

# COMITATO REGIONALE SARDEGNA L.N.D. COORDINAMENTO FEDERALE SARDEGNA S.G. S.

\*\*\*\*\* DELEGAZIONE PROVINCIALE DI SASSARI \*\*\*\*\*



## REGOLAMENTO MANIFESTAZIONE “ SEI BRAVO A....SCUOLA DI CALCIO 2017”

- ❖ Al fine di attuare la necessaria verifica dell'attività svolta nelle “Scuole di Calcio”, il Coordinamento Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, il Comitato Regionale Sardegna L.N.D. e le Delegazioni della L.N.D. territorialmente competenti, organizzano la Manifestazione “ Sei Bravo a....Scuola di Calcio”
- ❖ Il Presente regolamento dovrà essere affisso alla bacheca dello spogliatoio o comunque costantemente visibile dai giocatori e dirigenti della società e , nel caso di gara con altre squadre altrettanto visibile per i componenti la società ospite interessata al confronto .
- ❖ Tutte le gare del Torneo programmate si dovranno svolgere garantendo l'assoluta sicurezza ai bambini/e partecipanti; in particolare si sollecita di prestare la massima attenzione alla messa in sicurezza delle porte ed alla garanzia della distanza di sicurezza (m. 1,50) da qualsiasi ostacolo (come ad esempio i pali delle porte).
- ❖ La Manifestazione “Sei Bravo a ... Scuola di calcio “ , riservata alla categoria Pulcini, è da considerarsi ufficiale a tutti gli effetti: pertanto la partecipazione alla Manifestazione è obbligatoria per tutte le “Scuole di Calcio” ed opportuna per i “Centri Calcistici di Base” i quali non potranno accedere alla Festa Regionale. Le società dovranno favorirne lo svolgimento, mettendo a disposizione impianti di gioco e relative strutture ed attrezzature. La mancata partecipazione al “ Sei Bravo a... Scuola di Calcio “ comporta parere negativo per la conferma del riconoscimento della “Scuola di Calcio”.

### 1. CARATTERISTICHE DELL'ATTIVITA'

- ❖ L'attività del “ Sei Bravo a ... Scuola di Calcio” ha carattere promozionale, ludico e didattico e viene organizzata su base strettamente locale; potranno partecipare bambini e bambine che hanno anagraficamente compiuto l'ottavo anno di età, ma che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, non abbiano compiuto il 10° anno di età.

Le società possono partecipare al torneo con una o più squadre;

- ❖ Le formazioni possono essere composte da soli bambini, da sole bambine o possono essere anche miste;
- ❖ Nell'elenco da presentare al dirigente arbitro, ogni squadra, sia appartenente ad una scuola calcio che ad un centro calcistico di base dovrà inserire un numero minimo di 14 bambini.
- ❖ Gli incontri consistono nella esecuzione delle 3 partite a tema ed a seguire un doppio confronto 7 c 7 su campo ridotto;
- ❖ E' opportuno che i bambini/e non disputino più di una gara nelle giornate del sabato e della domenica della stessa settimana (allo stesso modo in due giorni settimanali consecutivi);
- ❖ In relazione alle norme fondamentali che regolano l'attività federale , alla incolumità del 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 ;

## **2. MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELLA GARA E TERZO TEMPO FAIR PLAY**

- ❖ La gara si costituisce di 3 tempi da 10' delle partite a tema del progetto tecnico 4 c 4 5 c 5 un gioco polivalente con le modalità indicate in allegato e 2 tempi da 15' del confronto 7 c 7 possibilmente in contemporanea;
- ❖ Nell'attività in esame sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative quali :
  - non è previsto il fuorigioco;
  - al portiere è concesso utilizzare le mani, dopo il retropassaggio di piede da parte di un compagno;
  - 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 esortano le società , anche in relazione alla nostra (cittadini della Sardegna) consueta ospitalità, di prevedere, al termine del confronto , un momento conviviale tra bambini/e , dirigenti e genitori , mettendo a disposizione dei partecipanti una merenda da condividere con loro. Ciò per riprendere usi anche di altre discipline sportive come il rugby e per poter diffondere sempre di più il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

