



SEI BRAVO A... SCUOLA CALCIO PROGETTO TECNICO REGIONALE FASI PROVINCIALI S. S. 2013 - 2014

PREMESSA FONDAMENTALE

Si ricorda che la manifestazione è un progetto dell'Attività di Base che si fonda sui principi di rispetto e lealtà. I principi che regolano tale attività sono improntati al miglioramento e all'educazione del bambino nella sua globalità, in osservanza dei fondamentali valori etico-morali.

In particolare, l'attività di base è a carattere ludico, promozionale e deve consentire a tutti di poter giocare, divertirsi e fare sport.

Lo spirito dell'attività non deve in ogni caso essere improntato alla ricerca della vittoria ad ogni costo ma al leale confronto e non allo scontro.

Ciascuna Delegazione di competenza si riserva la possibilità di effettuare dei cambiamenti alle disposizioni organizzative e/o al Regolamento Tecnico nel corso della manifestazione provinciale, al fine di risolvere e/o evitare eventuali problematiche. Ogni decisione in merito, che preveda il cambiamento di una qualsivoglia norma organizzativa e/o tecnica, verrà comunicata non appena possibile a tutte le società partecipanti.

INDICAZIONI ORGANIZZATIVE

Ogni squadra dovrà partecipare obbligatoriamente con un numero minimo di 14 giocatori (fatte salve deroghe richieste preventivamente al Settore Giovanile e Scolastico) dell'annata 2003 (giocatori nati nel 2004 solo se necessari a completare la squadra).

Si consiglia alle Delegazioni Provinciali di effettuare raggruppamenti di 4 squadre. In questo caso, ciascuna squadra si confronterà su n.3 giochi (qualora vi siano raggruppamenti di 2 squadre, le società si confronteranno su n. 2/3 giochi).



REGOLAMENTO TECNICO

A) CRITERI DI AMMISSIONE ALLE FASI SUCCESSIVE GRADUATORIA IN BASE AI SEGUNTI PUNTEGGI

1) ORGANIZZAZIONE DELLA SOCIETÀ

Scuole Calcio Qualificate	5 pt
Scuole Calcio	3 pt
Centri Calcistici di Base	1 pt
Partecipazione alle riunioni attività di base	1 pt
Green card alle feste provinciali/regionali (ogni 3)	1 pt

2) PUNTEGGIO DI MERITO SPORTIVO

(determinato dal risultato/posizione delle fase regionale)

1° classificato fase regionale	8 pt
2° classificato fase regionale	6 pt
3° classificato fase regionale	4 pt
4° classificato fase regionale	2 pt

3) PUNTI DISCIPLINA

(vengono assegnati ad insindacabile giudizio solo alle feste provinciali e regionali dai collaboratori F.I.G.C. - SGS responsabili della manifestazione):

Comportamento dirigenti, istruttori, tecnici e genitori.

ESTREMAMENTE CORRETTO	8 pt
CORRETTO	4 pt
SCORRETTO	0 pt

Si ricorda che i criteri di ammissione qui sopra riportati saranno validi esclusivamente per la fase finale provinciale che determinerà la società ammessa a partecipare alla Festa Regionale, prevista per il 1° giugno 2014.

C) GIOCHI A CONFRONTO

Nel corso della manifestazione, ogni squadra dovrà essere suddivisa in n.2 sottogruppi (es. Squadra A: A₁ - A₂).



I giochi verranno scelti liberamente da ciascuna Delegazione Provinciale.

PARTITE A CONFRONTO:

1°) 4VS4 GOL AL BERSAGLIO

- campo di gioco: 30/35 x 20/25 m;
- n.4 bersagli(coni) posti sulla linea di fondo di ciascuna metà campo (distanza di 4 m tra un cono e l'altro);
- area di conclusione: 5 m dalla linea di fondo (delimitata da cinesini posti sulle linee laterali);
- tempi di gioco: n.2 da 12/15 minuti.

Si gioca un 4>4 (o 5>5) libero e si ottiene un punto colpendo uno dei coni posti sulla linea di fondo obbligatoriamente dall'interno dell'area di conclusione.

Ogni volta che la squadra in fase di possesso palla conclude un'azione o perde il possesso nella zona di conclusione, tutti i giocatori di quella squadra presenti all'interno dell'area di conclusione dovranno obbligatoriamente uscire da essa e potranno attaccare i giocatori avversari solo fuori dall'area di conclusione.

