



SEI BRAVO A... SCUOLA CALCIO

ANNO 2017 – FASE PROVINCIALE MILANO

REGOLAMENTO TECNICO

Ogni squadra dovrà partecipare obbligatoriamente con 14 giocatori nati negli anni 2006–2007 (solo se necessari a completare la squadra) che verranno tutti impegnati nei giochi/gare di seguito esposti, in caso di numero inferiore di giocatori verrà assegnato 1 punto di penalità per ogni atleta mancante.

La prima fase del “**Sei bravo a...scuola calcio**” dovrà essere disputata nei mesi di Gennaio e Febbraio. Si ricorda che per le Scuole Calcio la partecipazione è obbligatoria.

Si disputeranno due gare a confronto oltre al 6 > 6 con portieri e un gioco tecnico.

La finale regionale vedrà la partecipazione di una squadra per ogni delegazione (due per Brescia e tre per Milano) per complessive 16 squadre da determinarsi secondo i seguenti punteggi:

1) ORGANIZZAZIONE DELLA SOCIETÀ

Scuole Calcio Elite 5 pt

Scuole Calcio 3 pt

Centri Calcistici di Base 1 pt (– 0,5 pt per assenza riunioni sgs provinciali)

Bambine presenti in squadra 1pt da aggiungere a organizzazione società.

2) PUNTEGGIO DI MERITO SPORTIVO

(Determinato dal risultato/posizione delle fase regionale)

1° classificato fase regionale/provinciale 8 pt

2° classificato fase regionale/provinciale 6 pt

3° classificato fase regionale/provinciale 4 pt

4° classificato fase regionale/provinciale 2 pt

3) PUNTI DISCIPLINA

(Vengono assegnati ad insindacabile giudizio solo alle feste provinciali e regionali dai collaboratori FIGC SGS responsabili della manifestazione):

Comportamento dirigenti, istruttori, tecnici e genitori, numero green card

MOLTO CORRETTO (almeno 2 green card, saluti inizio fine gara regolari, buon comportamento pubblico, nessun provvedimento disciplinare e/o richiamo) 4 pt

CORRETTO (nessuna green card, saluti inizio fine gara regolari, comportamento pubblico corretto, nessun provvedimento disciplinare e/o richiamo) 3 pt

POCO CORRETTO (nessuna green card e/o saluti inizio fine irregolari e/o comportamento pubblico poco corretto (tifo contro e/o insulti), presenza di solo richiamo ma nessun provvedimento disciplinare) 1 pt

SCORRETTO (nessuna green card oppure mancanza di saluti o comportamento scorretto del pubblico, mancanza di rispetto per avversari, provvedimenti disciplinari in seguito a comportamenti irregolari di dirigenti, istruttori, giocatori) 0 pt

In caso di arrivo di due o più società a parità di punteggio verrà effettuato il sorteggio alla presenza del collaboratore provinciale della FIGC SGS e di un referente per ciascuna società o in alternativa una prova tecnica a discrezione del responsabile tecnico FIGC e in accordo con le società.

E' prevista per tutte le gare la modalità dell' "**auto-arbitraggio**".

MODALITA' DI ACQUISIZIONE DEL PUNTEGGIO

Vengono assegnati 3 punti per la vittoria in ogni mini-confronto tra sottogruppi (gara oppure gioco)

Viene assegnato 1 punto per il pareggio.

Vengono assegnati 0 punti per la sconfitta.

(si veda esempio in fondo)

E' fatto obbligo all'inizio e alla fine delle gare/giochi di salutare i compagni di gioco della squadra affrontata.

GARE A CONFRONTO:

5>5 con 4 porticine

1 goal per ogni segnatura nelle miniporte. Si contano i gol complessivi nel mini tempo per determinare il risultato che sommato al punteggio degli altri mini tempi determinerà il risultato finale del confronto.

Dimensioni del campo di gioco: max: 50x25 metri.

Larghezza delle miniporte: 1,5 metri

Tempo di gioco: 15 minuti

4>4 più portieri

1 goal per ogni segnatura nelle porte. Si contano i gol complessivi nel mini tempo per determinare il risultato che sommato al punteggio degli altri mini tempi determinerà il risultato finale del confronto.