## **3. RISULTATO DELLE GARE E PROGETTO TECNICO**

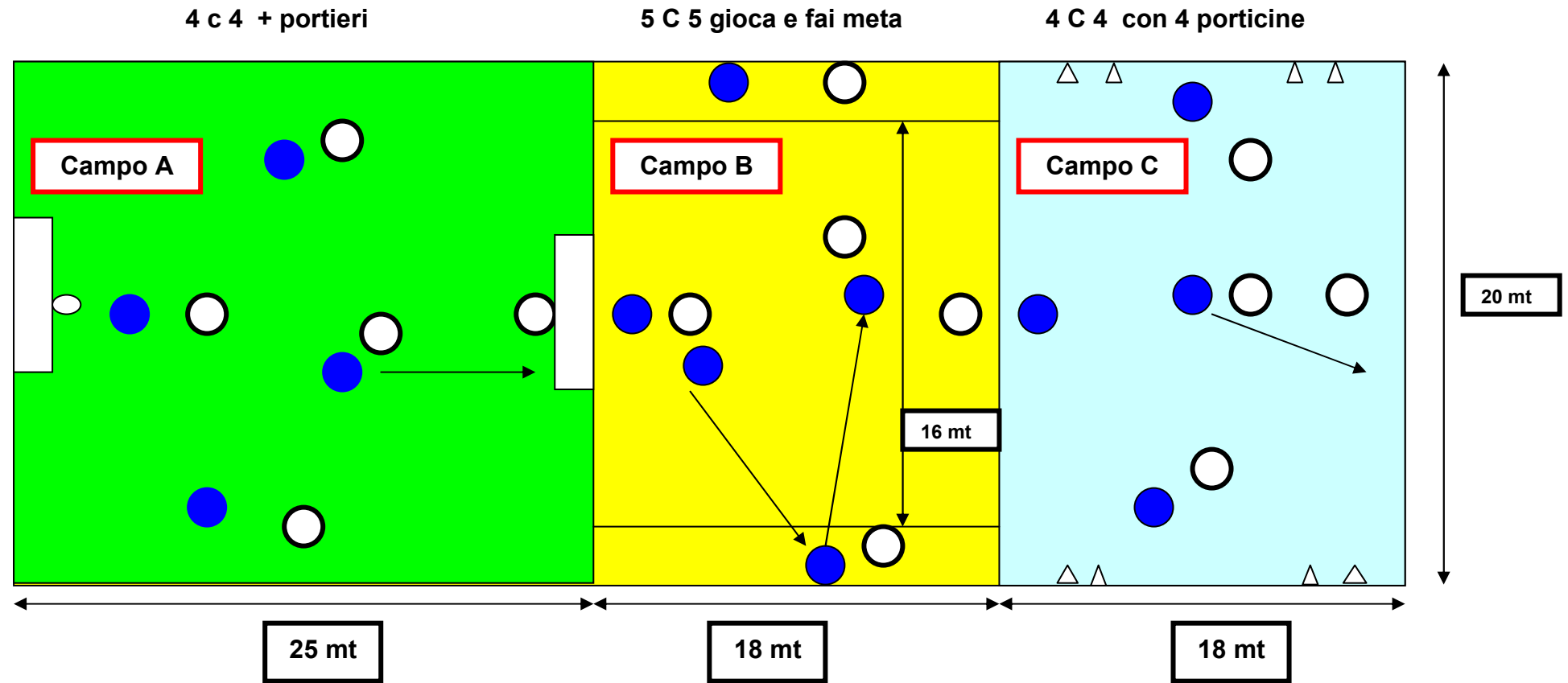
- ❖ Per quanto riguarda l'esito di ciascuna gara, i risultati di ciascun tempo di gioco nel 7 c 7 devono essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 – 0 ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini - gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto e 1 punto in caso di pareggio) e dall'esito del confronto delle 3 partite a tema del progetto tecnico ;

### ***PROGETTO TECNICO e CONFRONTI 7 c 7***

Il progetto tecnico da inserire nella manifestazione si identifica nelle esercitazioni del "4 c 4, 5 c 5 : un gioco polivalente" .

- ❖ In particolare le squadre dovranno presentarsi con almeno 14 giocatori. Dovranno essere creati 3 mini campi e realizzare tre tipi di "partite a tema". Tutti i bambini in lista dovranno cimentarsi nelle 3 partite a tema, oltre a partecipare ad almeno un tempo di gioco del 7c7.
- ❖ Si effettuano le 3 rotazioni, pertanto, tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei tre giochi previsti (tutti tranne uno che consigliamo di individuare in un "portiere" che rimane stabile nel gioco 4 c 4 più portieri) e nel gioco 7 c 7. Una squadra ruota in senso orario e una squadra ruota in senso antiorario.

# PROGETTO TECNICO 4 C 4 2016- 2017



#### 4. ACQUISIZIONE PUNTEGGIO TECNICO :

Ogni minigara viene conteggiata a sé, secondo le modalità di punteggio attualmente in vigore nelle categorie di base. I giochi a tema sostituiscono il primo dei tre tempi che normalmente si giocavano nei precedenti tornei pulcini.

