



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Friuli Venezia Giulia

FESTA REGIONALE PULCINI 2018 - 2019
PULCINI#TIFIAMOEUROPA
BASOVIZZA (TS) 12 MAGGIO 2019

Al fine di attuare la necessaria verifica dell'attività svolta nelle "Scuole di Calcio" il Settore Giovanile e Scolastico (per la parte tecnica) d'intesa con il Settore Tecnico e il Comitato Regionale della LND, organizzano la Manifestazione Pulcini#tifiamoeuropa.

Alla Festa Regionale della Manifestazione Pulcini#tifiamoeuropa accedono 8 squadre:

- le cinque squadre (una per Delegazione Distrettuale e Provinciale) con il miglior punteggio ottenuto nelle relative cinque Feste Distrettuali/Provinciali.

In proporzione alle società coinvolte nelle fasi provinciali/distrettuali delle diverse Delegazioni, accedono anche:

- la società con il secondo miglior punteggio della Delegazione di Udine;
- La seconda e la terza società con miglior punteggio della Delegazione di Pordenone.

Categoria di Partecipazione

La manifestazione è riservata a giovani calciatori della **Categoria Pulcini nati dal 01.01.2008 secondo quanto di seguito specificato:**

- **Società PROFESSIONISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2009** (le Società professionistiche che hanno ottenuta deroga per partecipare con i pari età, potranno partecipare con giovani calciatori nati nel 2008 o con squadre di età mista 2008-2009)
- **Società DILETTANTISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2008** (qualora ci siano Società che non hanno un numero sufficiente di tesserati nati nel 2008, è possibile partecipare all'attività con il gruppo Pulcini di età mista 2008-2009)

All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2007, purché in regola con la prevista deroga rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico, sia con società professionistiche che con società dilettantistiche.

Le squadre si confronteranno in quattro diverse modalità che per questa stagione sportiva, caratterizzata dalla fase finale degli EUROPEI UNDER 21 in Friuli Venezia Giulia, in Emilia Romagna e Repubblica di San Marino, si sintetizzano in:

- 1) **Partita 3c3 in situazione semplificata** (3c3 in ampiezza, 3c3 in costruzione)
- 2) **Giochi di tecnica** (gioco veloce, calcio forte)
- 3) **Partite 7c7**
- 4) **Graduatoria partecipazione, Tifo e Fair Play**



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Friuli Venezia Giulia

Modalità di svolgimento

- Il torneo prevede lo svolgimento di incontri di 6' nei giochi 3c3 e di 10' nelle partite 7c7.
- Tutte le 8 società si scontreranno sia nei giochi che nelle partite quindi si svolgeranno 7 incontri di giochi e 7 incontri partita.
- Ogni giocatore, quindi, svolgerà 42' di gioco e un minimo di 30' di partita.
- Nelle partite 3c3 e nei giochi di tecnica ogni squadra formerà 4 gruppi che rimarranno fissi per tutte le rotazioni, sono ammessi cambi solo all'interno di uno stesso gruppo. I gruppi dovranno ruotare come da tabella allegata.
- Nelle partite dispari eccetto l'ultima (prima, terza, quinta) non sono previsti cambi salvo infortuni dei giocatori, solo nelle partite pari (seconda, quarta, sesta) saranno previsti possibili cambi per i giocatori che hanno giocato per intero la partita precedente.
- Nell'ultima partita (settima) si svolgerà un time-out a 5' per permettere a tutti i giocatori di prendere parte all'incontro.
- Tutte le partite 7c7, le partite 3c3 e giochi di tecnica si svolgeranno con la modalità dell'autoarbitraggio.
- Ogni società dovrà presentare due dirigenti-arbitro informati sul regolamento dei giochi 3c3 che si occuperanno anche del riconoscimento dei giocatori.
- All'arrivo delle società, ore 9:15, i dirigenti accompagnatori assieme ai dirigenti-arbitro porteranno ai responsabili del Settore Giovanile e Scolastico:
 1. 9 liste gara regolarmente compilate e firmate
 2. tesserini di riconoscimento

