



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO  
DELEGAZIONE DI NOVARA**

**"Sei bravo a... Scuola di Calcio" 2017 - 2018  
PROGETTO TECNICO:**

Sabato 7 Aprile 2018 ( nella 5° giornata di campionato cat **PULCINI 2° ANNO girone A**) si svolgerà la prima giornata fase eliminatória del SEI BRAVO A , con inizio alle ore 14:30.

Qui di seguito riportiamo gli accoppiamenti:

**ARONA CALCIO-ROMENTINESE E CERANO**

**NOVARA CALCIO SPA –ACADEMY NOVARA**

**SPARTA NOVARA-CAMERI CALCIO**

**1924 SUNO F.C.D – ACCADEMIA BORGOMANERO**

Sarà cura della Società prima nominata trasmettere a questa Delegazione Provinciale (entro due giorni dalla disputa della gara), il rapporto di gara con distinte e risultati.

Sarà ammessa al turno successivo la Società vincente di ogni incontro.

Si rammenta che la Società che risulterà vincente del Trofeo "Sei Bravo a...." a carattere provinciale, acquisirà il diritto di partecipazione alla fase finale regionale.

**Per motivi organizzativi, in caso di impraticabilità dei campi o avverse condizioni meteorologiche, le Società direttamente interessate – previo accordo da entrambe sottoscritto e tempestivamente trasmesso alla Delegazione Provinciale tramite fax e/o email dovranno recuperare entro e non oltre domenica 14 aprile 2018.**

## **Modalità di svolgimento**

Le squadre devono presentarsi con almeno 14 giocatori (12 giocatori di movimento + 2 portieri). Dovranno essere creati 3 mini campi e realizzare tre tipi di “**partite a tema**”.

Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 3 giochi previsti e nel 7c7, da disputarsi possibilmente in contemporanea su due campi.

La durata massima di ciascuna “partita a tema” è di 10’.

Si effettuano in totale 3 rotazioni, in modo che tutti i giocatori partecipanti abbiano l’opportunità di giocare nelle diverse proposte tecnico-didattiche.

Le tre rotazioni sviluppano in totale almeno 9 confronti (considerando 3 minicampi di gioco).

Al termine delle rotazioni si svolgeranno le partite 7c7.

### **4c4 con portieri**

Partita libera giocata in uno spazio delle seguenti misure minime/massime:

lunghezza mt 25/35

larghezza mt 20/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4-6x1,80-2 mt.

Non c’è fuorigioco e la rimessa laterale può essere effettuata anche con i piedi.

Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi e ne con le mani oltre la metà campo.

Su retropassaggio deve giocare la palla con i piedi e per 6 secondi non può essere attaccato dagli avversari.

### **4c4 con 4 porte**

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 cui misure minime/massime:

lunghezza mt 20/30

larghezza mt 18/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

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.

### **4c4 goal a méta**

Partita disputata tra 4 giocatori in cui il goal (punto) viene realizzato se la palla viene fermata nella zona oltre la linea di fondo campo difesa dalla squadra opposta. La zona di méta ha una profondità di 2 mt. 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 méta ad aspettare che gli venga trasmessa la palla).

Spazio di gioco mt 25x20.

### **Partita 7c7**

Partita 7 contro 7. Ogni partita verrà suddivisa in 2 minigame della durata di 15 minuti ciascuna (una gara per ciascun tempo di gioco). In caso non fosse possibile disputare le due partite in contemporanea, i calciatori che partecipano alla prima frazione di gara non possono essere sostituiti. Al termine del primo tempo debbono essere effettuate tutte le sostituzioni con i calciatori a disposizione iscritti nella lista di gara. I nuovi entrati non potranno essere più sostituiti, fatti salvo casi di infortunio.

### Modalità di acquisizione del punteggio

Ogni minigara viene conteggiata a sé, secondo le modalità di punteggio attualmente in vigore nelle categorie di base. 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).

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.

Nel referto gara verranno riportati i punteggi parziali di ciascun confronto ed il risultato finale, che deve tenere in considerazione i principi appena enunciati.

**Risulterà vincitrice la squadra che avrà totalizzato più punti. In caso di parità di punti, la squadra vincitrice sarà quella che avrà realizzato più goal.**

### Modalità esecutive

La Squadra Ospitante effettuerà le 3 rotazioni girando in senso orario, mentre la Squadra Ospite effettuerà le tre rotazioni girando in senso antiorario in modo che ogni quartetto di giocatori giocherà in tutte e tre le “partite a tema” e cambierà sempre il quartetto avversario. Ogni quartetto di ciascuna squadra non potrà essere modificato per tutta la durata delle rotazioni delle “partite a tema”.

### Regole e Precisazioni

La squadra che si presenterà con 12 giocatori subirà la penalità di un goal assegnato agli avversari in ogni “partita a tema” ed in ogni minigara del 7c7. Inoltre giocherà in inferiorità numerica (anziché avere tre quartetti, avrà due quartetti e un terzetto che effettueranno le rotazioni).

La squadra che si presenta con meno di 12 giocatori potrà partecipare alla gara senza diritto di classifica finale.

La squadra che si presenta con più di 14 giocatori dovrà fare una distinta di 14 giocatori per le “partite a tema” e una distinta di 14 giocatori per il 7c7.

### Arbitraggi gare

Ogni Società dovrà portarsi dei dirigenti arbitri referenti all’Autoarbitraggio.