Dimensioni del campo di gioco: 50x25 metri. Porte 4x2 o paletti o coni.

Tempo di gioco: 15 minuti

GIOCO TECNICO

SEI BRAVO AL TIRO A BERSAGLIO:

Si divide la porta 6 x 2 in due settori (utilizzando nastro colorato). Il settore alto vale 2 punti il settore basso vale 1 punto 0 fuori dalla porta. Si fa calciare un gruppo squadra alla volta per 3' minuti da una distanza di 10 metri e al termine delle due manche si sommano i punti guadagnati che determineranno il risultato complessivo del mini-tempo, che sommato al punteggio degli altri mini-tempi determinerà il risultato finale della gara.

Ogni gruppo/squadra ha 2 palloni a disposizione, il pallone va consegnato a mano al compagno in attesa di calciare o sistemato sul punto di battuta, facendo attenzione a non interferire con lo svolgimento dell'esercizio stesso.

6>6 più i portieri:

La squadra viene suddivisa in due gruppi che partecipano ognuno a 1 tempo da 15' (non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio).

Viene considerato il risultato del singolo mini-tempo (3 pt per la vittoria 1 pt a entrambe le squadre in caso di pareggio).

Dimensioni del campo di gioco: max. 60x40 metri.

ESEMPIO ORGANIZZAZIONE

GARE A CONFRONTO: "5>5 con 4 porticine" e "4>4 più portieri", 6 contro 6

GIOCO TECNICO: "tiro al bersaglio"

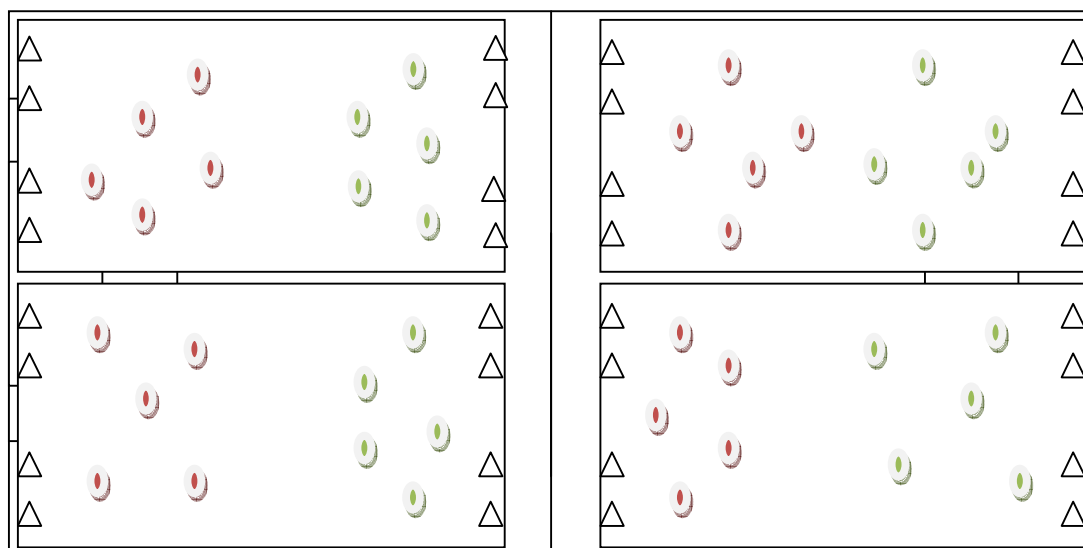
Ognuna delle squadre (A – B – C - D) viene suddivisa in due sottogruppi (A1-A2-B1-B2-C1-C2-D1-D2) di minimo 5 – massimo 7 giocatori. I 2 sottogruppi disputano contemporaneamente la stessa gara/gioco.