Accederanno al Grassroots Day, festa prevista c/o il Centro Tecnico Federale di Coverciano i giorni 15-16 giugno 2019:

1. la società che avrà realizzato il miglior punteggio assoluto (punteggio tecnico, partecipazione, tifo, prenotazioni di biglietti per lo stadio, numero di condivisioni social e contributi creativi);
2. la società delle delegazioni di Udine Pordenone e Tolmezzo con il miglior punteggio esclusa la prima in assoluto;
3. la società delle delegazioni di Gorizia e Trieste con il miglior punteggio esclusa la prima in assoluto.

Prima dell'inizio della manifestazione sarà effettuato il sorteggio alla presenza dei responsabili delle società per stabilire l'ordine delle partite sette contro sette delle partite tre contro tre e dei giochi di tecnica

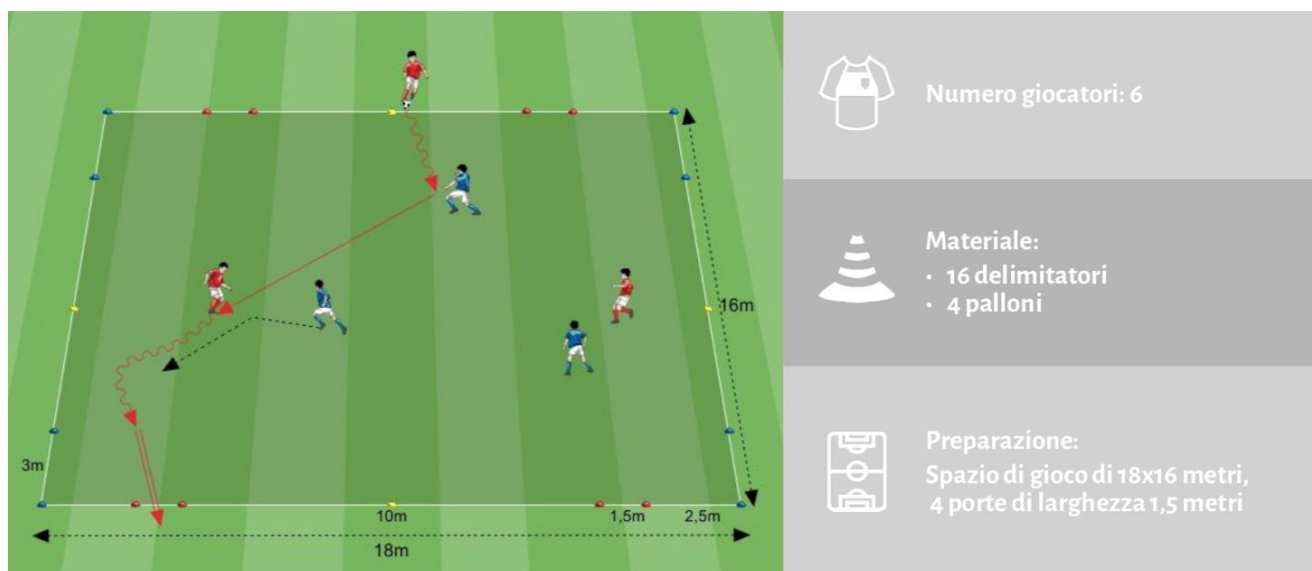


FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Friuli Venezia Giulia

3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA



Si gioca una partita 3vs3 a 4 porte con l'obiettivo, per entrambe le squadre, di realizzare un gol in una delle 2 porte difese dalla squadra avversaria.