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

“ Giochi a tema”	Campo A	Campo B	Campo C	Totale confronti
Rotazioni	4c4 + portieri	2c2 con 2 sponde e portieri	4c4 + portieri volanti	
1^ Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
2^ Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
3^ Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
Totale “Giochi a tema”	3 mini confronti	3 mini confronti	3 mini confronti	9
1^ Partita 7c7	1 Mini gara di 15 minuti			1
2^ Partita 7c7	1 Mini gara di 15 minuti			1
<b>TOTALE CONFRONTI</b>				<b>11</b>

#### TABELLA ESEMPLIFICATIVA

“ Giochi a tema”	Campo A			Campo B			Campo C			Totale confronti	
Rotazioni	4c4 + portieri			2c2 con 2 sponde e portieri			4c4 + portieri volanti			Team A	Team B
1^ Rotazione	Team A	Team B	2 – 0	Team A	Team B	2 – 3	Team A	Team B	2 – 1	2	1
2^ Rotazione	Team A	Team B	2 – 2	Team A	Team B	2 – 1	Team A	Team B	2 – 2	3	2
3^ Rotazione	Team A	Team B	2 – 3	Team A	Team B	4 – 3	Team A	Team B	3 – 3	2	2
							<b>Tot</b>			<b>7</b>	<b>5</b>
Giochi a tema	Team A			Team B			(7-5) 1 – 0			1	0
1^ Partita 7c7	Team A			Team B			3 – 4			0	1
2^ Partita 7c7	Team A			Team B			3 – 3			1	1
							Totale Punti			P.2	P.2
Il confronto termina in parità, si assegna un punto per squadra.										1	1

**COORDINAMENTO FEDERALE SARDEGNA SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI SASSARI**

REFERTO GARA MANIFESTAZIONE SEI BRAVO A... SCUOLA DI CALCIO

svoltasi a..... presso il campo ..... in data..... ore.....

Fasi	4 c 4 + portieri			5 c 5 gioca e fai meta			4 c 4 con 4 porticine			Punti ottenuti in campo	
	SQUADRA A	SQUADRA B	RIS.	SQUADRA A	SQUADRA B	RIS.	SQUADRA A	SQUADRA B	RIS.	Squadra A	Squadra B
Giochi a Tema											
1^ ROTAZIONE											
2^ ROTAZIONE											
3^ ROTAZIONE											
	Squadra "A"			Squadra "B"			Risultato	Totale Giochi a tema			
Giochi a Tema								Punti giochi a tema			
1^ gara 7c7								Punti 1^ gara			
2^ gara 7c7								Punti 2^ gara			
<b>TOTALE PUNTEGGIO &gt;</b>											

**NEL CONFRONTO IN CAMPO HA PREVALSO LA SCUOLA DI CALCIO \_\_\_\_\_ CON PUNTI \_\_\_\_\_**

**IL CONFRONTO IN CAMPO TERMINA IN PARITA' CON PUNTI \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_**

Osservazioni da segnalare:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Il dirigente della squadra ospitante

Il dirigente arbitro

Il dirigente della squadra ospite

\_\_\_\_\_

## 5. ARBITRAGGIO DELLE GARE , CONSEGNA REFERTI GARA

**Le gare dovranno essere arbitrate con il “metodo dell”autoarbitraggio “  
Il dirigente arbitro dovrà sostare ai bordi del campo.**

- ❖ Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre devono firmare, per avallo, il referto arbitrale (dirigente, tecnico o giocatore) in cui sarà indicato il risultato; quindi, completeranno 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 prima della gara alla presenza dei dirigenti di entrambe le squadre; in particolare il dirigente o istruttore dovrà effettuare il riconoscimento dei calciatori della squadra avversaria attraverso il controllo delle suddette tessere. I dirigenti di entrambe le squadre devono obbligatoriamente sottoscrivere il referto ed in caso di disaccordo “devono” riportare le relative osservazioni .
- ❖ Il dirigente arbitro 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 ed il dirigente accompagnatore per ogni squadra , un medico per ogni squadra.
- ❖ Il referto allegato a questa circolare dovrà essere trasmesso a codesto Comitato (Prof. Cappai e Manconi) entro e non oltre 8 giorni dalla disputa della gara calendarizzata **a cura della squadra vincente, e in caso di parità dalla squadra ospitante, pena la perdita della stessa alla squadra cui competeva la consegna.** Il presidente ( o chi per lui f. v. ) e la società responsabile del mancato inoltro verranno rispettivamente puniti come previsto dall'art. 13) comma b) e dall'art.14) comma c) del codice di giustizia sportiva.
- ❖ **La gara dovrà essere disputata come da calendario** o, previo autorizzazione del **DELEGATO PROVINCIALE**, non oltre il **terzo** giorno dalla data programmata ,la mancata disputa della gara entro il terzo giorno sarà data persa alla squadra in difetto.

