

SEI BRAVO A... 2013

Date, orari e campi dei raggruppamenti. Tutte le squadre effettueranno 4 concentramenti, sono previsti (fare attenzione) turni di riposo. I punteggi saranno gli stessi della passata stagione, per ogni giornata saranno assegnati:

- 200 punti al primo classificato
- 150 punti al secondo classificato
- 100 punti al terzo classificato
- 50 punti al quarto classificato

La mancata partecipazione al singolo concentramento comporta l'azzeramento dei punti e la penalizzazione nella classifica meritocratica.

L'accesso alla festa provinciale verrà determinato dalla somma dei punti tecnici del Sei Bravo più i punti della classifica meritocratica.

I giochi sono gli stessi della passata edizione, senza la partita finale (7 vs 7) che sarà solo disputata alla festa provinciale.

Si ricorda che la Partecipazione al concentramento con meno di 13 allievi determina l'automatica assegnazione di zero punti finali. Le gare potranno essere giocate nell'interesse dei ragazzi ma qualunque sia il risultato finale il punteggio sarà di 0 (zero) punti.

GIRONE A

	1 giornata	2 giornata	3 giornata	4 giornata	5 giornata
Data	22/11/2012	29/11/2012	04/04/2013	11/04/2013	18/04/2013
Campo	Giotto Est	Cast.F.no	S. Firmina	Foiano	Cortona
Concentramento	Arezzo F.A.	S. Firmina	Castiglione	N.Foiano	Cortona
	S.Firmina	Cortona	Arezzo F.A.	Castiglione	Arezzo F.A.
	Cortona	N. Foiano	S.Firmina	Arezzo F.A.	Castiglione
	N.Foiano	Castiglione	Cortona	S.Firmina	N.Foiano
Riposa	Castiglione	Arezzo F.A.	N.Foiano	Cortona	S.Firmina

GIRONE B

	1 giornata	2 giornata	3 giornata	4 giornata	5 giornata
Data	22/11/2012	29/11/2012	04/04/2013	11/04/2013	18/04/2013
Campo	Levane	San Giovanni	Terranuova	Neri	Bucine
Concentramento	Levane	Sangiovese	Neri	N.Foiano	Terranuovese
		Terranuovese	Levane	Neri	Levane
	Terranuovese	Bucinese	Sangiovese	Levane	Neri
	Bucinese	Neri	Terranuovese	Sangiovese	Bucinese
Riposa	Neri	Levane	Bucinese	Terranuovese	Sangiovese

GIRONE C

	1 giornata	2 giornata	3 giornata	4 giornata	5 giornata	6 giornata
Data	22/11/2012	29/11/2012	28/03/2013	04/04/2013	11/04/2013	18/04/2013
Campo	Tuscar	Olmoponte	U.T.Chimera	Laterina	Quarata	Montevarchi
Concentramento	Olmoponte	Quarata	U.T.Chimera	Laterina	Montevarchi	Tuscar
	Tuscar	Laterina	Montevarchi	Olmoponte	Quarata	U.T. Chimera
	U.T.	Olmoponte	Quarata	Tuscar	Laterina	Montevarchi
	Montevarchi	Tuscar	Laterina	U.T.Chimera	Olmoponte	Quarata
Riposano	Quarata	U.T.Chimera	Olmoponte	Montevarchi	Tuscar	Laterina
	Laterina	Montevarchi	Tuscar	Quarata	U.T.Chimera	Olmoponte

GIRONE D

	1 giornata	2 giornata	3 giornata	4 giornata	5 giornata	6 giornata
Data	22/11/2012	29/11/2012	28/03/2013	04/04/2013	11/04/2013	18/04/2013
Campo	O. Chimera	Subbiano	Bibbiena	Archiano	Etruria	Falterona
Concentramento	O. Chimera	Bibbiena	Archiano	Etruria	Falterona	Subbiano
	Subbiano	Etruria	Falterona	O. Chimera	Bibbiena	Archiano
	Archiano	O. Chimera	Bibbiena	Subbiano	Etruria	Falterona
	Falterona	Subbiano	Etruria	Archiano	O. Chimera	Bibbiena
Riposano	Bibbiena	Archiano	O. Chimera	Falterona	Subbiano	Etruria
	Etruria	Falterona	Subbiano	Bibbiena	Archiano	O. Chimera