La partita si sviluppa attraverso le seguenti regole:

- **CAMPO DI GIOCO.** Il campo viene definito da delimitatori di due colori diversi, così come da figura. La linea di fondocampo continua per 3m anche sulle linee laterali adiacenti agli angoli del campo.
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo e dal prolungamento della stessa sulla linea laterale (entro i 3m segnalati), la rimessa viene battuta sempre dalla squadra che difende le due porte posizionate sulla stessa. Dopo 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **TIRO LIBERO.** La squadra che avrebbe dovuto battere i calci d'angolo effettua un tiro dalla propria linea di fondocampo (con palla ferma) cercando di fare gol in una delle due porte avversarie. Il pallone calciato nel "tiro libero" non può ricevere contrasto da parte degli avversari.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido). Il gol può essere realizzato da qualsiasi posizione del campo.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi sia con le mani (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Friuli Venezia Giulia

del gioco non può essere effettuata conducendo palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione).

- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta o indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo; può inoltre essere battuto anche attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Nel caso in cui un fallo avvenga all'interno dei 3 m dalla linea di fondocampo (il limite di questa area è segnalato dai delimitatori sulla linea laterale), viene calciato un "tiro libero" a favore della squadra che ha subito il fallo. Al termine del tempo di gioco previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

3 CONTRO 3 COSTRUZIONE

Numero giocatori: 6

Materiale:

- 1 porta regolamentare
- 4 delimitatori
- Campo delimitato per una partita della categoria Pulcini

Preparazione:

Spazio di gioco di larghezza del campo pulcini (indicativamente 35m), lunghezza 18 metri; 1 porta 4x2 metri; 2 porte di 1,5 metri (posizionate a 10 metri di distanza l'una dall'altra)

Si gioca un 3vs3 in cui una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta regolamentare mentre l'altra ha l'obiettivo di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno di due porticine di dimensioni ridotte.

Si gioca una partita tra la squadra in difesa della porta 4x2 e quella a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori.

- **IL CAMPO DI GIOCO.** I limiti del campo vengono considerati attraverso le linee laterali e le linee di fondocampo su cui si trovano da una parte la porta 4x2 e dall'altra parte le due porticine definite dai delimitatori.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido).
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo viene rimessa in gioco sempre dalla squadra che difende la porta regolamentare del campo Pulcini; se invece



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Friuli Venezia Giulia

esce oltre a linea sulla quale sono collocate le due porticine viene rimessa in gioco dalla squadra che ha il compito di difenderle. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".

- **IL TIRO LIBERO.** Il tiro libero si esegue calciando la palla da un punto a scelta della linea di fondocampo della squadra che difende le due porticine. Il tiro non può ricevere opposizione da nessun avversario (non è previsto il portiere) ma per considerarsi valido nel momento in cui entra in rete non può avere una traiettoria rasoterra. Il pallone deve quindi entrare in rete con una traiettoria aerea (indipendentemente da come viene calciato). Il tiro libero si batte attraverso le stesse modalità per entrambe le squadre.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi sia con le mani, (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo la palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione). Le stesse regole per la rimessa in gioco del pallone valgono in seguito ad un gol o nel caso di una rimessa da fondo campo che deve essere eseguita dal portiere
- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno)
- **IL PORTIERE.** La squadra a difesa della porta singola ha un portiere che può prendere il pallone con le mani. Il portiere può cambiare durante lo svolgimento del gioco, l'eventuale sostituzione (tra lo stesso ed un giocatore di movimento) va comunicata sia al dirigente arbitro che agli avversari nel momento in cui il gioco è fermo.
- **RETROPASSAGGIO AL PORTIERE.** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione ed il contrasto da parte dell'avversario. Al termine del tempo previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

