

• REFERITO GARA A 3 SQUADRE

- Le squadre devono presentarsi con almeno 10 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 ogni tempo della partita o del gioco di abilità tecnica in cui non riesce a presentare in campo 5 giocatori. Al momento che si gioca il contempo aerea e che si deve obbligatoriamente disputare eventualmente facendosi 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 5c5 e del gioco di abilità tecnica 5c5 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 8 punti
- Pur non pubblicando su Comunicato Ufficiale nessun risultato e nessuna classifica, risulterà vincitrice del confronto a 3 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 4 tempi da 15 minuti: i primi due si disputa il gioco di abilità tecnica 5c5 ed i secondi 2 le mini partite 5c5

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

ANNOTAZIONI

PUNTEGGI FINALI E FIRMA REFERITO

SQ.	NOME SQUADRA	PTI	FIRMA DIRIGENTE
A			
B			
C			