



Coordinamento Federale Regione UMBRIA



DATA _____ CAMPO DI GIOCO _____ GIRONE _____

SQUADRA A: _____ SQUADRA B: _____

	CAMPO 1		CAMPO 2		CAMPO 3		CAMPO 4		PUNTI FINALI
	3 c 3 1t	3 c 3 2t	GdT 1t	GdT 2t	3 c 3 1t	3 c 3 2t	GdT 1t	GdT 2t	
A									
B									

Sulla base dei punti finali ottenuti nella fase di confronto tecnico verrà attribuito 1 punto alla squadra vincente da riportare nella colonna Punto Confronto Tecnico (Punto C. Tecn.). In caso di parità viene assegnato un punto ciascuno. Nella seguente tabella deve essere riportato il punteggio per ogni tempo di gara vinto o pareggiato

Squadre	1 tempo 7 c 7	2 tempo 7 c 7	3 tempo 7 c 7	Risultato gara	Punto C. Tecn.	Punti totali
A						
B						

Arbitro _____ **ALLEGARE AL PRESENTE REFERTO LE LISTE GARA**



Coordinamento Federale Regione UMBRIA



PRECISAZIONI AL PROGETTO TECNICO GRASSROOTS CHALLENGE

- Partecipazione dei giovani calciatori:

Le squadre che si presentano con 14 giocatori ottengono un bonus di 2 punti, con 12 giocatori 1 punto, con meno di 12 giocatori 0 punti

- Partita 7 c 7:

La partita avrà la durata di 3 tempi da 12' ciascuno.

- Sostituzione dei giocatori:

Al termine del primo tempo sostituzione obbligatoria di tutti i giocatori in lista. Nel 3°Tempo cambi liberi.

- Scelta delle attività:

Nella prima fase del Torneo Grassroots Challenge le attività da svolgere sono:

- CALCIA FORTE (gioco di tecnica)
- "3 contro 3" IN COSTRUZIONE (gioco a 1 porta con 2 porte ridotte)
- PARTITA 7 contro 7 (3 tempi da 12 minuti)

Nella fase successiva le squadre qualificate si confronteranno con le seguenti attività:

- GIOCA VELOCE (gioco di tecnica)
- "3 contro 3" IN AMPIEZZA (gioco con 4 porte ridotte)
- PARTITA 7 contro 7 (3 tempi da 12 minuti)

- Realizzazione del gol nelle porticine (coni o cinesini)

Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori. Il gol non è considerato valido se passa sopra i delimitatori o li tocca.