



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

TORNEO #GRASSROOTS CHALLENGE

Categoria Pulcini





SARDEGNA

CATEGORIA PULCINI

CONCENTRAMENTO INTERPROVINCIALE

Programma tecnico organizzativo della giornata

Ogni squadra svolgerà **3 tempi** di gioco contro ciascuna avversaria:

12 minuti		
6'	3vs 3 in ampiezza	6' gioco di tecnica "calcio forte"
2 tempi da 15 minuti		
Gara 7 vs 7		

Dimensioni **campo da gioco**: **50 metri** lunghezza - **35 metri** larghezza.
Dimensione **area di rigore**: **10 metri** lunghezza - **25 metri** larghezza.

Organizzazione dei campi ad opera delle **società coinvolte** nel concentramento con supporto del Tutor.

Auto - arbitraggio con supervisione della Società non impegnata nel turno di gioco.



FORMULA TORNEO TRIANGOLARE

Squadra A con Squadra B - Squadra C *turno di riposo*

1^ parte -

3 contro 3 in ampiezza e gioco di tecnica “calcio forte”

La prima parte della giornata viene dedicata al 3 contro 3 in ampiezza e calcio forte. Le prime due Società estratte giocheranno con tutti gli effettivi due confronti in contemporanea di 3 contro 3 in ampiezza e del gioco di tecnica “calcio forte”.

Dopo 6 minuti, i giocatori del campo A e C andranno a confrontarsi nel campo B e D e viceversa, andando così a variare l'esercitazione.

Al termine dei 12 minuti di gioco, verrà decretata la squadra vincitrice del turno che osserverà un turno di riposo, e a confrontarsi nei medesimi giochi 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 e 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 PREPARAZIONE SPAZI DI GIOCO



Nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu.



Categoria Pulcini

REGOLAMENTO TECNICO

Art. 1 – Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco saranno le seguenti:

Lunghezza: 50 mt.

Larghezza: 35 mt.

La dimensione *dell'Area di Rigore* deve avere i seguenti valori:

Lunghezza: 10 mt.

Larghezza: 25 mt.

A seconda delle necessità, il campo di gioco potrà essere tracciato orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto, utilizzando una sola metà del campo a 11.

Le dimensioni *delle porte* saranno comprese tra i seguenti valori: **4 x 2 metri**.

Art. 2 – Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il **numero "4"**.

Art. 3 – Modalità di svolgimento e durata delle gara

Le squadre si confronteranno attraverso un triangolare in **Gare 7 vs 7**.

Le gare si svolgeranno in un tempo di gara “abilità tecnica” da 12’ (6’+6) e **2 tempi** della durata di **15 minuti** di **7 vs 7**.

Nelle gare non è prevista l’applicazione del fuorigioco.

La regola relativa al retropassaggio al Portiere ’verrà applicata tenendo conto delle raccomandazioni inserite nella regolamentazione dell’attività della Categoria Pulcini nella **Circolare dell’Attività di Base e delle Modalità di svolgimento delle Gare (CU n. 11 SGS del 03 AGOSTO 2020)**

La Rimessa dal fondo dovrà essere effettuata con palla a terra all’interno dell’area di rigore

È concesso il rinvio del portiere.

Art. 4 – Sostituzione dei giocatori

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero.

Art. 5 – Punteggi e classifiche

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

La “GRADUATORIA DI MERITO/CLASSIFICA” finale sarà data dalla somma dei punteggi **C e D**.

Le squadre prime classificate nella graduatoria di merito accederanno alla fase successiva, secondo quanto determinato dal regolamento specifico indicato dal competente Ufficio del Coordinatore Federale Regionale SGS.

A. ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

Il risultato della “**GARA**” nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: quindi ogni tempo non costituisce gara a sé, ma “mini-gara”. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

COMBINAZIONE RISULTATI	PUNTEGGIO GARA
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2-1

B. ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GRASSROOTS CHALLENGE”

La gara di Abilità Tecnica, come solitamente prevista nell'ambito della categoria Esordienti, in questo Torneo viene sostituita dal “Grassroots Challenge”.

C. ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell’**“INCONTRO”** è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del “Grassroots Challenge”, determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

- 3** punti in caso di *vittoria*
- 1** punto in caso di *parità*
- 0** punti in caso di *sconfitta*

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Punteggio Tecnico della sfida “Grassroots Challenge”
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria “BONUS”
4. Miglior Punteggio complessivo ottenuto nel “Grassroots Challenge”
5. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria “FAIR PLAY”
6. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1, 2, 3 e 4 dei criteri sopra citati.

Nel caso in cui il punteggio FAIR PLAY sia ancora in parità, per la determinazione della migliore classificata, si procederà come previsto al punto 6

D. ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “BONUS”

Per il punteggio “**BONUS**” valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati della gara, andranno a contribuire alla determinazione delle classifiche finali per l’accesso alle successive fasi previste.

PUNTEGGIO “BONUS”	PUNTI
Squadra Pulcini con almeno 14 giocatori in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra Pulcini con almeno 12 giocatori in distinta gara	1 per ciascuna gara
Partecipazione alla gara di almeno 3 bambine (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzate secondo quanto previsto dal regolamento)	1 per ciascuna gara

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 01/07/2020 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell’attività di base.

1. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO GIOCHI DI TECNICA

L'organizzazione dell'attività e degli spazi di gioco, oltre che dei materiali utilizzati è stata sviluppata tenendo conto alcuni fondamentali principi:

- utilizzo di una limitata tipologia e numero di attrezzatura;
- limitato Tempo dedicato alla preparazione dei campi;
- utilizzo di linee già esistenti;
- rapidi cambi di compiti tra una esercitazione e l'altra, diminuendo sensibilmente le pause per i cambi tra una esercitazione/gioco e l'altra; Impiego attivo e contemporaneo di tutti i giovani calciatori partecipanti.

Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3 contro 3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di esercizio del modello "Gioco di Tecnica" (vedi Esercitazioni). Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle del campo a 7.

Nell'incontro sarà possibile scegliere una modalità di Partita **3 contro 3 in situazione semplificata** ('**3 contro 3 in ampiezza**') ed un Gioco di Tecnica (**Calcio Forte**).

Nelle figure che seguono, viene illustrato graficamente il possibile abbinamento delle attività previste considerando

- la SOLUZIONE n°1 con una Partita 3 contro 3 nella quale vengono utilizzate mini-porte o linee, segnate da delimitatori;
- nella SOLUZIONE n°2 viene invece illustrata la modalità per organizzare lo spazio utilizzando una porta già fissata per la gara 7 contro 7.

Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7 contro 7.

Al termine dei primi 6 minuti di gioco, il gioco si interrompe ed i giocatori passeranno nello spazio a fianco per confrontarsi con una nuova sfida (chi ha giocato la Partita 3 contro 3 si sfida nel Gioco di Tecnica e viceversa). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.

Al termine della seconda fase dedicata al confronto tecnico, il campo verrà liberato dei delimitatori superflui, subito pronto per disputare il confronto 7 contro 7, suddiviso in 2 tempi da 15 minuti ciascuno, con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.



Nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu.

2. PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI CALCIATORI

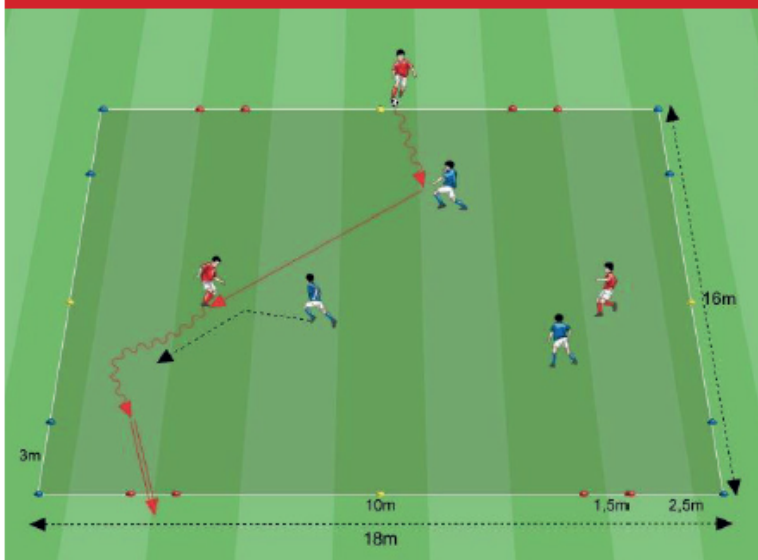
Ogni squadra deve presentarsi con 14 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti o con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 1 punto nella graduatoria del singolo confronto. Nel caso in cui una squadra sia composta da più di 12 giocatori si dovranno creare quattro gruppi, che rimarranno fissi per tutte le rotazioni dei giochi; sono ammessi i cambi solo all'interno di uno stesso gruppo. Nel caso in cui il confronto si realizza con meno di 12 giocatori di una o entrambe le squadre si dovrà tener conto della tabella riportato alla fine.

Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3 contro 3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 6 minuti ciascuna) e nel 7 contro 7 (2 o 3 tempi di 15 minuti ciascuno).

La durata di ciascuna "partita con situazione semplificata" è di 6 minuti. Ogni partita 7 contro 7 avrà la durata di 30 minuti, suddivisi in 2 tempi da 15 minuti ciascuno, con l'opzione di giocare un ulteriore terzo tempo di 15 minuti.

3. LE ESERCITAZIONI

3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 16 delimitatori
- 4 palloni



Preparazione:

Spazio di gioco di 18x16 metri,
4 porte di larghezza 1,5 metri

Descrizione

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.

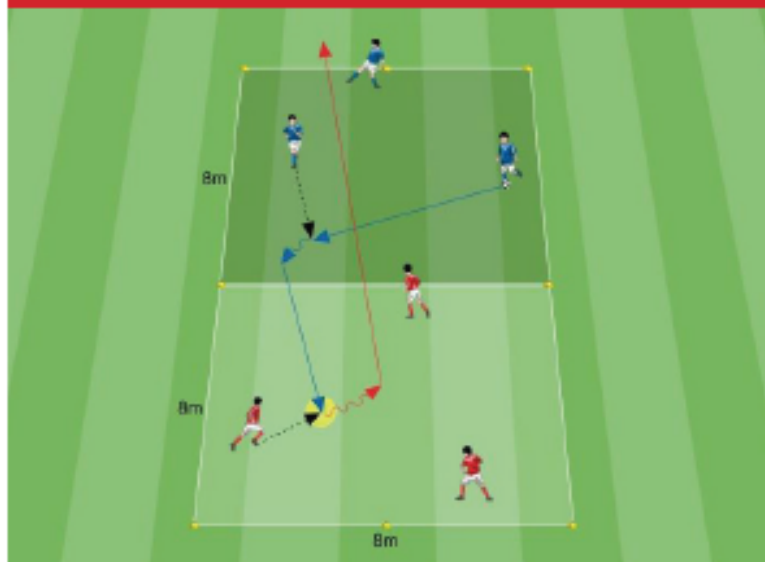
Regole

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. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **TIRO LIBERO:** la squadra che dovrebbe battere i calci d'angolo effettua un tiro dalla propria linea di fondocampo (con la 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 dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che 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 palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzioni).
- **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). 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.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

CALCIO FORTE



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 5 palloni
- 8 delimitatori



Preparazione:

Spazio di gioco: rettangolo 8x16 metri di lato (due metà campo di 8x8 metri)

Descrizione

All'interno del rettangolo delimitato si posizionano due squadre da 3 giocatori ciascuna. Ogni gruppo staziona all'interno di una delle due metà campo. Si gioca con un pallone. Il gioco prevede un confronto tecnico tra le due squadre.