All'interno della zona di conclusione la squadra che ha intercettato la palla deve liberamente giocare nella zona centrale, se la palla viene passata indietro al giocatore che sta nella zona di conclusione questo può essere attaccato dagli avversari.

La palla non può essere calciata dalla zona di conclusione oltre la metà campo.

Ad ogni punto si effettua obbligatoriamente il cambio dei giocatori, oppure, qualora non si realizzi alcun punto, entro tre minuti di gioco. Tutti i giocatori in campo devono essere sostituiti.

In caso di differenza di punteggio superiore a 4 gol, la squadra in svantaggio può far subentrare un giocatore in più fino all'eventuale raggiungimento della differenza di 2 gol.

2°) 4VS4 CON 4 PORTE

- campo di gioco: 30/35 x 20/25 m;
- n.2 porte poste su ciascuna linea di fondo (misura porte: 2x1 m)
- area di conclusione: 5 m dalla linea di fondo (delimitata da cinesini posti sulle linee laterali);
- tempi di gioco: n.2 da 12/15 minuti;



Si gioca un 4>4(o 5>5) libero e si realizza un gol, solo ed esclusivamente se realizzato dall'interno dell'area di conclusione.

Ogni volta che la squadra in fase di possesso palla conclude un'azione o perde il possesso nella zona di conclusione, tutti i giocatori di quella squadra presenti all'interno dell'area di conclusione dovranno obbligatoriamente uscire da essa e potranno attaccare i giocatori avversari solo fuori dall'area di conclusione.

All'interno della zona di conclusione la squadra che ha intercettato la palla deve liberamente giocare nella zona centrale, se la palla viene passata indietro al giocatore che sta nella zona di conclusione questo può essere attaccato dagli avversari.

I calci d'angolo non vengono battuti, dopo 3 angoli verrà fatto un 1 contro 1 (il difensore parte dalla linea di porta e l'attaccante da 9 metri, in caso di fallo del difensore viene assegnato il gol).

La palla non può essere calciata dalla zona di conclusione oltre la metà campo. Ad ogni gol si effettua obbligatoriamente il cambio dei giocatori, oppure, qualora non si realizzi alcun gol, entro tre minuti di gioco. Tutti i giocatori in campo devono essere sostituiti.

In caso di differenza di punteggio superiore a 4 gol, la squadra in svantaggio può far subentrare un giocatore in più fino all'eventuale raggiungimento della differenza di 2 gol.

3°) 5 VS 5 CON “PORTIERE VOLANTE”

- campo di gioco: 30/35 x 20/25 m;
- n.1 porta posta su ciascuna linea di fondo (misura porte: 5x2 m)
- area di conclusione: 5 m dalla linea di fondo (delimitata da cinesini posti sulle linee laterali);
- tempi di gioco: n.2 da 12/15 minuti;

Si gioca un 5 vs 5 (o 4>4) compreso il portiere volante, tuttavia quando una squadra è in fase di possesso il portiere deve partecipare attivamente al gioco, uscendo dall'area di conclusione, al contrario, quando una squadra non è in fase di possesso palla, il portiere deve ritornare nell'area di conclusione.

Ogni volta che la squadra in fase di possesso palla conclude un'azione o perde il possesso nella zona di conclusione, tutti i giocatori di quella squadra presenti all'interno dell'area di conclusione dovranno obbligatoriamente uscire da essa e potranno attaccare i giocatori avversari solo fuori dall'area di conclusione.



All'interno della zona di conclusione la squadra che ha intercettato la palla deve liberamente giocare nella zona centrale, se la palla viene passata indietro al giocatore che sta nella zona di conclusione questo può essere attaccato dagli avversari.

La palla non può essere calciata o lanciata dalla zona di conclusione oltre la metà campo.

Ogni 3 angoli verrà fatto un 1 contro portiere.

Ad ogni gol si effettua obbligatoriamente il cambio del portiere e la sostituzione dei giocatori, oppure, qualora non si realizzi alcun gol, entro tre minuti di gioco. Tutti i giocatori in campo devono essere sostituiti.

