

(PICCOLI AMICI)

REFERITO GARA A 4 SQUADRE

- Le squadre devono presentarsi con almeno **2** giocatori: chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- ~~Chi si presenta con meno di 10 giocatori perde a tavolino i tre tempi del gioco di abilità tecnica pur dovendolo obbligatoriamente disputare eventualmente prendendosi prestare del giocatori dalla squadra avversaria~~
- Ogni squadra si divide in 2 sottogruppi (A1 e A2, B1 e B2, ecc.)
- Per ogni tempo della partita **3c3** e del gioco di abilità tecnica **3c3** si assegnano un punto per la vittoria ed uno per il pareggio e 0 (zero) per la sconfitta ogni squadra può così arrivare ad un massimo di 12 punti
- Pur non pubblicando su Comunicato Ufficiale nessun risultato e nessuna classifica, risulterà vincitrice del confronto a 4 squadre quella che avrà totalizzato più punti ed in subordine:
 - quella che ha totalizzato più punti negli scontri diretti, quella con più punti nella graduatoria FAIR PLAY, quella con l'età media più bassa
- Si gioca su 6 tempi da 10 minuti alternando mini partite a giochi di abilità tecnica

TEMPI	CAMPO 1		CAMPO 2		CAMPO 3		CAMPO 4	
	PARTITA	RIS.	GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.	PARTITA	RIS.	GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.
I	A1-B1	-	A2-B2	-	C1-D1	-	C2-D2	-
II	A2-B2	-	A1-B1	-	C2-D2	-	C1-D1	-
III	A1-C1	-	A2-C2	-	B1-D1	-	B2-D2	-
IV	A2-C2	-	A1-C1	-	B2-D2	-	B1-D1	-
V	A1-D1	-	A2-D2	-	B1-C1	-	B2-C2	-
VI	A2-D2	-	A1-D1	-	B2-C2	-	B1-C1	-

ANNOTAZIONI

PUNTEGGI FINALI E FIRMA REFERTO

SQ.

NOME SQUADRA

PTI

FIRMA DIRIGENTE

A

B

C

D