**PROGETTO TECNICO
REGOLAMENTO
LIMITI DI ETA'**

Età minima: 8 anni anagraficamente compiuti
Età massima: nati dal giorno 01 gennaio 2002

DISTINTE DI GARA

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatori, calciatori e calciatrici.

Le squadre devono presentarsi in 13 (13) o più' calciatori, i quali, in ogni caso, devono tutti prendere parte al gioco a confronto.

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara.

Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori.

ARTICOLAZIONE DELLE GARE

Nel sottolineare i principi che sottintendono l'organizzazione delle attività e per permettere agli istruttori di comunicare direttamente agli allievi, evitando atteggiamenti diseducativi, ciascuna squadra ha l'obbligo di utilizzare, nell'arco dei giochi a confronto, un time-out della durata di un minuto, che dovrà essere recuperato a fine gara.

La non utilizzazione del time-out comporta la sanzione della perdita di un punto (o più' punti in caso di recidività).

TEMPI DI GIOCO

15 minuti in ciascuna postazione, prevedendo la rotazione di tutti i ragazzi nei tre spazi di gioco. In totale sono previsti 45 minuti di attività per quanto riguarda le partite a tema.

SOSTITUZIONI

Tutti i calciatori in distinta devono prendere parte almeno ad un tempo dei giochi.

I nuovi entrati non potranno essere più' sostituiti fatti salvi casi di infortunio.

Di conseguenza, qualora una squadra disponesse di meno di 13 calciatori, i giochi si disputeranno, ma alla squadra saranno assegnati 0 (zero) punti. Deve essere comunque inviato il referto a questa Delegazione.

Per il campo di gioco si vedano le figure riportate nel presente documento.



ARBITRAGGIO DELLE GARE - RESPONSABILE DI CAMPO

Le gare dei confronti saranno osservate dagli Istruttori e dai Dirigenti delle Società partecipanti con la supervisione del Responsabile di campo.

Il Responsabile di campo della Società ospitante, dovrà provvedere a far firmare, per avallo, il referto ai Dirigenti delle Società e, quindi, ad inviare il referto stesso a questa Delegazione (organizzatrice) entro il secondo giorno dalla data di svolgimento delle gare.

Qualora tale documento non dovesse pervenire entro dieci giorni dalla disputa della gara, il Presidente (o chi per lui ne svolge ufficialmente le funzioni) e la Società responsabili del mancato inoltrare verranno sanzionati, rispettivamente, con l'inibizione temporanea di cui al comma h) dell'art. 19 e con l'ammenda prevista dal comma b) dell'art. 18 del Codice di Giustizia Sportiva.

DESCRIZIONE DEI GIOCHI A CONFRONTO

Partecipanti: 13 allievi per squadra (obbligatorio). E' consentita la presenza di piu' allievi in distinta con l'obbligo della partecipazione a rotazione nelle varie gare (in pratica devono giocare tutti!!!!).

Materiale: n. 4 porte mt. 4 x 2 (3 porte se una è bifrontale).

n. 6 palloni del n. 4

Cinesini sufficienti per delineare i campi di gioco.

N. 8 coni/birilli.

Dovranno essere creati 3 mini campi (vedi schema allegato) e realizzati tre tipi di partite a tema (si veda: Gioco 1 - Gioco 2 - Gioco 3). Tutti i bambini iscritti nella distinta dovranno cimentarsi in tutti e tre i giochi previsti. La durata di massima di ciascun confronto/partita a tema è di 10 minuti. Si effettuano in totale tre 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 nove confronti.

Nel referto gara verranno riportati i punteggi parziali di ciascun confronto ed il risultato finale.

