



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

COORDINAMENTO FIG-SGS MARCHE

“TORNEO PULCINI - GRASSROOTS CHALLENGE” Stagione Sportiva 2018/2019

Alla Festa Finale Regionale sono ammesse le seguenti squadre:

DELEGAZIONE DI PESARO:	CSI DELFINO FANO
DELEGAZIONE DI PESARO:	REAL METAURO
DELEGAZIONE DI ANCONA:	JESINA
DELEGAZIONE DI MACERATA:	SS MATELICA CALCIO ASD
DELEGAZIONE DI FERMO:	ATLETICO PORTO SANT'ELPIDIO
DELEGAZIONE DI ASCOLI:	SS MARINER

La **Festa Finale Regionale** si svolgerà **DOMENICA 26/05/2019** alle **ore 09:30** presso il campo sportivo “**San Giobbe**”, Via Gemme 1 di **FILOTTRANO**, con **ritrovo ore 09:00**.

All'arrivo delle squadre si effettuerà il sorteggio per gli abbinamenti.

Istruzioni generali:

- 1) Le squadre partecipanti alla Festa Finale Regionale saranno 6.
- 2) Tutte le squadre si incontreranno in un girone all'italiana dove per tre gare si affronteranno nel 3 vs 3, mentre per due gare si affronteranno nel 7 vs 7.
- 3) Possono partecipare tutti i bambini delle annate 2008/2009 (categoria Pulcini) con invito a far partecipare i 2008.
- 4) Il tifo corretto: nel momento in cui si verificano dei comportamenti particolari, siano essi negativi o positivi, si assegnerà un punteggio o una penalità per la società, come da regolamento nazionale (punto 3 “Partecipazione, Tifo e Fair Play”).
- 5) Nel referto gara è specificato chiaramente come si assegnano i punteggi.
- 6) Se le società presentano 12 giovani calciatori si assegna 1 punto; se presentano 14 giovani calciatori si assegnano 2 punti.
- 7) Le Società che non presenteranno il numero minimo di 12 calciatori richiesto nel punto 6 non saranno ammesse alla fase nazionale; comunque se ciò accadesse si

- può far riferimento alla tabella di riferimento (file world del Grassroots Challenge) per permettere che comunque la partita/e venga svolta anche in sottonumero.
- 8) Nelle partite 7 vs 7 i tempi saranno 2 da 15 minuti ciascuno; dopo il primo tempo, come da Comunicato Ufficiale n° 1, tutti i ragazzi dovranno essere sostituiti con quelli che erano in panchina, senza possibilità di poter rientrare, salvo gravi motivi di salute. Le dimensioni del campo debbono essere m 60 x m 40.
 - 9) Nelle partite 3 vs 3 in situazione semplificata e nei giochi di tecnica i tempi saranno di 6 minuti suddivisi in due frazioni da 3 minuti.
Si effettuano in totale 2 rotazioni, in modo che tutti i giocatori partecipanti abbiano l'opportunità di giocare nelle diverse proposte tecnico-didattiche.
Le due rotazioni sviluppano in totale 16 confronti (8 nella prima rotazione, 8 nella seconda).
 - 10) Si creeranno 4 gruppi per squadra (composta da 14 giovani calciatori), che rimarranno fissi per tutte le rotazioni dei giochi; sono ammessi i cambi solo all'interno di uno stesso gruppo.
 - 11) I giocatori in attesa (che sono 2 se 14 giovani calciatori) prenderanno parte ai giochi con cambi volanti dopo 3 minuti.
 - 12) Ogni minigara viene conteggiata a sé, assegnando un punto per ogni incontro vinto o pareggiato. Nello specifico, ai fini della determinazione del punteggio finale, ogni fase assegna un punto per il risultato finale come segue:
 - 1 punto per il risultato del confronto tecnico
 - 1 punto per ogni tempo di gioco.
 - 13) Viene assegnato 1 punto per ogni rotazione dei 3 vs 3 in situazione semplificata e giochi di tecnica (p.e. considerando 2 rotazioni per i giochi e 2 confronti per la partita 7 vs 7 saranno massimo 4 i punti totali assegnati per squadra).
 - 14) I bambini devono giocare obbligatoriamente con scarpe con tacchetti in gomma.
 - 15) Ogni società deve portare un numero minimo di 10 palloni.
 - 16) Ogni società potrà inserire in distinta un massimo di 3 tesserati quali dirigenti ed 1 allenatore.

ASPETTI TECNICI:

- 1) Nel "3vs3 in costruzione": i tiri liberi si alterneranno nella porta grande sia per chi attacca la porta grande che per chi attacca le due porticine.
- 2) Nel "3vs3 in costruzione": il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori che saranno due coni (se la palla "abbatte" uno di questi, il gol non viene considerato valido).
- 3) Nel "3vs3 in costruzione": la ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani:

con le mani attraverso una rimessa laterale, con i piedi da fondo campo.

- 4) Nel "3vs3 in costruzione": non è possibile sostare davanti le porticine.
- 5) Nel "3vs3 in costruzione" e nel "calcio forte" si effettueranno 2 rotazioni da 6' suddivise in due mini tempi da 3 minuti: dopo i primi 3 minuti, ci sarà il cambio del campo per il 3 vs 3 in costruzione (chi difendeva la porta grande difenderà le porte piccole), ricordando che ogni tempo va conteggiato a sé.
- 6) Rimessa in gioco della palla: le rimesse laterali si batteranno dal punto dove è uscita la palla; se saranno effettuate con i piedi, la palla dovrà essere posizionata sulla linea.
- 7) Nella rimessa con i piedi si potrà rimettere la palla in gioco sia in modo autonomo (conduzione) sia in collaborazione (passaggio).
- 8) Nella rimessa con le mani si potrà solo rimettere la palla in gioco con la collaborazione (passaggio).
- 9) Non esiste l'autogol nel "calcio forte" nel caso in cui i giocatori passandosi la palla la fanno uscire dietro la loro metà campo.

In caso di parità di punteggio nella graduatoria della Festa Finale la vincente viene così stabilita:

1. Livello di riconoscimento della Scuola Calcio.
2. Miglior piazzamento nella graduatoria di merito "Partecipazione e Tifo".
3. Esito dello scontro diretto limitatamente al confronto tecnico (punti ottenuti nel 3 vs 3 e nel gioco di tecnica).
4. Miglior punteggio nella graduatoria Fair Play relativa a comportamenti positivi o negativi dei calciatori.
5. Sorteggio