Regole

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:

- Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, termina oltre la linea di fondocampo avversaria.
- 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).

Modalità per effettuare il cambio di possesso della palla:

- Se la palla viene calciata con traiettoria aerea, automaticamente è da considerarsi in possesso della squadra avversaria.
- 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).
- Dopo aver controllato il pallone, la squadra che l'ha ricevuto ne tiene il possesso per un tempo superiore ai 10".
- Il giocatore della squadra in possesso palla calcia la stessa da una posizione esterna alla propria metà campo.
- 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 giocare. 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.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

L'AUTOARBITRAGGIO:

Istruzioni per l'uso

“Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il **“metodo dell’autoarbitraggio”** [...]. Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente-arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.”

(Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico - FIGC)

A seguito dell'introduzione delle modalità di Autoarbitraggio nella categoria Pulcini, si vogliono sintetizzare alcuni aspetti caratteristici e delle sue modalità di esecuzione.

Innanzitutto, ci preme sottolineare l'importanza di avere una guida di riferimento in ciascuna gara, che riteniamo debba essere il Dirigente-Arbitro, ossia una persona adeguatamente formata per adempiere tale compito.

FINALITÀ

1. Stimolare l'auto-organizzazione
2. Conoscere e applicare correttamente il Regolamento di Gioco
3. Creare un clima positivo
4. Educare ed insegnare, giocando.

IL RUOLO DEL DIRIGENTE ARBITRO

Compiti didattici	Deve conoscere le regole di gioco e informarsi sulle relative differenze e sulle modalità applicative nell'attività di base
Compiti organizzativi	In sintonia con i dirigenti societari, collabora all'organizzazione delle gare informandosi su tutti gli adempimenti pre, durante e post gara
Rapporti con i tecnici	Comunica con il responsabile Tecnico e gli allenatori sui rinforzi educativi che riguardano principalmente la gara negli aspetti comportamentali
Rapporti con i giocatori	Li aiuta nella conoscenza delle regole di gioco, favorendo il rispetto, con un comportamento imparziale che rappresenti un esempio positivo

(fonte: Guida Tecnica per le Scuole di Calcio, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 40)

Il Dirigente Arbitro garantisce lo “**Spirito di Gioco**”, assicurando:

1. **Sicurezza dei giocatori**
2. **Pari opportunità di gioco**
3. **Continuità del gioco**
4. **Piacere di giocare**

“Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi, è parte di un contesto di apprendimento.”

(“Guida Tecnica per le Scuole di Calcio”, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 38).

COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

Prima della gara

- Definire, con i Tecnici e i Dirigenti delle squadre coinvolte, modalità di intervento nel corso della gara, seguendo le linee guida della FIGC-Settore Giovanile e Scolastico
- Identificare (in base alle vigenti norme) i giocatori riportati nella lista gara, insieme ad un Dirigente della Squadra con cui avviene il confronto
- Spiegare e/o ricordare ai giovani calciatori la modalità dell'autoarbitraggio e alcune regole significative del gioco
- Dare istruzioni pratiche ai giovani calciatori (es. "quando volete richiamare l'attenzione su una irregolarità, alzate la mano e chiamate a voce alta «punizione» oppure «fallo» ...
- Fare l'ingresso in campo e i saluti

*La fase che precede la gara è sicuramente molto importante per **favorire la conoscenza** tra i bambini delle due squadre e tra gli adulti coinvolti (tecnici e dirigenti), aiutando a creare un clima positivo per permettere ai bambini coinvolti di esprimere al meglio le proprie abilità.*

