



TORNEO #GRASSROOTS CHALLENGE

CATEGORIA PULCINI

PREMESSA

L'attività, riservata alla categoria Pulcini, è da considerarsi ufficiale a tutti gli effetti: pertanto la partecipazione alla Manifestazione è obbligatoria per tutte le Società appartenenti almeno al 2° livello di Qualità.

Le Società dovranno favorirne lo svolgimento, mettendo a disposizione impianti di gioco e relative strutture e attrezzature.

La mancata partecipazione alle previste manifestazioni comporta parere negativo per la conferma del riconoscimento della Società nel Sistema di Qualità dei Club Giovanili.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 7vs7, modello di riferimento per la categoria Pulcini, con la formula del raggruppamento con 3 o 4 squadre, e coerentemente, con le Modalità di Gioco previste per questa categoria, sarà abbinata alle Proposte Pre Gara, con situazioni di gioco 4c4 e 3c3, che coinvolgeranno i giocatori in fase offensiva e/o difensiva.



REGOLAMENTO GENERALE GRASSROOTS FESTIVAL CONCENTRAMENTO INTERPROVINCIALE PROGRAMMA TECNICO ORGANIZZATIVO DELLA GIORNATA

Ogni squadra svolgerà tre tempi di gioco contro ciascuna avversaria, così suddivisi:

- 1^ parte, Proposte Pre Gara con Situazioni di Gioco 4c4 e 3c3;
- 2^ parte, due tempi confronto gara 7 contro 7.

FORMULA TORNEO TRIANGOLARE

1^ parte - Proposte Pre gara: Situazioni di Gioco 4c4 e 3c3 e duello 1c1

La prima parte della giornata viene dedicata alle Proposte Pre Gara con Situazioni di Gioco 4c4 e 3c3. Le prime due Società estratte giocheranno con tutti gli effettivi i due confronti in contemporanea delle Situazioni di Gioco. Tutti i giocatori in lista devono svolgere l'attività alternandosi e svolgendo, quando non impegnati, le attività di 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Dopo 5 minuti, i giocatori che stavano svolgendo le attività di 1 contro 1 andranno a svolgere le Situazioni di Gioco, andando a invertire la fase offensiva e difensiva per ogni squadra, e viceversa.

Al termine dei 10 minuti di gioco, verrà decretata la squadra vincitrice del turno che osserverà un turno di riposo, e a confrontarsi nelle medesime attività con le medesime modalità saranno le altre due squadre.

Esempio: Squadra A vince il primo turno di gioco. Secondo turno di gioco con Squadra B e Squadra C.

2^ parte - confronto gara 7 contro 7

La seconda parte della giornata viene dedicata al confronto gara 7 contro 7. Le prime due Società estratte disputeranno due tempi da 15 minuti di gioco.

Dopo i primi 15 minuti di gioco, le squadre invertiranno il campo e dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni; i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti se non per validi motivi di salute.



Al termine della prima gara, verrà decretata la squadra vincitrice del turno che osserverà un turno di riposo, e a confrontarsi con le medesime modalità saranno le altre due squadre. Esempio: Squadra A vince il primo turno di gioco. Secondo turno di gioco con Squadra B e Squadra C.

Esempio tempo di gioco per squadra:

Squadra A: 2 tempi da 15 x 2 gare= 60 minuti

10 min situazione di gioco x 2 confronti= 20 minuti

Totale attività: 80 minuti per squadra

FORMULA TORNEO QUADRANGOLARE

ESEMPIO CALENDARIO

Squadra A con Squadra B – Squadra C con Squadra D

Squadra A con Squadra C – Squadra B con Squadra D

Squadra A con Squadra D – Squadra B con Squadra C

1^ parte - Proposte Pre gara: Situazioni di Gioco 4c4 e 3c3 e duello 1c1

La prima parte della giornata viene dedicata alle Proposte Pre Gara con Situazioni di Gioco 4c4 e 3c3. Le Società giocheranno con tutti gli effettivi i due confronti in contemporanea delle Situazioni di Gioco. Tutti i giocatori in lista devono svolgere l'attività alternandosi e svolgendo, quando non impegnati, le attività di 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Dopo 4 minuti, i giocatori che stavano svolgendo le attività di 1 contro 1 andranno a svolgere le Situazioni di Gioco, andando a invertire la fase offensiva e difensiva per ogni squadra, e viceversa.

Al termine degli 8 minuti di gioco, verrà decretata la squadra vincitrice del turno e si proseguirà con il calendario formulato, fino a far incontrare tutte le squadre nelle Situazioni di Gioco 4c4 e 3c3.

2^ parte - confronto gara 7 contro 7

La seconda parte della giornata viene dedicata al confronto gara 7 contro 7. Le Società giocheranno con tutti gli effettivi in base al calendario formulato, in modo che tutte si affrontino una volta.



Dopo i primi 10 minuti di gioco, le squadre invertiranno il campo e dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni; i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti se non per validi motivi di salute.

Al termine della prima gara, verrà decretata la squadra vincitrice del turno e si proseguirà con il calendario formulato affinché si possano confrontare tutte le squadre con le medesime modalità.

Esempio tempo di gioco per squadra:

Squadra A: 2 tempi da 10 x 3 gare= 60 minuti

8 min situazione di gioco x 3 confronti= 24 minuti

Totale attività: 84 minuti per squadra.