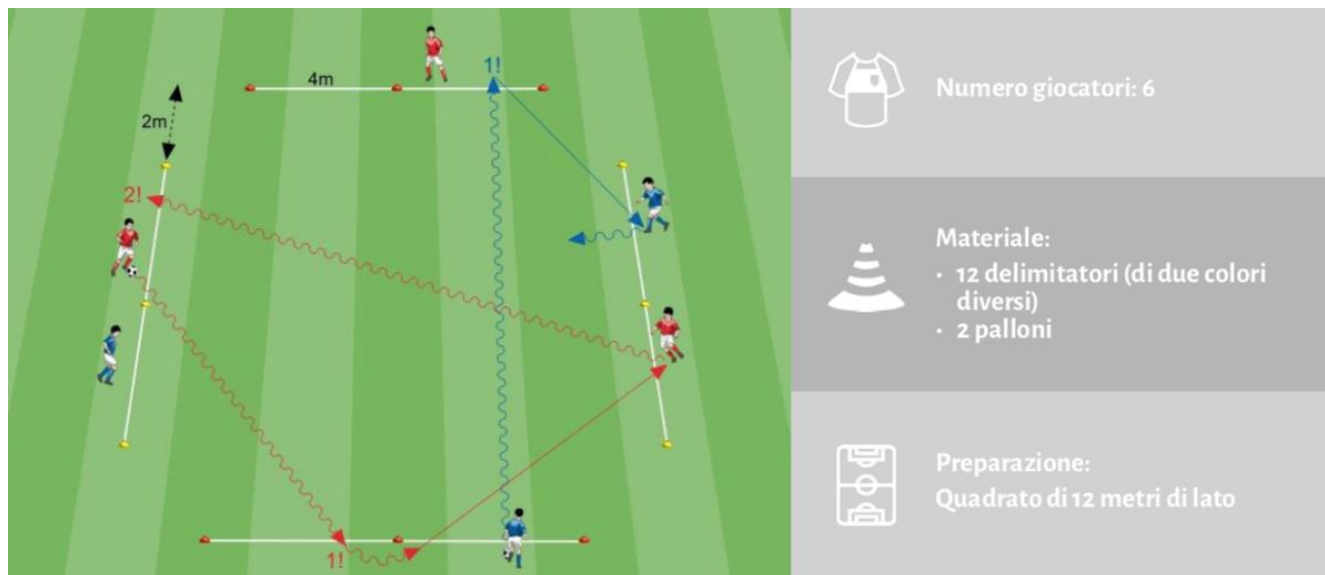


FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Friuli Venezia Giulia

GIOCO VELOCE



I 3 giocatori di ogni squadra si posizionano all'esterno di 3 lati a scelta del quadrato di gioco ognuno di loro si colloca dietro ad una delle 4 linee da 8m (composte da 3 delimitatori ciascuna, come da figura). Un lato del quadrato verrà quindi lasciato libero da ognuna delle due squadre (non deve necessariamente essere lo stesso, i giocatori possono disporsi in campo come preferiscono), gli altri 3 saranno invece occupati da un giocatore per squadra. Ogni squadra gioca con un pallone, dato inizialmente ad uno qualsiasi dei 3 giocatori della stessa. Il gioco consiste in una sfida tecnica tra i componenti delle due squadre al raggiungimento di un punteggio prestabilito.

L'attività si sviluppa su più turni di confronto, ognuno dei quali assegna un punto alla squadra vincitrice.