MODALITA' DI PUNTEGGIO

Per ogni vittoria di ciascun tempo di gioco assegnazione di tre punti.

Per ogni pareggio di ciascun tempo di gioco assegnazione di un punto.

Per ogni sconfitta di ciascun tempo di gioco assegnazione di zero punti.

(Nella partita 7 c 7, 3 tempi di gioco, secondo il risultato viene assegnato il punteggio ad ogni tempo).

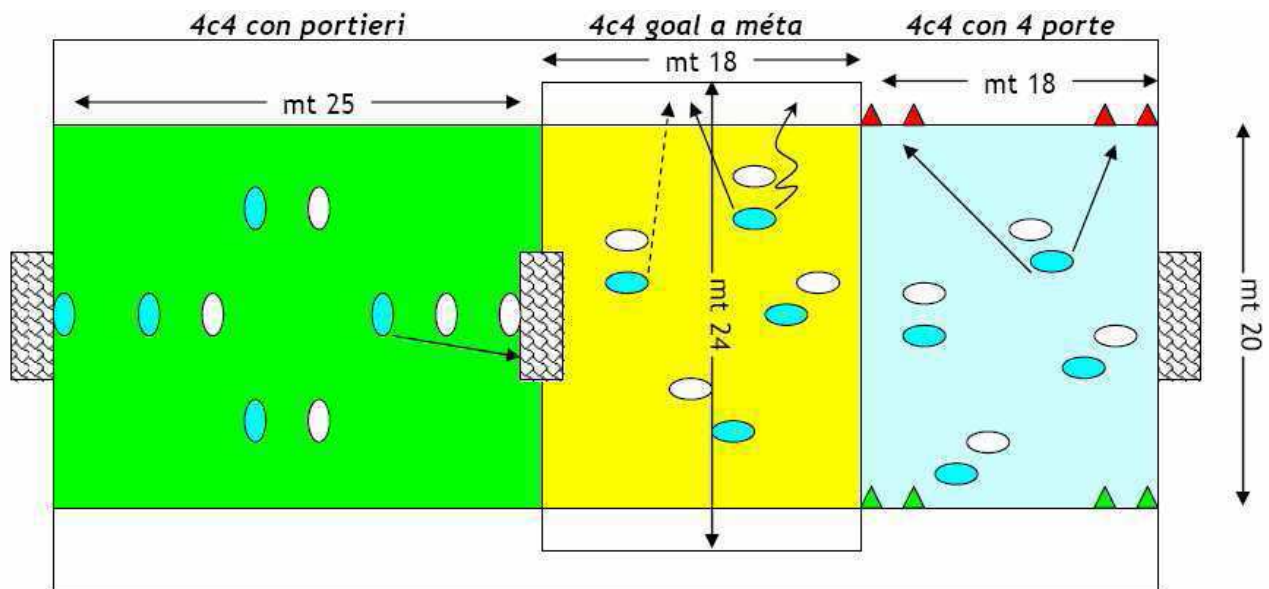
Partecipazione alla manifestazione con meno di 13 allievi assegnazione di zero punti finali. Le gare potranno essere giocate nell'interesse dei ragazzi ma qualunque sia il risultato finale il punteggio sarà di 0 (zero) punti.

Alla fine di tutti gli incontri verrà sommato il punteggio totale.

