

“SEI BRAVO A... SCUOLA DI CALCIO 2017/2018”

ALLA FESTA FINALE REGIONALE SONO AMMESSE LE SEGUENTI SQUADRE:

VIS PESARO 1898	(per la Delegazione Provinciale di Pesaro)
F.C. VIGOR SENIGALLIA	(per la Delegazione Provinciale di Ancona)
JUNIORJESINA LIBERTAS	(per la Delegazione Provinciale di Ancona)
ROBUR MACERATA	(per la Delegazione Provinciale di Macerata)
AFC FERMO	(per la Delegazione Provinciale di Fermo)
CALCIO LAMA	(per la Delegazione Provinciale di Ascoli Piceno)

La **FESTA FINALE REGIONALE** si svolgerà **DOMENICA 27/05/2018** alle ore **09:00** presso il campo sportivo **“Bruno Recchioni”** Viale Trento, **FERMO**, con ritrovo ore **08:30** presso l'impianto sportivo **"Firmum Village"** Via Ottorino Respighi di **FERMO**.

LE SOCIETÀ DOVRANNO PROVVEDERE IN PROPRIO ALLA PARTE LOGISTICA – ORGANIZZATIVA (ACQUA E QUANT'ALTRO).

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

Istruzioni generali:

- Si gioca prima il “Sei Bravo a.. giocare 4 vs 4” poi il “Sei Bravo a.. giocare 7 vs 7”
Tutte le squadre si incontreranno in un girone all'italiana dove per due gare si affronteranno nel 4 vs 4, mentre nella terza si affronteranno nel 7 vs 7;
- Numero di giocatori obbligatorio per effettuare i giochi: 14 (quattordici);
- Le squadre che non presenteranno il numero richiesto nel punto “b” non saranno ammesse alla festa regionale; 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 della fase provinciale;
- 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;
- Nella partita 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;
- Nelle partite a tema 4 vs 4 i tempi saranno unici dalla durata di 8 minuti a rotazione (3 tempi da 8 minuti);
- Dovranno essere creati almeno 3 mini campi e realizzare tre tipi di “partite a tema”;
- Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno confrontarsi nei 3 giochi previsti e nel 7 vs 7;

- i) 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 nel gioco 4 vs 4 + portiere (allo scoccare del 4° minuto si effettuerà il cambio);
- j) Le tre rotazioni sviluppano in totale almeno 9 confronti (considerando 3 minicampi di gioco);
- k) Ogni minigara viene conteggiata a sé, secondo le modalità di punteggio attualmente in vigore nelle categorie di base;
- l) 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);
- m) 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;
- n) Nel referto gara verranno riportati i punteggi parziali di ciascun confronto ed il risultato finale, che deve tenere in considerazione i principi appena enunciati;
- o) I bambini devono giocare obbligatoriamente con scarpe con tacchetti in gomma;
- p) Ogni Società deve portare con sé un numero minimo di 10 palloni;
- q) Ogni Società potrà inserire in distinta un massimo di 3 tesserati tra dirigenti, allenatori ed istruttori.

Gioco 4 vs 4 + portieri:

- 1) Dopo 4 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 - 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.

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) La rimessa laterale sarà effettuata con le mani;
- 6) Il calcio d'angolo si batterà al centro tra le due porticine;

- 7) Se sul tiro la palla colpisce un cono e lo abbatte il goal non è da considerarsi valido.

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 di meta difesa dalla squadra opposta;
- 2) La zona di meta 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 meta ad aspettare che gli venga trasmessa la palla);
- 4) Spazio di gioco:
lunghezza mt 24
larghezza mt 18
- 5) La rimessa laterale sarà effettuata con le mani e non si potrà segnare una meta direttamente dalla rimessa stessa (non può essere trasmessa la palla con le mani in meta per un giocatore che entra e riceve nella zona di meta stessa);
- 6) Anziché 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 10 minuti ognuno;
- 2) Dimensioni del campo
lunghezza mt 60
larghezza mt 40
- 3) Rimessa laterale sarà effettuata con le mani.

A parità di punti la squadra 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 per la Stagione Sportiva in corso ha il maggior numero di tecnici tesserati al Settore Tecnico F.I.G.C. (Istruttori Giovani Calciatori, UEFA C, UEFA B);
- 3) La Società che per la Stagione Sportiva in corso ha il maggior numero di tesserati nelle seguenti categorie: **Esordienti**, **Pulcini** ed assicurato il maggior numero di **Primi Calci** e **Piccoli Amici** in data antecedente al confronto;
- 4) Sorteggio.