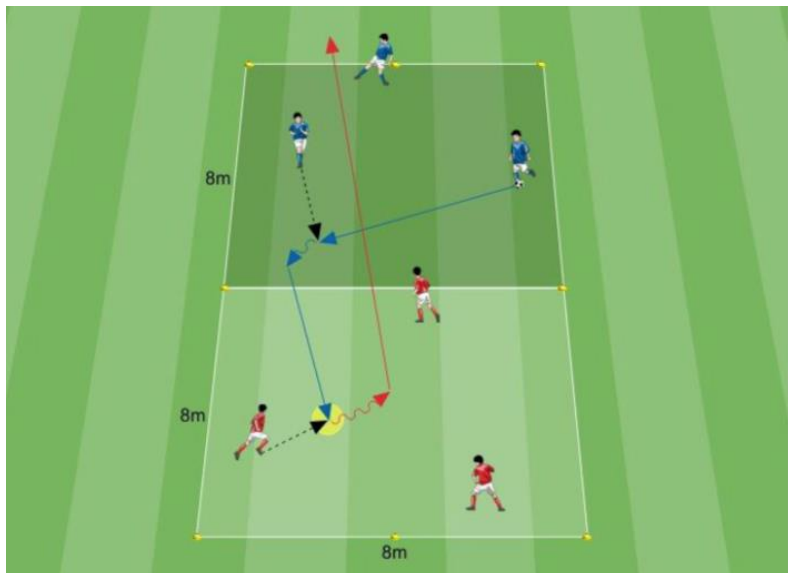
- Al segnale di partenza i 2 giocatori in possesso del pallone (a partire da ora definiti "A") hanno il compito di condurlo oltre la linea al di fuori della quale non si trova nessuno dei propri compagni di squadra (sul lato che devono raggiungere in conduzione può esserci un avversario, a seconda della disposizione scelta dalle due squadre ma non può esserci un compagno). Una volta superata la linea, i giocatori "A" passano il pallone ad uno dei loro due compagni di squadra (a partire da ora definiti "B") che hanno il compito di riceverlo e condurlo oltre la linea lasciata libera dal compagno "A". I giocatori "B", una volta superata la linea, possono passare la palla a chi vogliono: al giocatore "A" oppure anche al giocatore "C" (coloro i quali non sono ancora stati coinvolti nell'attività), chiunque dei 2 riceva palla, prosegue il gioco con l'obiettivo di condurre il pallone oltre la linea libera da compagni.
- Ogni volta che un giocatore riceve la palla dal compagno che supera in conduzione palla un lato libero da compagni si realizza un punto per la propria squadra. Se un giocatore riceve la palla all'interno del quadrato o se un giocatore in conduzione palla non supera completamente la linea libera o commette un errore (passa la palla ad un compagno senza averla condotta o si dirige oltre una linea dove c'è già un altro giocatore della propria squadra), il punto non viene assegnato ma l'azione può continuare.






FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO *Friuli Venezia Giulia*

- La prima squadra che arriva a 10 punti (10 lati conquistati in modo corretto) vince il turno di gioco. Si effettuano tanti turni quanti se ne riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine del tempo la terna che è riuscita a vincere il maggior numero di turni risulterà la squadra vincitrice del gioco.
- Il gioco non prevede l'ostruzione dell'azione svolta dai giocatori della squadra avversaria pertanto ogni terna procede nel proprio compito indipendentemente da quello dei propri oppositori. Nel caso in cui un giocatore ostacoli volutamente l'azione degli avversari, il punto di quel turno di gioco viene assegnato alla squadra che ha subito la scorrettezza.

CALCIO FORTE



	Numero giocatori: 6
	Materiale: <ul style="list-style-type: none">• 5 palloni• 8 delimitatori
	Preparazione: Spazio di gioco: rettangolo 8x16 metri di lato (due metà campo di 8x8 metri)

- Rimanendo all'interno della propria metà campo i giocatori della squadra in possesso palla devono cercare di realizzare un punto calciandola rasoterra oltre la linea di fondocampo avversaria. Di seguito vengono presentate le modalità attraverso le quali si può effettuare un punto e le situazioni che portano invece al cambio di possesso della palla.

➤ Modalità di assegnazione del punteggio:

1. Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, termina oltre la linea di fondocampo avversaria.
2. Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, viene controllato in modo errato dagli avversari, la palla si alza e finisce oltre la linea di fondocampo (con qualsiasi modalità, rasoterra con traiettoria aerea o rimbalzando).



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Friuli Venezia Giulia

➤ Modalità per effettuare il cambio di possesso della palla:

1. Se la palla viene calciata con traiettoria aerea, automaticamente è da considerarsi in possesso della squadra avversaria.
2. La palla, calciata rasoterra, in seguito al controllo della squadra avversaria, esce dalla loro metà campo lateralmente o frontalmente (superando quindi la linea che divide le due metà campo).
3. Dopo aver controllato il pallone, la squadra che l'ha ricevuto ne tiene il possesso per un tempo superiore ai 10".
4. Il giocatore della squadra in possesso palla calcia la stessa da una posizione esterna alla propria metà campo.
5. Il cambio del possesso del pallone avviene attraverso un passaggio effettuato alla squadra avversaria. Quando il pallone si considera "in gioco":

• In seguito ad un punto od un cambio palla, i 10 secondi di tempo utili ad effettuare l'azione di tiro vengono calcolati da momento in cui il pallone entra nella metà campo della squadra che deve giocarlo. Il tempo dell'azione non tiene conto dei secondi necessari per recuperare il pallone uscito dal campo di gioco.

