**“TORNEO PULCINI - GRASSROOTS CHALLENGE”**

**Stagione Sportiva 2018/2019**

**FESTA FINALE PROVINCIALE**

Alla Festa Finale Provinciale sono ammesse le seguenti squadre:

**CAMERINO**

**MATELICA**

**ROBUR A.S.D.**

**SANTA MARIA APPARENTE**

La **Festa Finale Provinciale** si svolgerà **DOMENICA 19/05/2019** con **ritrovo** alle **ore 08:30** ed inizio alle **ore 09:00** presso il campo sportivo **“David Daniele – Centro Sportivo Salesiano”**, Viale Don Bosco di **MACERATA**.

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

**Istruzioni generali:**

1. Le squadre partecipanti alla Festa Finale Provinciale saranno 4.
2. Tutte le squadre si incontreranno in un girone all’italiana.
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 10 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).

1. 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.
2. I giocatori in attesa (che sono 2 se 14 giovani calciatori) prenderanno parte ai giochi con cambi volanti dopo 3 minuti.
3. Ogni mini-gara 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.

1. 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).
2. I bambini devono giocare obbligatoriamente con scarpe con tacchetti in gomma.
3. Ogni società deve portare un numero minimo di 10 palloni.
4. 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.