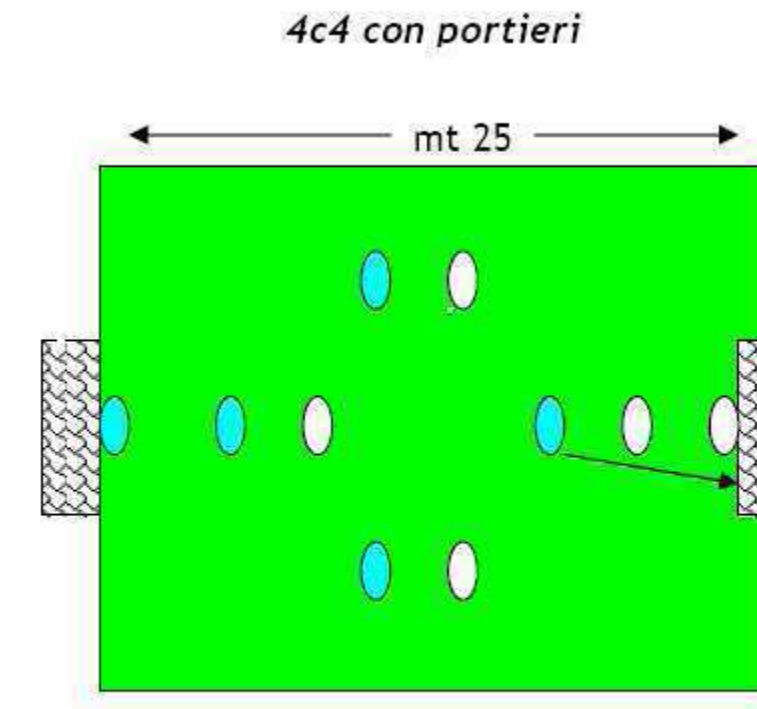
A parità di punti verranno presi in considerazione i seguenti criteri:

- ⇒ Maggior numero di gol fatti;
- ⇒ Minor numero di gol subiti;
- ⇒ Maggior numero di ragazzi impiegati;
- ⇒ Presenza di bambine.

PROGETTO TECNICO



1° Gioco



4 x 4 con portieri

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

⇒ Larghezza mt. 25

⇒ Larghezza mt. 20 (vds. Schema)

Lo spazio potrà essere definito da cinesini.

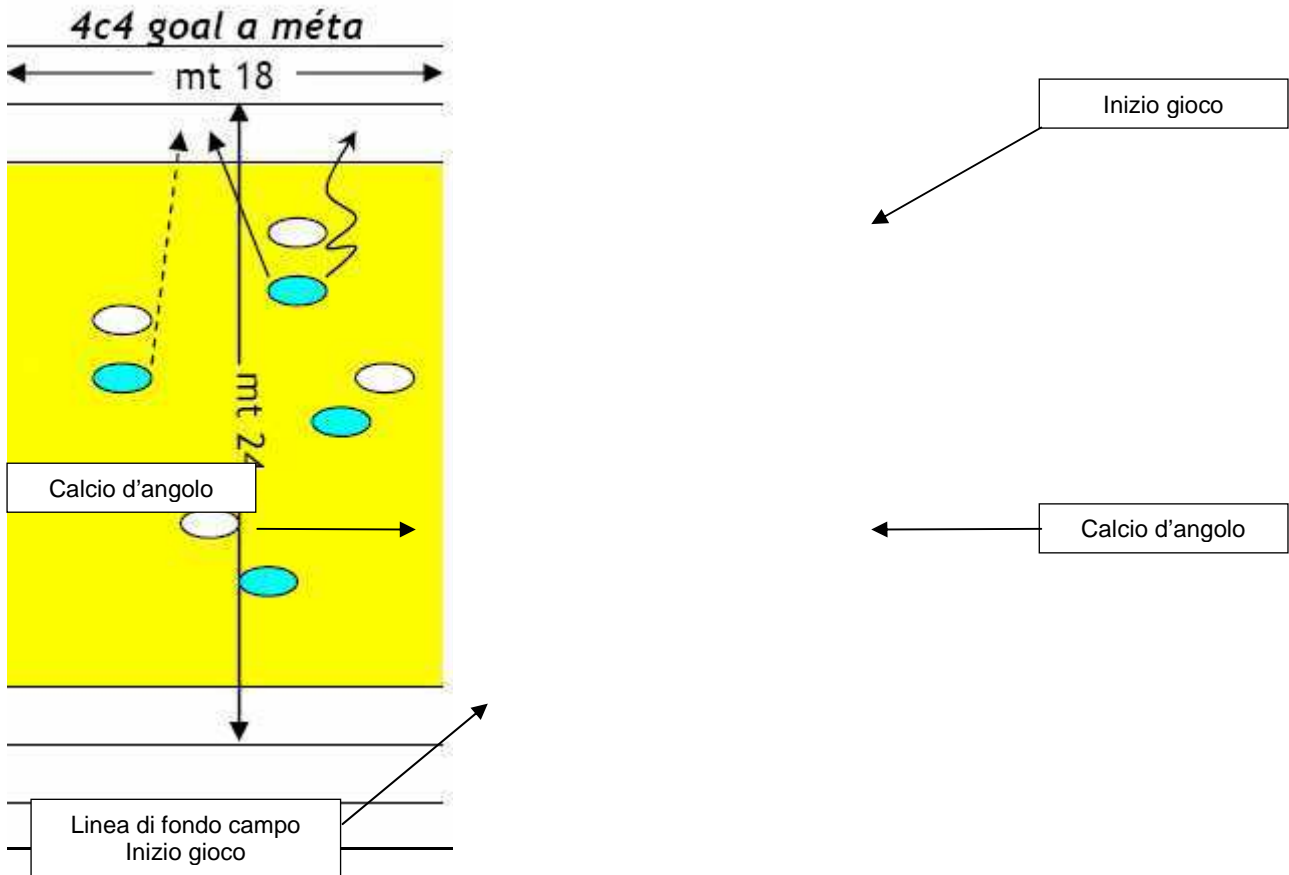
Vengono corteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4 x 2 mt.

Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale dovrà essere effettuata con i piedi.

Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi.

Come da regolamento è previsto il calcio d'angolo ed il calcio di rigore che sarà battuto a 7 mt. Dalla linea di porta.

2° gioco



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 metà ha una profondità di 2 mt.

Il punto può essere realizzato in due modi: in guida della palla (dribbling) oppure ricevendo la palla oltre la zona, nel qual caso il giocatore che riceve la palla deve 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 metà ad aspettare che gli venga trasmessa la palla).

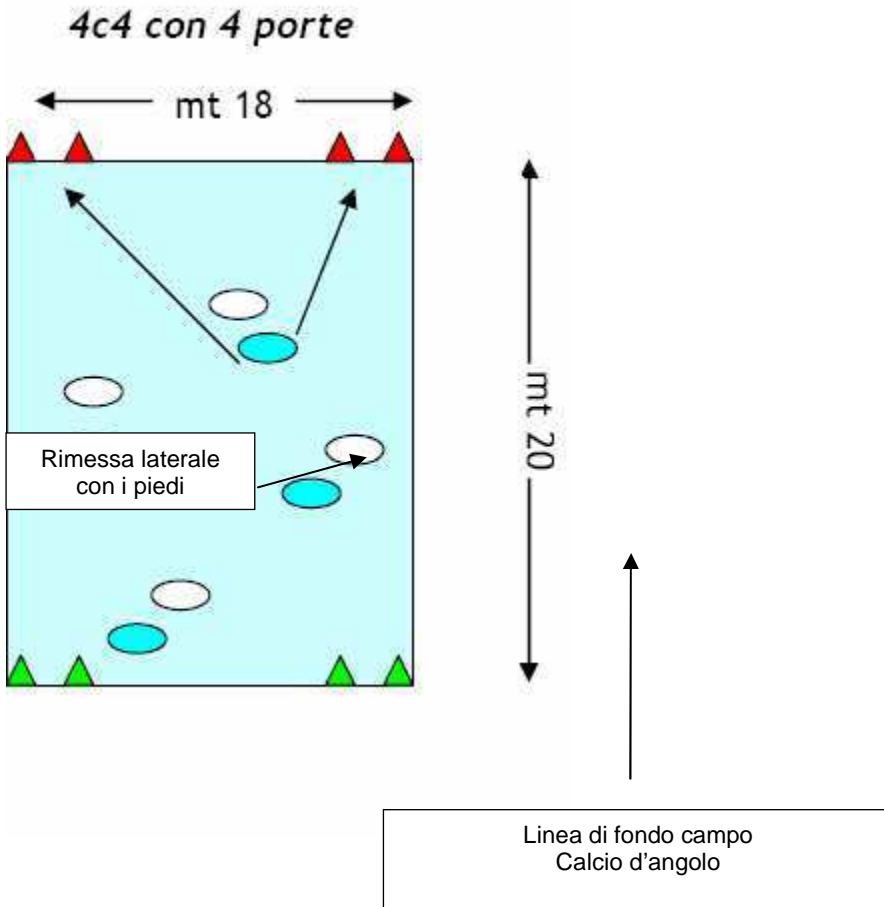
Spazio di gioco mt. 24 x 18 (vds. Schema)