## 6. ACQUISIZIONE PUNTEGGI E FORMAZIONE DELLE GRADUATORIE

- ❖ Come noto, 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.**
- ❖ **Se le società si presentano con un numero inferiore ai 14 bambini, l'incontro sarà svolto ma viene data persa la gara alla squadra in difetto.**

<b>PENALIZZAZIONI</b>	
Per aver fatto partecipare un giocatore sprovvisto di regolare tesseramento (oltre all'eventuale intervento della giustizia sportiva secondo le N.O.I.F.)	- 6 punti
Rifiuto di esibire le tessere e di consegnare la distinta all'avversario prima della gara per il riconoscimento (sentito il giudice della delegazione : gara persa)	- 5 punti
Per comportamenti non corretti da parte dei tecnici, dirigenti nei confronti dei bambini, tecnici e/o pubblico (sentito il giudice della delegaz. : multa )	- 5 punti
Per aver negato al bambino/a di giocare almeno un tempo.	- 3 punti
Per aver fatto giocare il 2° tempo (salvo infortunio) ad un giocatore che ha giocato nel 1° tempo	- 3 punti
Per aver fatto partecipare un giocatore di età non conforme ai regolamenti del torneo	- 3 punti
Per essersi presentato in campo con un numero di giocatori inferiore a 14 determinando l'annullo del progetto tecnico (sentito il giudice....gara persa) (*)	- 1 punto
Per assenza della società alla riunione tecnica dell'attività di base pubblicata nel c.u. dalla delegazione di competenza	- 2 punti
Ritardo nella trasmissione alla delegazione dei referti gara oltre 8 giorni dalla disputa della gara .	- 2 punti
Per aver trasmesso parzialmente il referto gara ( mancanza di una o due distinte ) pur acquisendo in precedenza la documentazione necessaria	- 2 punti
Inosservanza del saluto per la seconda volta (stretta di mano ad inizio ed a fine gara)	- 1 punto
Per non aver partecipato alla gara programmata senza preavviso alcuno alla delegazione (resp. att.base) , all'avversario (sentito il giudice ...: gara persa)	- 3 punto

**(\*) i bambini partecipanti svolgeranno comunque il confronto**

## CONCLUSIONI DELLE ATTIVITA'

- ❖ La prima squadra classificata di ogni Girone parteciperà alla “Festa Provinciale” organizzata da questa Delegazione,

### 7. NOTE FINALI

- ❖ Il Settore Giovanile e Scolastico, per il tramite del coordinamento federale e dei collaboratori dell'attività di base territorialmente distribuiti, verificherà il rispetto delle norme tecniche, didattiche ed organizzative relative alla categoria e torneo in esame, effettuando dei controlli a campione per **accertare il rispetto delle normative tecniche indicate, volute per tutelare, formare e coinvolgere i giovani calciatori che debbono giocare comunque, e per il più tempo possibile, indipendentemente dalle qualità tecniche di ognuno.**
- ❖ 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

Il segretario

A. G. Dettori

---

Il Delegato Provinciale

P. Pinna

---

# **“INTEGRAZIONE ALLE MODALITA’ DI SVOLGIMENTO DEI GIOCHI A TEMA SEI BRAVO A... SCUOLA DI CALCIO”**

## **4c4 con portieri**

Partita libera giocata in uno spazio le cui misure sono le seguenti:

lunghezza mt 25/35

larghezza mt 20/25

Lo spazio potrà essere delimitato dai cinesini. Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure (4 x 2). Non c'è fuorigioco, la rimessa laterale non può essere effettuata con i piedi. Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi oltre la metà campo, né da rinvio, né da rimessa e lo stesso vale per qualsiasi altro giocatore (qualora il pallone superasse la linea di centro campo, si riprenderà con una rimessa laterale).

## **5 c 5 goal a meta**

Partita disputata in uno spazio le cui misure sono le seguenti:

Lunghezza 20/30

Larghezza 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 meta ha una profondità di 2 metri.

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 meta ad aspettare che gli venga trasmessa la palla). I difensori non possono difendere nella propria linea di meta. (se il difensore contrasta l'attaccante all'interno della zona di meta viene convalidato automaticamente il punto).

Il calcio d'angolo deve essere battuto almeno a 2 metri dalla linea di meta e il fallo laterale deve essere battuto con i piedi.

## **4 c 4 con 4 porticine**

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

Le misure del campo sono le seguenti:

1. Lunghezza 20/30

2. Larghezza 18/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini. Le porte sono realizzate con conìbirilli, ed è preferibile delimitare anche la traversa (o con un asta o con del nastro), ad un'altezza di 35/40 cm dal terreno, pertanto il goal è valido se la palla supera la linea di porta senza toccare né l'asta e nemmeno i birilli. I giocatori che difendono non possono occupare le porte, fungendo da portieri, ma devono difendere a distanza convenzionale, di un metro dalle porte che possiamo anche segnalare con 2 cinesini. Il fallo laterale deve essere battuto con i piedi e il calcio d'angolo deve essere battuto al centro nello spazio compreso tra le due porticine.

Il responsabile attività di base  
(Prof. Alberto Cappai )