



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO - LEGA NAZIONALE DILETTANTI  
COMITATO REGIONALE MARCHE  
DELEGAZIONE PROVINCIALE ASCOLI PICENO



**“SEI BRAVO A...SCUOLA DI CALCIO 2017”**  
**PRECISAZIONI REGOLAMENTARI**

**ISTRUZIONI GENERALI:**

- a) Si gioca prima il “Sei Bravo a.. giocare 4 vs 4” poi il “Sei Bravo a.. giocare 7 vs 7”;
- b) Numero di giocatori obbligatorio per effettuare i giochi: 14 (quattordici);
- c) Le squadre che non presenteranno il numero richiesto nel punto “b” non saranno ammesse alla fase successiva; comunque nel caso in cui una o più squadre si dovessero presentare in difetto di numero, saranno penalizzate giocando in inferiorità numerica consentendo quindi lo svolgimento delle gare;
- d) Le squadre che non potranno disporre di soli nati nel 2007, potranno utilizzare in via eccezionale, con deroga, nati nel 2008 per un numero massimo di 3 elementi;
- e) Nella partita 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;
- f) Dovranno essere creati almeno 3 mini campi e realizzare tre tipi di “partite a tema”
- g) Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 3 giochi previsti e nel 7c7;
- h) Si effettuano in totale 3 rotazioni, in modo che tutti i giocatori partecipanti abbiano l’opportunità di giocare nelle diverse proposte tecnico-didattiche. I giocatori che fungeranno da portieri si alterneranno nei giochi di 4 vs 4 + portiere;
- i) Le tre rotazioni sviluppano in totale almeno 9 confronti (considerando 3 minicampi di gioco);
- j) Ogni minigara viene conteggiata a sé, secondo le modalità di punteggio attualmente in vigore nelle categorie di base;
- k) Viene assegnato 1 punto per ogni incontro realizzato (p.e. considerando 9 confronti per i giochi a tema e 2 confronti per la partita 7c7, saranno almeno 11 i punti assegnati);
- l) In caso di parità verrà assegnato 1 punto per ciascuna squadra, nel caso di confronti che coinvolgono due sole società, e 0,5 punti, nel caso siano coinvolte più di due società;
- m) Nel referto gara verranno riportati i punteggi parziali di ciascun confronto ed il risultato finale, che deve tenere in considerazione i principi appena enunciati;
- n) I bambini devono giocare obbligatoriamente con scarpe con tacchetti in gomma;

**Gioco 4 vs 4 + portieri:**

- 1) Dopo 5 minuti, cambio volante del portiere;
- 2) Partita libera giocata in uno spazio delle seguenti misure:
  - lunghezza mt 35
  - larghezza mt 25
- 3) Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini
- 4) Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4 x 2 mt.
- 5) Non c’è fuorigioco e la rimessa laterale sarà effettuata con le mani.
- 6) Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO - LEGA NAZIONALE DILETTANTI  
COMITATO REGIONALE MARCHE  
DELEGAZIONE PROVINCIALE ASCOLI PICENO



**Gioco 4 vs 4 con 4 porte:**

- 1) Le porte da attaccare e da difendere sono quelle sullo stesso lato a 2 a 2, di colore differente contrassegnate da coni;
- 2) 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 misure del campo sono:
  - lunghezza mt 20
  - larghezza mt 18
- 3) Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.
- 4) 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.
- 5) Rimessa laterale sarà effettuata con le mani.
- 6) Calcio d'angolo si batterà al centro tra le due porticine.

**Gioco 4 vs 4 con gol a meta:**

- 1) Partita disputata tra 4 giocatori in cui il goal (punto) viene realizzato se la palla viene fermata nella zona oltre la linea di fondo campo difesa dalla squadra opposta.
- 2) La zona di méta ha una profondità di 2 mt.
- 3) 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).
- 4) Spazio di gioco mt 24 x 18.
- 5) Rimessa laterale sarà effettuata con le mani; il fallo laterale non può essere lanciato nella zona di meta, ma nella zona di campo di gioco.
- 6) Aniché il calcio d'angolo, che in meta non è previsto, la squadra che dovrà usufruire della rimessa in gioco, inizierà dalla propria meta.

**7) Al difensore non è consentito difendere nella zona di meta, ma solo nello spazio di gioco.**

**Gioco partita 7 vs 7:**

- 1) Due tempi da 15 minuti ognuno;
- 2) Dimensioni del campo 60 x 40 metri;
- 3) Rimessa laterale sarà effettuata con le mani.

**A parità di punti la vincente viene così stabilita:**

1. La società che ha realizzato complessivamente il maggior numero di gol in tutti i giochi (comprese le partite);
2. La società che ha tesserato alla FIGC per la stagione sportiva in corso il maggior numero di tecnici (Istruttori Giovani calciatori – UEFA –B- UEFA – C - );
3. La società che ha tesserato alla FIGC per la stagione sportiva in corso il maggior numero di : PULCINI – ESORDIENTI ed assicurato il maggior numero di PICCOLI AMICI in data antecedente al confronto;
4. Sorteggio