In caso di differenza di punteggio superiore a 4 gol, la squadra in svantaggio può far subentrare un giocatore in più fino all'eventuale raggiungimento della differenza di 2 gol.

4°) GIOCA E CONCLUDI 1VS1 O 2VS1

- campo di gioco: 35/40 x 20/25 m;
- n.1 porta posta su ciascuna linea di fondo (misura porte: 5x2 m)
- area di conclusione: 7 m dalla linea di fondo (delimitata da cinesini posti sulle linee laterali);
- tempi di gioco: n.2 da 12/15 minuti;

All'interno del campo si gioca 5vs5 libero compresi i portieri (che possono uscire e giocare con i compagni). All'interno dell'area di conclusione può rimanere un solo difensore oltre al portiere e vi possono entrare un massimo di due attaccanti (1vs1 o 2vs1).

Ogni volta che la squadra in fase di possesso palla conclude un'azione o perde il possesso nella zona di conclusione, tutti i giocatori di quella squadra presenti all'interno dell'area di conclusione dovranno obbligatoriamente uscire da essa e potranno attaccare i giocatori avversari solo fuori dall'area di conclusione.

All'interno della zona di conclusione la squadra che ha intercettato la palla deve liberamente giocare nella zona centrale, se la palla viene passata indietro al giocatore che sta nella zona di conclusione questo può essere attaccato dagli avversari.

Ogni 3 angoli verrà fatto un 1 contro portiere.

La palla non può essere calciata o lanciata dalla zona di conclusione oltre la metà campo.



Ad ogni gol si effettua obbligatoriamente il cambio dei giocatori, oppure, qualora non si realizzi alcun gol, entro cinque minuti di gioco. Tutti i giocatori in campo devono essere sostituiti.

In caso di differenza di punteggio superiore a 4 gol, la squadra in svantaggio può far subentrare un giocatore in più fino all'eventuale raggiungimento della differenza di 2 gol.

5°) 5 VS 5 CON 1 PORTA E 2 BERSAGLI

- campo di gioco: 30/35 x 20/25 m;
- n.1 porta (misura porte: 5x2 m) e n.2 coni bersaglio posti a 3 m dalle linee laterali su ciascuna linea di fondo;
- area di conclusione: 5 m dalla linea di fondo (delimitata da cinesini posti sulle linee laterali);
- tempi di gioco: n.2 da 12/15 minuti;

All'interno del campo si gioca 5vs5 libero compresi i portieri. Il gol è valido solo dall'interno dell'area di conclusione, nella quale può entrare un solo attaccante che, palla al piede o dopo un passaggio, si trova in una situazione di gioco 1vs1 con il portiere, quest'ultimo dovrà difendere la porta (il gol vale 1pt) ed i coni bersaglio (il gol vale 2 pt).

All'interno dell'area di conclusione il portiere può utilizzare le mani.

All'interno della zona di conclusione la squadra che ha intercettato la palla deve liberamente giocare nella zona centrale, se la palla viene passata indietro al giocatore che sta nella zona di conclusione questo può essere attaccato dagli avversari.

Ogni 3 angoli verrà fatto un 1 contro portiere.

La palla non può essere calciata o lanciata dalla zona di conclusione oltre la metà campo.

Ad ogni gol si effettua obbligatoriamente il cambio dei giocatori e del portiere, oppure, qualora non si realizzi alcun gol, entro cinque minuti di gioco. Tutti i giocatori in campo devono essere sostituiti.

In caso di differenza di punteggio superiore a 4 gol, la squadra in svantaggio può far subentrare un giocatore in più fino all'eventuale raggiungimento della differenza di 2 gol.

6°) GIOCA IN SUPERIORITÀ NUMERICA

- Campo 30/35 x 20/25;
- Una porta da 5 x 2 posta su ciascuna linea di fondo.



- Area di conclusione delimitata da cinesini sulle linee laterali posta a 5 metri dalla linea di fondo.
- tempi di gioco: n.2 da 12/15 minuti;

Gioco libero (4vs5) compresi i portieri, la squadra in possesso palla gioca in superiorità numerica (5vs4) con un giocatore jolly (maglia differente o casacca) che entra ogni volta che la squadra entra in possesso palla ed esce ogni volta che la squadra perde la palla.

