



## FESTA REGIONALE

**Sabato 27 Maggio 2023 – ore 15.30 Centro Sportivo “Pisani” - Palermo**

ASD ACCADEMIA SPORT TRAPANI

POL. CALCIO SICILIA

ASD ACCADEMY BARCELLONA

ASD ACCADEMIA SIRACUSA

ASD MODICA AIRONE

### CALENDARIO

ORE 15.30	CALCIO SICILIA – ACADEMY BARCELLONA Dirigente arbitro MODICA AIRONE	ACCADEMIA SIRACUSA – ACCADEMIA TRAPANI Dirigente arbitro ACADEMY BARCELLONA
ORE 16.15	ACCADEMIA TRAPANI – MODICA AIRONE Dirigente arbitro ACCADEMIA SIRACUSA	ACADEMY BARCELLONA – ACCADEMIA SIRACUSA Dirigente arbitro CALCIO SICILIA
ORE 17.00	ACCADEMIA SIRACUSA – CALCIO SICILIA Dirigente arbitro ACCADEMIA TRAPANI	MODICA AIRONE – ACADEMY BARCELLONA Dirigente arbitro ACCADEMIA SIRACUSA
ORE 17.45	MODICA AIRONE – CALCIO SICILIA Dirigente arbitro ACADEMY BARCELLONA	ACCADEMIA TRAPANI- ACADEMY BARCELLONA Dirigente arbitro CALCIO SICILIA
ORE 18.30	CALCIO SICILIA – ACCADEMIA TRAPANI Dirigente arbitro MODICA AIRONE	MODICA AIRONE – ACCADEMIA SIRACUSA Dirigente arbitro ACCADEMIA TRAPANI

## REGOLAMENTO (integrazione)

Nell'attività che ora andremo ad illustrare, Evoluzione dell'ormai noto "Sei Bravo a... Scuola di Calcio", le squadre si confronteranno in quattro diverse modalità che per questa stagione sportiva si sintetizzano in:

1. Partita 3 contro 3 in situazione semplificata (3 contro 3 in ampiezza)
2. Giochi di tecnica (calcio forte)
3. Partite 7 contro 7 (Due Tempi da 12 minuti ciascuno)
4. Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play



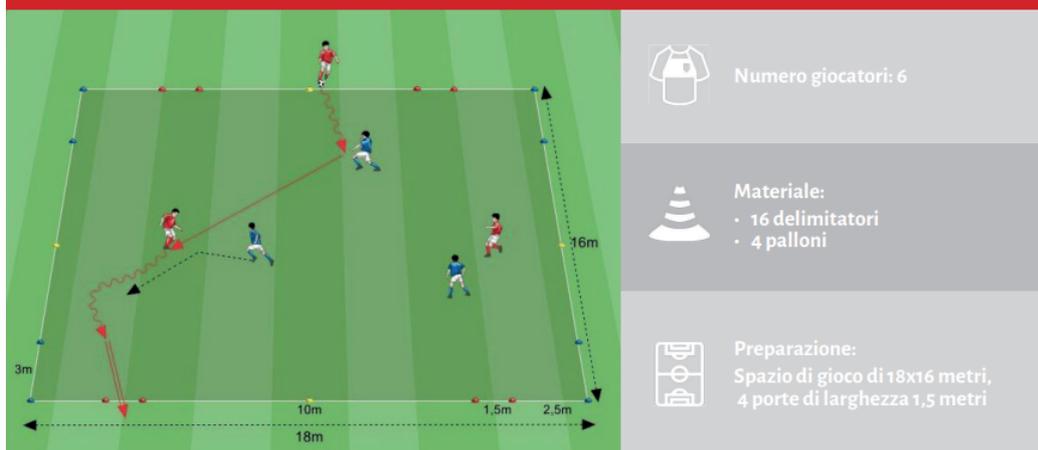
*Soluzione n°1: nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu.*

Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3 contro 3 in ampiezza e Gioco di Tecnica - Calcio Forte), suddivisi in due rotazioni da 3 minuti ciascuna e nel 7 contro 7 (2 tempi di 12 minuti ciascuno).

### **SOSTITUZIONI DEI CALCIATORI:**

Tutti i giocatori in distinta devono obbligatoriamente partecipare a un tempo dei 2 per i primi otto minuti. Gli stessi non possono essere sostituiti. A partire dal minuto 9 di ogni tempo è consentito effettuare le sostituzioni con il sistema dei cambi volanti.

## 3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA



Descrizione: Si gioca una partita 3vs3 a 4 porte con l'obiettivo, per entrambe le squadre, di realizzare un gol in una delle 2 porte difese dalla squadra avversaria.

