



SEI BRAVO... A SCUOLA CALCIO
S. S. 2017 – 2018
DELEGAZIONE DI COMO
FASE PROVINCIALE

PREMESSA FONDAMENTALE

Si ricorda che la manifestazione è un percorso di verifica e confronto per le società partecipanti. 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 e anche delle feste provinciali e regionali non deve in ogni caso essere improntato alla ricerca della vittoria ad ogni costo ma al leale confronto e non allo scontro.

Il Settore Giovanile e Scolastico Lombardia si riserva la possibilità di effettuare dei cambiamenti alle disposizioni organizzative e/o al Regolamento Tecnico nel corso delle manifestazioni provinciali e regionali 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 NON MENO di 12 giocatori** Categoria Pulcini annata 2007 (giocatori nati nel 2008 solo se necessari a completare la squadra e su concessione di deroga preventivamente richiesta al Settore Giovanile e Scolastico della delegazione di competenza entro e non oltre 24 ore prima del giorno della disputa delle gare programmate), che verranno tutti impegnati nei giochi e confronti che verranno proposti (si veda allegato A).

Le società professionistiche che partecipano alla festa finale dovranno giocare con bambini nati nel 2008 (o 2009 su richiesta di deroga da richiedere alla F.I.G.C. sgs) salvo deroga richiesta di giocare con nati nel 2007 (massimo 2 bambini) e concessa dalla F.I.G.C. sgs.

Nel caso una società si presenti con meno di 14 giocatori (senza aver chiesto ed ottenuto un'eventuale deroga dalla FIGC sgs) pur disputando tutti i confronti non potrà proseguire ma riceverà un punto di penalizzazione sulla classifica finale.



REGOLAMENTO TECNICO

A) CRITERI DI MERITO PER ASSEGNAZIONE DELL' ACCESSO ALLA FASE REGIONALE .

Per il passaggio del turno alla fase Regionale, in ogni raggruppamento verrà applicato il seguente metodo di assegnazione punteggi, al termine del raggruppamento, verrà conteggiata la somma dei punteggi per organizzazione società più il punteggio per merito sportivo.

1) ORGANIZZAZIONE DELLA SOCIETÀ

Scuole Calcio élité **5 pt**

Scuole Calcio riconosciuta **3 pt**

Centri Calcistici di Base **1pt + 1 pt** (per partecipazione ad altri eventi sgs)

Bambine presenti in squadra **1pt** da aggiungere a organizzazione società.

2) PUNTEGGIO DI MERITO SPORTIVO

(Determinato dal risultato/posizione ottenuto nel raggruppamento)

1° classificato **10 pt**

2° classificato **7 pt**

3° classificato **5 pt**

4° classificato **3 pt**

In caso di arrivo di due società a parità di punteggio , SI GUARDERA' LA VINCENTE NEL CONFRONTO DIRETTO COMPRESI GLI SHOOTOUT

SI QUALIFICANO ALLA FASE SUCCESSIVA PROVINCIALE LA PRIMA SOCIETA' DI OGNI RAGGRUPPAMENTO.

PER LA FINALE PROVINCIALE VERRA' FORMATO UN RAGGRUPPAMENTO A 4 SQUADRE.

ACCEDERA' ALLA FASE REGIONALE LA SOCIETA' CHE SI CLASSIFICHERA' PRIMA NELLA FINALE PROVINCIALE.



MODALITA' DI GIOCO

ogni confronto si suddividerà in 2 momenti;

1. confronto gioco (7 vs 7 a 4 porticine) 2 tempi da 10 minuti.
2. Confronto gara (7 vs 7) 2 tempi da 10 minuti

CONFRONTO GIOCO

7VS7 CON 4 PORTE

- campo di gioco: 50m x 30 m;
- n.2 porte poste sulla linea di fondo di ciascuna metà campo (misura porte: 2 metri di larghezza con paletti)
- area di conclusione: 7 m dalla linea di fondo (delimitata da cinesini posti sulle linee laterali);
- tempi di gioco: n.2 da 10' (durata complessiva: 20');

Si gioca un 7 > 7 libero e si segna 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, tutti i giocatori presenti all'interno dell'area di conclusione dovranno obbligatoriamente uscire da essa e potranno attaccare i giocatori avversari solo fuori dall'area di conclusione, a sua volta la squadra in possesso palla non può rimanere all'interno della propria area di conclusione per più di 10 secondi.

Tutti i giocatori in campo devono essere sostituiti tra il primo e il secondo tempo.

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

CONFRONTO PARTITA

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 o 6x2m);
- tempi di gioco: n.2 da 10' (durata complessiva: 20');

In caso di infortunio di un giocatore occorre segnalarlo al direttore di campo per richiedere la sostituzione.