Ogni volta che la squadra in fase di possesso palla conclude un'azione o perde il possesso nella zona di conclusione, tutti i giocatori di quella squadra presenti all'interno dell'area di conclusione dovranno obbligatoriamente uscire da essa e potranno attaccare i giocatori avversari solo fuori dall'area di conclusione.

All'interno della zona di conclusione la squadra che ha intercettato la palla deve liberamente giocare nella zona centrale, se la palla viene passata indietro al giocatore che sta nella zona di conclusione questo può essere attaccato dagli avversari.

Ogni 3 angoli verrà fatto un 1 contro portiere.

La palla non può essere calciata o lanciata dalla zona di conclusione oltre la metà campo.

Ad ogni segnatura si effettua il cambio dei giocatori oppure dopo 3 minuti di gioco. Tutti i giocatori in campo devono essere sostituiti.

In caso di differenza di punteggio superiore a 4 gol, la squadra in svantaggio può far subentrare un giocatore in più fino all'eventuale raggiungimento della differenza di 2 gol.

7°) 5>5 CON 2 DIFENSORI

-Campo 30/35 x 20/25;

-Due porte da 2 x 1 poste su ciascuna linea di fondo;

-Area di conclusione delimitata da cinesini sulle linee laterali posta a 5 metri dalla linea di fondo.

- tempi di gioco: n.2 da 15' (durata complessiva: 30');

Gioco libero goal valido se segnato all'interno della zona di conclusione.

Gioco libero nella zona centrale (5vs5) , nella zona di conclusione possono entrare solo 2 difensori.

La squadra che attacca può entrare nella zona di conclusione con tutti i propri giocatori.



Ogni volta che la squadra in fase di possesso palla conclude un'azione o perde il possesso nella zona di conclusione, tutti i giocatori di quella squadra presenti all'interno dell'area di conclusione dovranno obbligatoriamente uscire da essa e potranno attaccare i giocatori avversari solo fuori dall'area di conclusione.

All'interno della zona di conclusione la squadra che ha intercettato la palla deve liberamente giocare nella zona centrale, se la palla viene passata indietro al giocatore che sta nella zona di conclusione questo può essere attaccato dagli avversari.

Ogni 3 angoli verrà fatto un 1 contro 1.

La palla non può essere calciata o lanciata dalla zona di conclusione oltre la metà campo

Ad ogni segnatura si effettua il cambio dei giocatori oppure dopo 3 minuti di gioco. Tutti i giocatori in campo devono essere sostituiti.

In caso di differenza di punteggio superiore a 4 gol, la squadra in svantaggio può far subentrare un giocatore in più fino all'eventuale raggiungimento della differenza di 2 gol.

8°) 7VS7 due palloni

- campo di gioco: 50/60 x 30/40 m;

- n.1 porta posta sulla linea di fondo di ciascuna metà campo (misura porte: 5x2 m);

- tempi di gioco: n.2 da 15' (durata complessiva: 30');

Gioco libero 7vs7 con due palloni che devono essere sempre disposizione.

Ad ogni segnatura il gioco viene interrotto e si riprende dai portieri con una rimessa in gioco.

In caso di differenza di punteggio superiore a 4 gol, la squadra in svantaggio può far subentrare un giocatore in più fino all'eventuale raggiungimento della differenza di due gol.

Al termine del 1° tempo di gioco, è obbligatorio il cambio di tutti i giocatori.

9°) 7VS7

- campo di gioco: 50/60 x 30/40 m;

- n.1 porta posta sulla linea di fondo di ciascuna metà campo (misura porte: 5x2 m);

- tempi di gioco: n.2 da 20' (durata complessiva: 40');

Gioco libero 7vs7. In caso di differenza di punteggio superiore a 4 gol, la squadra in svantaggio può far subentrare un giocatore in più fino all'eventuale raggiungimento della differenza di due gol.



Al termine del 1° tempo di gioco, è obbligatorio il cambio di tutti i giocatori.

D) MODALITÀ DI CONFRONTO

Tutte le squadre dello stesso girone si confrontano tra loro su tre giochi diversi nel corso della manifestazione.

Ogni squadra viene divisa in due gruppi che si affrontano incrociandosi sui 2 mini tempi da 12'.

