. I calciatori che partecipano alla prima frazione di gara del 7c7 non possono essere sostituiti; al termine del primo tempo debbono essere effettuate tutte le sostituzioni con i calciatori a disposizione iscritti nella lista gara. I nuovi entrati dovranno disputare l'intero secondo tempo di gara e non potranno essere più sostituiti, fatti salvo casi di infortunio. **La società che utilizzerà lo stesso giocatore nei 2 tempi subirà la perdita della gara.**
- ❖ *In considerazione del fatto che nei giochi a tema le società effettuano un solo confronto si decide, per consentire a tutti i bimbi pari diritto di impiego temporale, nel gioco centrale (4c4 goal a meta) la partecipazione di 5 giocatori per società contendente.*
- ❖ Nell'attività in esame sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative quali :
 - non è previsto il fuorigioco;
 - Per quanto riguarda il "**Retropassaggio al Portiere**", è di recente introduzione una nuova norma che riguarda la 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 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.
 - possono essere utilizzati (oltre a quelli di cuoio) palloni in gomma (meglio doppio o triplo strato);
 - e' possibile ed opportuno l'utilizzo di un Time-out della durata di 1' per ciascuna squadra, nella stessa gara;
- ❖ **Si ricorda che le società, come sancisce il C.U. Nazionale n.1, sono responsabili del comportamento di tecnici, dirigenti e sostenitori (in primis i genitori dei bimbi) anche fuori dal terreno di gioco.**



RISULTATO DELLE GARE E PROGETTO TECNICO.

- ❖ Per quanto riguarda il risultato di ciascuna gara, i risultati di ciascun tempo di gioco nel 7 c 7 devono essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 – 0 ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini – gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (**1 punto** per ciascun tempo vinto o pareggiato) e dall'esito del confronto della partita a tema del progetto tecnico.
- ❖ Si specifica che ogni società sportiva effettuerà i tre giochi a tema una sola volta, confrontandosi con un'altra, e che il risultato complessivo del confronto sarà determinato dalla somma dei 3 tempi di gioco (**1 punto per la vittoria nei tre giochi, 1 punto per ogni tempo della partita 7c7**); nei rimanenti due incontri, del girone a quattro squadre, il risultato del confronto sarà determinato da 3 tempi della partita 7c7. **Si specifica che alla squadra che prevale nella somma dei**

tempi di gioco o mini-gare verranno assegnati punti 3, all'altra punti 0. In caso di parità, nella somma dei set o tempi di gara, ogni squadra acquisirà **1 punto** in graduatoria.

PROGETTO TECNICO 2017 – 2018



Gioco fisso per tutte le fasi

4c4 + portieri

Partita libera giocata in uno spazio delle seguenti misure minime/massime:

lunghezza mt 25/35

larghezza mt 20/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini. Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4 x 2 mt. Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale può essere effettuata anche con i piedi (ma non si può calciare direttamente verso la porta). Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi.

4c4 con 4 porte

Partita disputata senza portieri con 4 porte la cui larghezza è di 2 mt ciascuna poste in prossimità degli angoli del campo di gioco le cui misure minime/massime:

lunghezza mt 20/30

larghezza mt 18/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini. Le porte sono realizzate con dei coni/birilli, pertanto il goal è valido se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni/birilli.

I giocatori che difendono non possono occupare le porte, fungendo da portieri, ma devono difendere a distanza convenzionale di mt. 2 dalle stesse.

5c5 goal a méta

Partita libera giocata in uno spazio delle seguenti misure minime/massime:

lunghezza mt 20/30

larghezza mt 18/25

Partita disputata tra 5 giocatori in cui il goal (punto) viene realizzato se la palla viene fermata nella zona di meta difesa dalla squadra opposta. La zona di méta ha una profondità di 2 mt. Il punto può essere realizzato in due modi: in guida della palla oppure ricevendo la palla oltre la zona, in tal caso il giocatore che riceve la palla può entrare in zona solo dopo che sia stato effettuato il passaggio (in poche parole il giocatore che riceve la palla non può posizionarsi nella zona di méta ad aspettare che gli venga trasmessa la palla).

I difensori non possono difendere nella propria linea di meta. (se un difensore contrasta l'attaccante all'interno della zona di meta viene convalidato automaticamente il punto)

5. ACQUISIZIONE PUNTEGGIO TECNICO :

Ogni minigara viene conteggiata a sé, secondo le modalità di punteggio attualmente in vigore nelle categorie di base. Viene assegnato **1 punto** alla squadra che vince il confronto, mentre in caso di parità verrà assegnato **1 punto** a ciascuna squadra.

Nel referto gara verranno riportati i punteggi parziali di ciascun confronto ed il risultato finale, che deve tenere in considerazione i principi appena enunciati .

Per una migliore comprensione di quanto illustrato si riporta una tavola esemplificativa, sviluppata considerando solo 3 minigara del gioco a tema e 2 sole partite 7c7, riferite ai 2 tempi di gioco (utilizzando un solo "campo a 7" e 14 giocatori per squadra).