GIOCO	CAMPO 1	CAMPO 2	DURATA
Prima rotazione			
5>5 A 4 PORTICINE	A1-B1 A2-B2	C1-D1 C2-D2	15 MINUTI
Seconda rotazione			
4>4 PIU' PORTIERI	A1-C1 A2-C2	B1-D1 B2-D2	15 MINUTI
TIRO AL BERSAGLIO	A1-C2 A2-C1	B1-D2 B2-D1	15 MINUTI
Terza rotazione			
6>6 PIU' I PORTIERI	A1-D1	B1-C1	15 MINUTI
6>6 PIU' I PORTIERI	A2-D2	B2-C2	15 MINUTI

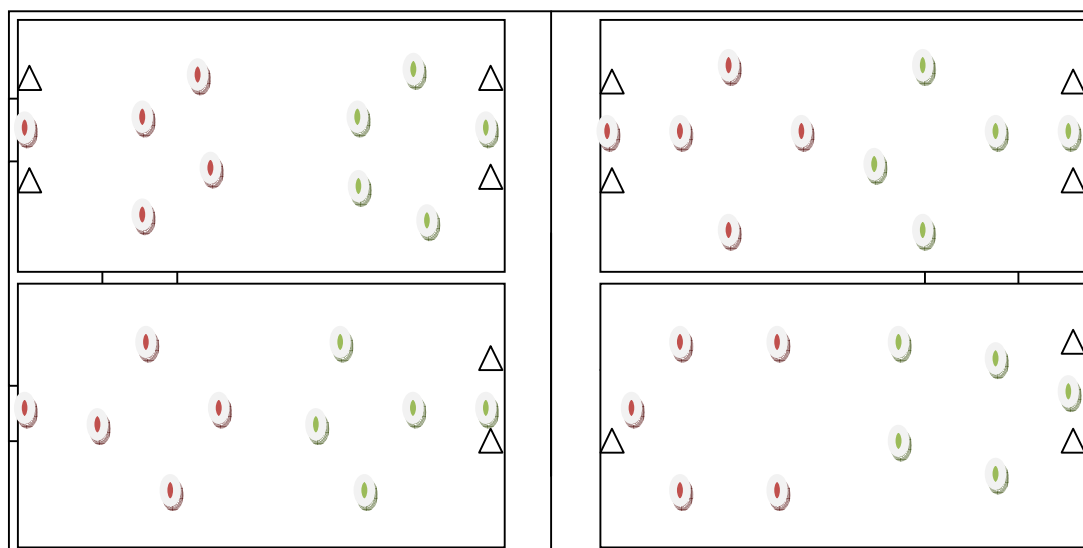
DURATA MANIFESTAZIONE: 75 MINUTI

Esempio strutturazione campo di gioco:

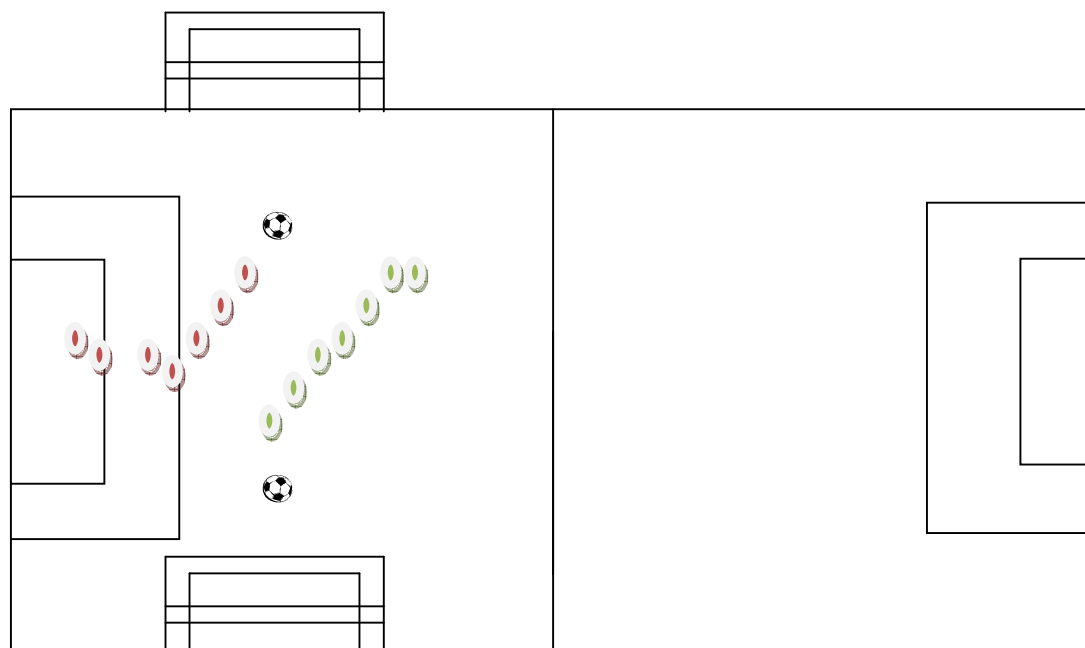
5>5 a 4 porticine



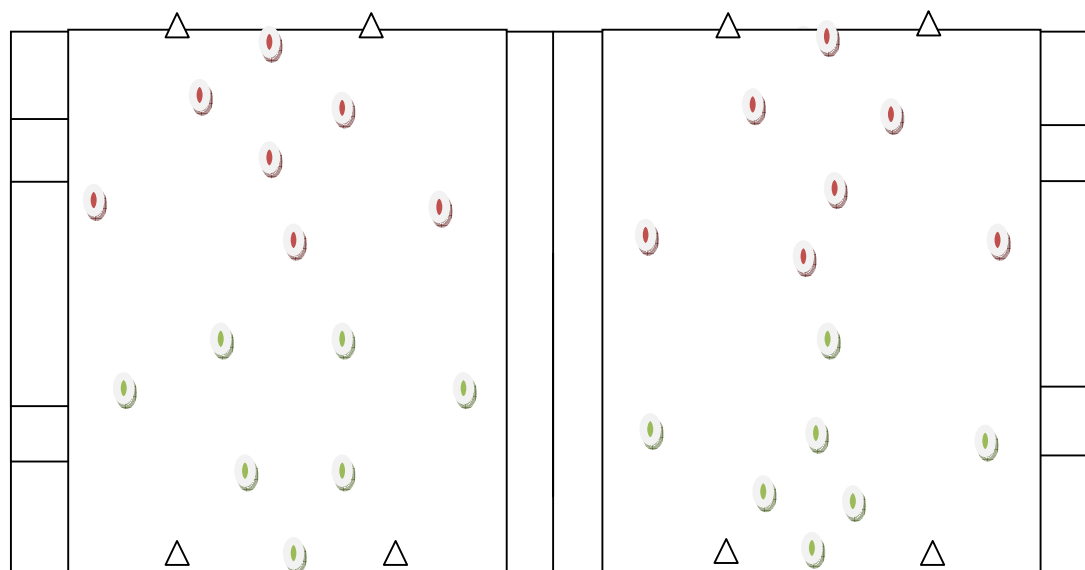
4>4 più i portieri



Tiro al bersaglio



6>6 più i portieri



Esempio rilevazione punteggi Squadre A e B:

GIOCHI	RILEVAZIONI GOL/PUNTI		ASSEGNAZIONE PUNTI	
	PUNTEGGIO MINIGRUPPO A1	PUNTEGGIO MINIGRUPPO B1	SQUADRA A	SQUADRA B
5>5 A 4 PORTICINE	2 GOL	2 GOL	1 PUNTO	1 PUNTO
4>4 PIU' PORTIERI	4 GOL	2 GOL	3 PUNTI	0 PUNTI
TIRO AL BERSAGLIO	18 MINI PUNTI	23 MINI PUNTI	0 PUNTI	3 PUNTI
GIOCHI	PUNTEGGIO MINIGRUPPO A2	PUNTEGGIO MINIGRUPPO B2	SQUADRA A	SQUADRA B
5>5 A 4 PORTICINE	3 GOL	0 GOL	3 PUNTI	0 PUNTI
4>4 PIU' PORTIERI	2 GOL	3 GOL	0 PUNTI	3 PUNTI
TIRO AL BERSAGLIO	26 MINI PUNTI	20 MINI PUNTI	3 PUNTI	0 PUNTI
GIOCO PARTITA	PRIMO MINITEMPO	SECONDO MINITEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B
6>6 DUE PARTITE IN CONTEMPORANEA	Risultato: 2-1	Risultato: 1-1	4 PUNTI	1 PUNTO
TOTALE PUNTI			14 PUNTI	8 PUNTI