Non è previsto recupero.



PUNTEGGIO INCONTRI

CONFRONTO GIOCO:

3 PUNTI PER LA VITTORIA (somma goal dei 2 tempi)
1 PUNTO PER IL PAREGGIO
0 PUNTI PER LA SCONFITTA

CONFRONTO GARA

3 PUNTI PER LA VITTORIA (somma goal dei 2 tempi)
1 PUNTO PER IL PAREGGIO
0 PUNTI PER LA SCONFITTA

In caso di pareggio, DOPO CONFRONTO GIOCO E CONFRONTO GARA, al termine dei due tempi di gioco verrà effettuato 1 contro portiere (shootout) a eliminazione diretta (TUTTI I GIOCATORI DELLA SQUADRA, PORTIERI COMPRESI) per stabilire la vincente del confronto.

PERTANTO Le squadre del raggruppamento (girone) dovranno incontrarsi su due tempi da 10 minuti NEL GIOCO SOPRA PROPOSTO (senza recupero) ed in altri due tempi da 10 minuti NEL CONFRONTO GARA 7 VS 7, seguendo il seguente schema d'esempio :

- RAGGRUPPAMENTO A 4 SQUADRE (squadre A-B-C-D), dopo aver effettuato il sorteggio per decidere l'ordine delle squadre nel raggruppamento si procederà nel seguente modo:
 - A vs B (2 tempi per il gioco e 2 tempi confronto gara)
 - C vs D (2 tempi per il gioco e 2 tempi confronto gara)
 - VINCENTE A vs B contro VINCENTE C vs D (1° e 2° posto) (2 tempi per il gioco e 2 tempi confronto gara)
 - PERDENTE A vs B contro PERDENTE C vs D (3° e 4° posto) (2 tempi per il gioco e 2 tempi confronto gara)

Per i raggruppamenti a 3 squadre si procederà con la formula tutti contro tutti (A vs B – A vs C – B vs C)



E' obbligatorio tra il primo e il secondo tempo sostituire tutti giocatori in campo (salvo casi particolari per infortunio e malore) non è previsto pertanto intervallo.

Tra una partita e la successiva sono previsti max 5 minuti di intervallo. Pur rimanendo possibile la direzione di gara da parte del direttore di campo di una delle società coinvolte (resp. FIGC), si sollecita l'utilizzazione dell'auto arbitraggio.

ESEMPIO RAGGRUPPAMENTO A 4 SQUADRE

1. ITALIA (centro calcistico di base)
2. FRANCIA (scuola calcio riconosciuta)
3. GERMANIA (scuola calcio elitè)
4. SPAGNA (scuola calcio riconosciuta)

ITALIA Vs FRANCIA

ris. Gioco 2:1 (3 punti Italia)
ris. Partita 1:1 (1 punto a squadra)
1° ITALIA 2° FRANCIA

GERMANIA Vs SPAGNA

ris. Gioco 4:4 (1 punto a squadra)
ris. Partita 1:1 (1 punto a squadra)
ris. Shootout 7:9 (2 punti spagna 1 punto germania)
1° SPAGNA 2° GERMANIA

ITALIA Vs SPAGNA (1° E 2°)

ris. Gioco 2:1 (3 punti Italia)
ris. Partita 1:1 (1 punto a squadra)

FRANCIA Vs GERMANIA (3° E 4°)

ris. Gioco 2:2 (1 punto a squadra)
ris. Partita 2:3 (3 punti germania)



CLASSIFICA RAGGRUPPAMENTO DOPO I CONFRONTI GARA.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. ITALIA | 10 PUNTI |
| 2. SPAGNA | 7 PUNTI |
| 3. GERMANIA | 5 PUNTI |
| 4. FRANCIA | 3 PUNTI |

A QUESTI PUNTI ANDRANNO AGGIUNTI I PUNTI PER ORGANIZZAZIONE SOCIETARIA.

PERTANTO LA CLASSIFICA FINALE DEL RAGGRUPPAMENTO SARA' LA SEGUENTE:

- | | |
|-------------|---------------------|
| 1. ITALIA | 12 PUNTI (10 + 2) |
| 2. SPAGNA | 10 PUNTI (7 + 3) |
| 3. GERMANIA | 10 PUNTI (5 + 5) |
| 4. FRANCIA | 6 PUNTI (3 + 3) |
| 5. | |

PASSANO IL TURNO ITALIA E SPAGNA.

**Il Coll. Tecnico F.I.G.C S.G.S.
Ivo Garro.**