TABELLA ESEMPLIFICATIVA

" Gioco a tema"	Squadre		Risultato	A	B
	Team A	Team B			
4 c 4 + portieri	Team A	Team B	2 - 1	1	0
5 c 5 goal a méta (4 c 4 fase Prov.le)	Team A	Team B	1 - 1	1	1
4 c 4 con 4 porte	Team A	Team B	0 - 0	1	1
Totale "Giochi a tema"				3	2
Punteggio "Giochi a tema"	Team A	Team B		1	0
1^ Partita 7c7 (1° tempo)	Team A	Team B	1 - 1	1	1
2^ Partita 7c7 (2° tempo)	Team A	Team B	3 - 3	1	1
TOTALE CONFRONTI				2	2
TOTALE PUNTI				P.3	P. 2
Vince il confronto Sei bravo a Scuola di Calcio il team A, cui vanno 3 punti mentre 0 punti vanno al team B				3	0

6. CASI DI PARITA' NEI GIRONI DI QUALIFICAZIONE E GIRONI FINALI

- ❖ Nel caso in cui due o più squadre terminano i girone e i relativi incontri con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:
 1. Esito degli incontri diretti
 2. Esito delle sfide ai giochi a tema
 3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Bonus

7. ACQUISIZIONE PUNTEGGI E FORMAZIONE DELLE GRADUATORIE

- ❖ Al fine di determinare le graduatorie di merito delle Scuole di Calcio, per la manifestazione in esame, **debbono essere indicati alcuni fattori che attribuiscono punteggi che, sommati agli altri (punteggio tecnico), determinano la graduatoria finale.** Pertanto si deve fare riferimento alle tabelle “bonus” e “penalizzazioni”, di seguito riportate:

BONUS	Punti
Partecipazione alla riunione relativa all'attività di base regolarmente pubblicata nel c.u. della delegazione di competenza.	3 punti
Partecipazione alla riunione preliminare del _____	3 punti
Partecipazione all'attività Federale e alle feste provinciali e interprovinciali nella categoria “Piccoli Amici”.	3 punti
Per ogni tecnico abilitato, con la qualifica “Allenatore di base”. (presentare copia del tesseramento)	3 punti
Per ogni tecnico abilitato, con la qualifica “Istruttore di Calcio” o “Allenatore Giovani Calciatori”.. (presentare copia del tesseramento)	2 punti
Per ogni tecnico abilitato, con la qualifica “Allenatore di 3 ^a Categoria”. (presentare copia del tesseramento)	1,5 punti
Per ogni tecnico formatosi in seguito al corso “CONI-FIGC”. (presentare copia del tesseramento e copia dell'attestato)	1 punto
Per ogni tecnico formatosi in seguito al corso “GRASSROOTS LEVEL E”. (presentare copia dell'attestato)	0,5 punti
Per ogni bambina presente in squadra ai raduni	0,5 punti
Per il calcolo della classifica di merito verranno considerati il modulo di censimento online inviati entro il 15.03.18	
<i>NB. VERRANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE DUE O PIU' ISTRUTTORI QUALIFICATI OPERANTI NELLA STESSA CAT. DI BASE, SE LA SOCIETA' HA PARTECIPATO CONTEMPORANEAMENTE CON PIU' SQUADRE AI TORNEI ORGANIZZATI DALLE DELEGAZIONI PROVINCIALI.</i>	

PENALIZZAZIONI	
Per aver fatto partecipare un giocatore di età non conforme ai regolamenti del torneo (Esclusione dalla manifestazione!).	



ARBITRAGGIO DELLE GARE, CONSEGNA REFERTI GARA.

Gli incontri saranno organizzati secondo le disposizioni Nazionali che prevedono **l'autoarbitraggio** sostenuto da un tutor (_____) che dovrà intervenire in caso di mancato accordo o di fallo grave, non sanzionato.

- ❖ Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre debbono firmare, per avallo, il rapporto del dirigente arbitro, in cui sarà indicato il risultato; il tutor provvederà, quindi, a completare il rapporto in tutte le voci previste dal modello “ referto gara “ allegato.
- ❖ Come da regolamento federale il riconoscimento dei giocatori, con le relative tessere federali, deve avvenire obbligatoriamente alla presenza del tutor prima della gara.
- ❖ L'arbitro tutor designato per la gara avrà cura di verificare che durante l'intero svolgimento del confronto potranno accedere all'interno del rettangolo di gioco solamente i giocatori in distinta, il tecnico, il dirigente accompagnatore e un medico per ogni squadra (provvisto di tessera distintiva!).



SALUTI.

- ❖ I dirigenti ed i tecnici delle società interessate dovranno sollecitare, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, stringendosi la mano.
- ❖ **N.B.** Per quanto non riportato nel presente regolamento si farà riferimento al Comunicato Ufficiale n° 1 e alle norme di giustizia sportiva previste dalla Federazione Italiana Gioco Calcio.
- ❖ **Ogni società dovrà essere munita di n° 3 palloni.**

Il collaboratore dell'Attività di Base

Prof. Alberto Cappai

Il Coordinatore Regionale Federale

Prof. Mauro Marras