Es. GIRONE 1 (A, B, C, D)

GIOCO 1 (es. "4vs4 con 4 porte")

1° mini-tempo (AvsB - CvsD) (12')

A₁ vs B₁ - A₂ vs B₂;

C₁ vs D₁ - C₂ vs D₂;

2° mini-tempo (AvsB - CvsD) (12')

A₁ vs B₂ - A₂ vs B₁;

C₁ vs D₂ - C₂ vs D₁;

Al termine del 1° GIOCO le squadre si sposteranno al 2° GIOCO, dove si confronteranno con un'altra squadra del girone.

Es. GIRONE 1 (A, B, C, D)

GIOCO 2 (es. "5vs5 con 2 difensori")

1° mini-tempo (AvsB - CvsD) (12 min.)

A₁ vs C₁ - A₂ vs C₂;

B₁ vs D₁ - B₂ vs D₂;

2° mini-tempo (AvsB - CvsD) (12 min.)

A₁ vs C₂ - A₂ vs C₁;

B₁ vs D₂ - B₂ vs D₁;

Al termine del 2° GIOCO, si confronteranno le ultime due squadre del girone nel 3° GIOCO.

Es. GIRONE 1 (A, B, C, D)

GIOCO 3 (es. "7 vs 7")

1° mini-tempo (AvsB - CvsD) (12 min.)

A₁ vs D₁ - A₂ vs D₂;

B₁ vs C₁ - B₂ vs C₂;



2° mini-tempo (A vs B - C vs D) (12 min.)

A₁ vs D₂ - A₂ vs D₁;

B₁ vs C₂ - B₂ vs C₁;

E) RISULTATI E PUNTEGGI

In tutti i giochi a confronto, ciascuna squadra acquisisce n.2 punti in caso di vittoria, n.1 punto in caso di pareggio e nessun punto in caso di sconfitta.

Il punteggio di ciascuno scontro diretto viene stabilito in base al risultato complessivo di ciascuna mini partita. I risultati ed i punteggi in caso di raggruppamenti di n.2 squadre rimangono invariati.

Il punteggio di ciascuno scontro diretto viene stabilito in base al risultato complessivo di tutte le mini partite.

Es. punti confronti (n. 4 mini partite).

GIRONE 1 (A, B, C, D)

es. gioco "4vs4 con 4 porte"					
A ₁ - B ₁	r. 3 - 0	A = 1 pt	C ₁ - D ₁	r. 2 - 2	C = 1 pt D = 1 pt
A ₂ - B ₂	r. 2 - 0	A = 1 pt	C ₂ - D ₂	r. 2 - 3	D = 1 pt
A ₁ - B ₂	r. 1 - 3	B = 1 pt	C ₁ - D ₂	r. 1 - 1	C = 1 pt D = 1 pt
A ₂ - B ₁	r. 1 - 1	A = 1 pt B = 1 pt	C ₂ - D ₁	r. 3 - 0	C = 1 pt
Risultato finale scontro diretto: A vs B (3-2)			Risultato finale scontro diretto: C vs D (3-3)		

Es. punti classifica determinati dai confronti riportati sopra.

GIRONE 1 (A, B, C, D)



<i>Classifica</i>						
<i>A</i>	<i>x</i>	<i>x</i>				
<i>B</i>						
<i>C</i>	<i>x</i>					
<i>D</i>	<i>x</i>					

Nella classifica finale del girone, in caso di arrivo di due o più squadre a pari punti si terrà conto nell'ordine:

- 1) del confronto diretto;
- 2) del numero di punti/gol complessivo su tutti i giochi;

Qualora vi sia continua parità, si procederà al sorteggio alla presenza di un rappresentante di entrambe le società. I criteri qui sopra riportati verranno utilizzati durante il corso dell'intera manifestazione.

In caso di raggruppamenti di n.2 società, qualora il risultato sia in parità, si terrà conto solo del numero di punti/gol complessivi, ed in caso di ulteriore parità si procederà direttamente al sorteggio.

Alla Manifestazione Regionale “Sei Bravo A ... Scuola di Calcio” prendono parte una rappresentativa per ciascuna Delegazione Provinciale della Lombardia, ad eccezione della Delegazione della Provincia di Milano che prenderà parte alla manifestazione con n.3 rappresentative. Inoltre parteciperà anche la società ospitante la Festa Regionale in programma per domenica 1 giugno 2014.