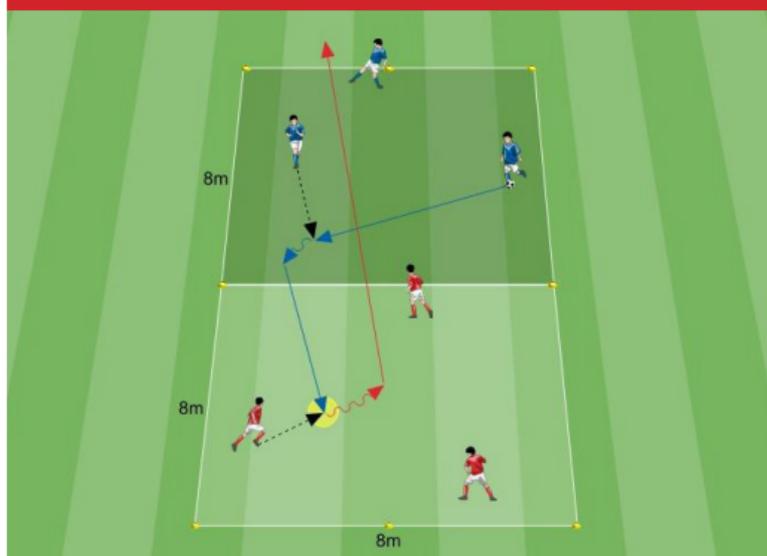
### Regole

La partita si sviluppa attraverso le seguenti regole:

- **CAMPO DI GIOCO.** Il campo viene definito da delimitatori di due colori diversi, così come da figura. La linea di fondocampo continua per 3m anche sulle linee laterali adiacenti agli angoli del campo.
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo e dal prolungamento della stessa sulla linea laterale (entro i 3m segnalati), la rimessa viene battuta sempre dalla squadra che difende le due porte posizionate sulla stessa. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un tiro libero.
- **TIRO LIBERO.** fondocampo (con palla ferma) cercando di fare gol in una delle due porte avversarie. Il pallone calciato nel "tiro libero" non può ricevere contrasto da parte degli avversari.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido). Il gol può essere realizzato da qualsiasi posizione del campo.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** 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 (qualora si scelga il passaggio con le mani la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo palla dall'esterno all'interno del gioco senza interruzione).
- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno).

Nel caso in cui un fallo avvenga all'interno dei 3 m dalla linea di fondocampo (il limite di questa area è segnalato dai delimitatori sulla linea laterale), viene calciato un "tiro libero" a favore della squadra che ha subito il fallo. Il gioco ha una durata di 3 minuti. Al termine del tempo di gioco previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

## CALCIO FORTE



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 5 palloni
- 8 delimitatori



Preparazione:

Spazio di gioco: rettangolo 8x16 metri di lato (due metà campo di 8x8 metri)

### Descrizione

All'interno del rettangolo delimitato si posizionano due squadre da 3 giocatori ciascuna. Ogni gruppo staziona all'interno di una delle due metà campo. Si gioca con un pallone. Il gioco prevede un confronto tecnico tra le due squadre.

### Regole

- Rimanendo all'interno della propria metà campo i giocatori della squadra in possesso palla devono cercare di realizzare un punto calciandola rasoterra oltre la linea di fondo campo avversaria.

Di seguito vengono presentate le modalità attraverso le quali si può effettuare un punto e le situazioni che portano invece al cambio di possesso della palla.

### Modalità di assegnazione del punteggio:

- Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, termina oltre la linea di fondo campo avversaria.
- Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, viene controllato in modo errato dagli avversari, la palla si alza e finisce oltre la linea di fondo campo (con qualsiasi modalità, rasoterra con traiettoria aerea o rimbalzando).

### Modalità per effettuare il cambio di possesso della palla:

- Se la palla viene calciata con traiettoria aerea, automaticamente è da considerarsi in possesso della squadra avversaria.
- La palla, calciata rasoterra, in seguito al controllo della squadra avversaria, esce dalla loro metà campo lateralmente o frontalmente (superando quindi la linea che divide le due metà campo).
- Dopo aver controllato il pallone, la squadra che l'ha ricevuto ne tiene il possesso per un tempo superiore ai 10".
- Il giocatore della squadra in possesso palla calcia la stessa da una posizione esterna alla propria metà campo.
- Il cambio del possesso del pallone avviene attraverso un passaggio effettuato alla squadra avversaria.

### Quando il pallone si considera "in gioco":

- In seguito ad un punto od un cambio palla, i 10 secondi di tempo utili ad effettuare l'azione di tiro vengono calcolati da momento in cui il pallone entra nella metà campo della squadra che deve giocarlo. Il tempo dell'azione non tiene conto dei secondi necessari per recuperare il pallone uscito dal campo di gioco.

### Regole complementari per la squadra in possesso:

- Non esiste un numero di tocchi predefinito per il giocatore che riceve il pallone, questo può essere: giocato di prima intenzione verso il campo avversario; controllato e calciato; controllato, condotto e poi passato ad un compagno; controllato, condotto e calciato verso il campo avversario. Ogni azione tecnica che segue la ricezione è quindi a discrezione dei giocatori coinvolti nel gioco.