E' previsto il calcio d'angolo che sarà battuto da metà campo.

La rimessa laterale dovrà essere effettuata con i piedi.

Ogni azione inizierà dalla linea di fondo campo.

3° gioco

**4 x 4 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 siano:

- ⇒ Lunghezza mt. 20;
- ⇒ Larghezza mt. 18 (vds. Schema)

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini o da altre attrezzature nella disponibilità della Scuola Calcio purchè sia conforme alle norme sulla sicurezza.

Le 4 porticine sono realizzate con dei coni/birilli (opportunamente fissati a terra mediante paletto inserito nel foro del cono al fine di evitare lo spostamento, se colpiti dalla palla), pertanto il goal è valido se la palla supera la linea di porta rasoterra all'interno dei coni/birilli (ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni/birilli - può essere inserito come riferimento dell'altezza il nastro delineatore bianco-rosso).

E' previsto il calcio d'angolo che sarà battuto dalla metà della linea di fondo campo.

La rimessa laterale dovrà essere effettuata con i piedi.

Ogni azione inizierà dalla linea di fondo campo.

GRADUATORIA DI MERITO

Al termine di tutte le gare in programma si procederà ad assegnare un punteggio che determinerà una classifica. A tutto ciò sarà sommato il punteggio ottenuto dalla verifica delle domande di richiesta di Scuola Calcio attraverso il riscontro con il reale tesseramento che produrrà una graduatoria di merito dalla quale le prime otto Società parteciperanno alla fase finale provinciale.

	FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO ATTIVITA' DI BASE SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AREZZO REFERTO GARE "SEI BRAVO A.....SCUOLA DI CALCIO 2012/2013" *	
--	---	--

CAT. PULCINI ANNO.....	GIRONE:
------------------------	---------------

SQUADRA "A"	SQUADRA "B"
SQUADRA "C"	SQUADRA "D"

1 ° TEMPO

RISULTATI	5 VS 5	4 PORTE	META	PUNTI
INCONTRO A-B				
INCONTRO C-D				

2° TEMPO

RISULTATI	5 VS 5	4 PORTE	META	PUNTI
INCONTRO A-C				
INCONTRO B-D				

3° TEMPO

RISULTATI	5 VS 5	4 PORTE	META	PUNTI
INCONTRO A-D				
INCONTRO C-E				

SOMMA PUNTI TOTALI

Squadra	1° Tempo			2° Tempo			3° Tempo			Totale		
	PUNTI	GOAL FATTI	GOAL SUBITI	PUNTI	GOAL FATTI	GOAL SUBITI	PUNTI	GOAL FATTI	GOAL SUBITI	PUNTI	GOAL FATTI	GOAL SUBITI
A												
B												
C												
D												

CLASSIFICA FINALE

	NOME SQUADRA	PUNTI TOTALI	GOAL FATTI	GOAL SUBITI	DIFFERENZA RETI
1°					
2°					
3°					
4°					

Firma Responsabile di Campo

Firma Dirigenti

SQUADRA "A"	SQUADRA "B"
SQUADRA "C"	SQUADRA "D"

Importante: allegare le distinte dei giocatori