➤ Regole complementari per la squadra in possesso:

Non esiste un numero di tocchi predefinito per il giocatore che riceve il pallone, questo può essere: giocato di prima intenzione verso il campo avversario; controllato e calciato; controllato, condotto e poi passato ad un compagno; controllato, condotto e calciato verso il campo avversario. Ogni azione tecnica che segue la ricezione è quindi a discrezione dei giocatori coinvolti nel gioco.

I giocatori della squadra in possesso palla possono trasmettersi il pallone il numero delle volte che lo desiderano (rimando all'interno dei 10 secondi previsti da ogni azione di gioco) oppure, se lo ritengono opportuno, anche calciare di prima intenzione verso il campo avversario. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

Modalità di Assegnazione del Punteggio dell'Incontro

Il punteggio dell'incontro terrà conto dei principi su cui si basa l'attività nelle categorie di base. Il risultato della gara sarà infatti la somma dei punti ottenuti nel corso del confronto, in modo che in ogni gara i giovani calciatori impegnati siano il più possibile motivati in ogni momento.

Quindi, in linea di principio, ogni mini-gara viene conteggiata a sé, assegnando 1 punto per ogni incontro vinto e 0,5 punti per ogni incontro pareggiato.

Al termine delle 4 mini gare sarà assegnato 1 punto alla squadra che avrà realizzato il punteggio maggiore e 0,5 punti in caso di parità.

Per ogni partita 7c7 sarà assegnato un punto in caso di vittoria e 0,5 punti in caso di parità

Graduatoria "Partecipazione, Tifo e Fair Play"

- Assegnazione di 2 punti per aver partecipato alla manifestazione con almeno 12 giovani calciatori (Nel caso la squadra abbia utilizzato un numero di giocatori inferiore a 12, la stessa verrà penalizzata di due reti per ogni giocatore in meno, sia nei giochi che nelle partite.
- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato alla manifestazione con almeno 3 bambine in lista
- Assegnazione di 2 punti per l'organizzazione del Tifo corretto all'esterno del campo di gioco, da parte dell'organizzazione dell'attività (FIGC-SGS).



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO *Friuli Venezia Giulia*

Graduatoria “Prenotazione biglietti, Condivisioni social, Contributi creativi” (al 08/05719)

In seguito verranno assegnati alle squadre anche i punti riferiti alle prenotazioni di biglietti per lo stadio (la prima 6 punti la seconda 5 la terza 4 la quarta 3 la quinta 2 la sesta 1 punto), al numero di condivisioni social

(la prima 3 punti la seconda 2 la terza 1 punto) e i contributi creativi (la prima 3 punti la seconda 2 la terza 1 punto).

In caso di parità al termine della manifestazione, si prenderà in considerazione il livello di riconoscimento della Scuola Calcio.

In caso di ulteriore parità, miglior punteggio nella graduatoria di merito Fair Play

In caso di ulteriore parità, si valuterà il miglior rapporto Allenatori/Giovani calciatori

In caso di ulteriore parità, i successivi punti del regolamento Fair Play (dal punto 2 ai successivi, con il medesimo ordine e considerati uno alla volta) verranno confrontati tra le squadre fino a quando non si evidenzierà una differenza a favore di una squadra. In caso persista ancora la situazione di parità, si procederà alla determinazione della vincente tramite sorteggio.

Referente Tecnico della Manifestazione è il Delegato Regionale per l'Attività di Base prof. Carlo Giorgiutti (mail: base.friuliveneziagiuliasgs@figc.it – cell. 338 2226102)