I giocatori della squadra in possesso palla possono trasmettersi il pallone il numero delle volte che lo desiderano (rimando all'interno dei 10 secondi previsti da ogni azione di gioco) oppure, se lo ritengono opportuno, anche calciare di prima intenzione verso il campo avversario. • Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

## MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO DELL'INCONTRO

Il punteggio dell'incontro terrà conto dei principi su cui si basa l'attività nelle categorie di base.

Il risultato della gara sarà infatti la somma dei punti ottenuti nel corso del confronto, in modo che in ogni gara i giovani calciatori impegnati siano il più possibile motivati in ogni momento. Quindi, in linea di principio, ogni mini-gara viene conteggiata a sé, assegnando 1 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. Confronto Tecnico Partite 3 contro 3 (3 contro 3 in ampiezza) e Giochi di tecnica (Calcio forte)

- Assegnazione di un punto a seguito dell'esito del confronto tecnico vinto o pareggiato. Il risultato del confronto tecnico è determinato dalla somma dei punti ottenuti nelle 8 sfide tecniche (4 sfide 3 contro 3 e 4 sfide nel gioco di tecnica).

### Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: fase confronto tecnico

	<b>Campo Uno</b>		<b>Campo Due</b>		<b>Campo Tre</b>		<b>Campo Quattro</b>	
Rotazione	3 contro 3 1° tempo	3 contro 3 2° tempo	Gioco di Tecnica 1° tempo	Gioco di Tecnica 2°tempo	3 contro 3 1° tempo	3 contro 3 2° tempo	Gioco di Tecnica 1°Tempo	Gioco di Tecnica 2°Tempo
Squadra Alfa	1	0	1	1	0	0	1	1
Squadra Beta	0	1	1	0	1	1	0	0

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 5-4 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA viene assegnato 1 punto per determinare il risultato finale dell'incontro.

2. Partite 7 contro 7

- Assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato (si ricorda che sono previsti 2 tempi di gioco da 12 minuti).

### Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: sommatoria punti partite + esercitazioni

Società	Confronto Tecnico	1° tempo 7 contro 7	2° Tempo 7 contro 7	Punteggio Finale
<b>Squadra Alfa</b>	1	1	1	3
<b>Squadra Beta</b>	0	1	0	1

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 3-1 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA vengono assegnati 3 punti per la vittoria del confronto che verranno riportati nella Graduatoria Finale.

#### 3. Graduatoria “Partecipazione, Tifo e Fair Play”

- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 12 giovani calciatori o 2 punti per aver partecipato al confronto con almeno 14 giovani calciatori.
- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in distinta.
- Assegnazione di 2 punti per l’organizzazione del Tifo corretto all’esterno del campo di gioco, da parte dell’organizzazione dell’attività (FIGC-SGS) in occasione dei raggruppamenti previsti nella fase preliminare provinciale, delle feste finali provinciali e delle successive feste regionali.
- Nel corso del confronto viene stilata una graduatoria Fair Play che tiene conto dei parametri previsti nell’apposito regolamento, relativi a comportamenti positivi (p.e. Green Card) e/o negativi (p.e. proteste). La graduatoria Fair Play, se necessario, sarà uno dei parametri utilizzati nel caso in cui due o più squadre si ritrovino a parità di punti l’attività.

**N.B. È possibile partecipare alla festa finale con un numero di calciatori superiore a 14. In questo caso la società dovrà predisporre una distinta di gioco per ogni confronto con un numero massimo di n.14 giocatori in distinta. Tale accorgimento può essere utile ai fine dell’attribuzione dei punti bonus in caso di infortuni che precludono a qualche atleta la prosecuzione delle gare.**

## DETERMINAZIONE DELLA GRADUATORIA FINALE

La Festa finale regionale promuove un Club Giovanile al Grassroot Festival Nazionale in programma il 17/18 Giugno 2023 a Coverciano (Firenze).

La Graduatoria Finale è determinata dai punti ottenuti nel confronto secondo i parametri sopra descritti.

Società	Punti Tecnici girone	Partecipazione squadra (12 o 14)	Partecipazione calciatrici	Tifo Corretto	Totale
Squadra Alfa	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>12</b>
Squadra Beta	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>10</b>
Squadra Delta	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>9</b>
Squadra Gamma	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
Squadra Omega	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

In caso di parità di punteggio nella graduatoria della festa finale si terrà conto prioritariamente:

1. Livello di Riconoscimento della Scuola di Calcio
2. Migliore Posizione nella graduatoria di Merito
3. Esito dello scontro diretto limitatamente al confronto tecnico (punti ottenuti nel 3c3 e nel Gioco di Tecnica)
4. Somma dei punti conquistati complessivamente nelle quattro gare disputate (Punti conquistati nei giochi tecnici e punti conquistati negli 8 tempi di gioco)
5. Somma dei punti conquistati escludendo i tempi finiti in pareggio (Solo tempi di gioco)
6. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play della Festa considerata (vedi Regolamento Fair Play)