Durante la gara

Supervisionare la gara

- Intervenire se STRETTAMENTE NECESSARIO (per infortuni, per garantire la sicurezza, in caso di evidenti e gravi scorrettezze...)
- Favorire l'autogestione della partita: per tale motivo potrebbe risultare utile individuare 1-2 bambini di ciascuna squadra che, in caso di situazioni dubbie, possano decidere in merito insieme ai bambini eventualmente coinvolti. In ogni caso è bene che situazioni del genere siano comunque osservate con estrema attenzione dal Dirigente-Arbitro e comunque dai Tecnici e dai Dirigenti
- Negli intervalli tra i 3 o 4 tempi, informare i giovani calciatori di eventuali comportamenti non consoni svoltisi durante la gara e dare indicazioni propositive al riguardo (es. "quando cerchi di prendere la palla all'avversario, fallo senza spingere", "ricordati che quando esegui la rimessa laterale i piedi devono essere fuori dal campo", ecc).

Cronometrare il tempo di gioco

- Fermare il tempo di gioco per il Time Out chiesto dai tecnici
- Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una "GREEN CARD", che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
- Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base

Si consiglia di *utilizzare un taccuino* dove registrare le osservazioni da riportare ai giocatori durante l'intervallo fra i tempi di gioco e dove registrare le sostituzioni dei giocatori.

Dopo la gara

- Fare eseguire i saluti
- Fornire, quando necessario, feedback ai giovani calciatori e/o ai Tecnici e Dirigenti
Compilare il referto e sottoscriverlo unitamente ai Dirigenti delle due squadre
- Favorire l'organizzazione del "Terzo Tempo Fair Play", invitando i genitori a portare una merenda da far condividere a tutti i bambini che hanno partecipato alla gara (Tè caldo, crostata, ecc.)

Suggerimenti e linee guida

1. È opportuno che i bambini, prima di prendere parte alle gare, vengano formati sulle regole del gioco. Pertanto, ciascuna società dovrà occuparsi di coinvolgere esperti delle regole del gioco applicate nell'Attività di Base, come, ad esempio:
 - la Sezione AIA di appartenenza
 - gli Arbitri (in attività o dismessi)
 - gli Esperti dell'Attività di Base messi a disposizione del Coordinamento Federale Regionale-SGS
 - i Dirigenti-Arbitro appositamente formati

Quindi evidente che durante gli allenamenti settimanali il Tecnico dovrà "allenare" i giovani calciatori all'autoarbitraggio, in accordo con le finalità di cui sopra.

2. Molto importante che **le società informino i genitori** dei giovani calciatori sulla Modalità dell'Autoarbitraggio, sulle sue finalità e sulle modalità esecutive, così da creare quell'ideale clima positivo in cui il giovane calciatore possa apprendere nel miglior modo possibile.

Durante la gara, tecnico, dirigenti accompagnatori e pubblico devono fare attenzione a non influenzare le decisioni dei giocatori (es. "prendila che è nostra!", "vai avanti che non è fallo" ecc.).

In caso di particolari situazioni di gioco, di seguito sono schematizzate alcune semplici soluzioni:

Situazione		Soluzione
- Barriera	➔	Dare indicazioni per il posizionamento
- Calci di Punizione	➔	Suggerire un segnale per dare il "via" *
- Grave scorrettezza	➔	Intervento del D.A.
- Giocatore deve allacciarsi le scarpe	➔	Il bambino chiama l'interruzione della partita
- Non trovano accordo sul fallo	➔	"Palla a due"

(Slides presentate ai corsi informativi per Dirigente-Arbitro dal dott. Stefano Florit)

Situazione		Soluzione
- Sostituzione di un giocatore	➔	Cambio volante
- Tempo di gioco	➔	Viene definito dal D.A.
- Rimessa laterale <u>platealmente</u> scorretta	➔	Intervento del D.A.
- ?	➔	
Attendere un attimo prima di intervenire!!*		