



Festa Regionale
**GRASSROOTS
FESTIVAL**
Categoria Pulcini



**Programma
Tecnico-organizzativo
della giornata**

SGS SARDEGNA

PROGRAMMA GIORNATA

08:30–08:45: Arrivo al campo

08:45–09:00:

- **Dirigenti** con documentazione per riconoscimento atleti
- **Tecnici** per riunione tecnica

09:15: Assegnazione nei campi

09:30: Inizio attività - *fase quadrangolare*

11:00: Fine *Fase quadrangolare*

11:15: Inizio attività - *fase triangolare*

12:45: Fine attività e *premiazioni*



DA LEGGERE CON ATTENZIONE

DOCUMENTI DA PRESENTARE



- Liberatoria
- Distinte (**1 per ogni gara**)
- Cartellini
- Referto gara (**1 per ogni gara**)
- Referto Riepilogativo a 3 club
- Referto Riepilogativo a 4 club

ATTREZZATURA DA GIOCO

- Ogni società si deve presentare con **doppia maglia da gara**, oppure un **set di pettine** numerate in sostituzione della doppia maglia.
- Obbligatorio l'uso dei **PARASTINCHI**

ATTREZZATURA DA PORTARE

- Ogni società si deve portare 4 palloni misura 4

*Organizzazione dei campi ad opera dello **staff federale**.*



PERSONE AMMESSE AL RECINTO DI GIOCO DURANTE LE GARE

Ammessa SOLO la presenza di:

- 14 giocatori per ogni gara
- 1 tecnico riconoscibile con la tuta della propria società sportiva
- 1 collaboratore tecnico riconoscibile con la tuta della propria società sportiva
- 1 dirigente arbitro (*la presenza è obbligatoria per ogni società*) munito di fischietto e tuta della società sportiva
- 1 dirigente accompagnatore riconoscibile con la tuta della propria società sportiva

ARBITRAGGIO DELLE GARE

Le gare saranno gestite secondo la regola dell'**autoarbitraggio** con la supervisione dei **Dirigenti Arbitri delle squadre** non direttamente impegnate nel confronto, messi a disposizione dalle società partecipanti.



Le **12 società** partecipanti verranno divise in **3 quadrangolari** che verranno sorteggiate durante **la riunione online** alla presenza dei **responsabili tecnici e dirigente accompagnatore** di ognuna società e dello staff federale.

Ogni squadra svolgerà **2 tempi di gioco** contro ciascuna avversaria, così suddivisi:

1 PARTE:

**2 fasi di
4 minuti**

**SITUAZIONI DI GIOCO: 3VS3
+
4VS4
DUELLO: 1VS1**

2 PARTE

**2 Tempi da
10 minuti**

**CONFRONTO GARA
7 vs 7**

Dimensioni campo da gioco:

50 metri lunghezza - 35 metri larghezza.

Dimensione area di rigore:

11 metri lunghezza - 22 metri larghezza.

Calcio di rigore: **7m**

FORMULA TORNEO QUADRANGOLARE

Tutte le squadre, durante la giornata, si affronteranno secondo il calendario formulato:

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^a parte

Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 + duello 1vs1

Le Società giocheranno con tutti gli effettivi due confronti in contemporanea di "3 contro 3" e "4 contro 4" + duello 1 vs 1

Dopo 4 minuti, i giocatori che stavano svolgendo il duello, andranno a confrontarsi nelle situazioni di gioco "3vs3" e "4vs4" e viceversa, andando così a variare l'esercitazione.

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 "3vs3" e "4vs4" + i duelli 1vs1.

2^a

confronto gara 7 contro 7

Le prime **2 Società estratte** disputeranno due tempi da 10 minuti di gioco.

Dopo i primi **10 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.

Esempio tempo di gioco:

Squadra A: 2 tempi da 10 x 3 gare = 60 minuti + 8 min situazione di gioco a confronto = 24 minuti



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

TOTALE ATTIVITÀ PER SQUADRA



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.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

FORMULA TORNEO TRIANGOLARE

Tutte le squadre, durante la giornata, si affronteranno secondo il calendario formulato:

Squadra A con Squadra B – Squadra C turno di riposo

Squadra C con Squadra A – Squadra B turno di riposo

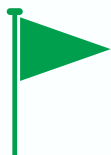
Squadra B con Squadra C – Squadra A turno di riposo

1^ parte :

- **3 CONTRO 3 E 4 CONTRO 4**
- **DUELLO IVSI**

2^ parte :

- **CONFRONTO GARA 7 CONTRO 7**



1^ parte : "3 contro 3" e "4 contro 4" + duelli 1vs1

Le prime due Società estratte giocheranno con tutti gli effettivi due confronti in contemporanea di 3 contro 3, 4 contro 4 + duelli 1vs1. Tutti i giocatori in lista devono svolgere attività alternandosi e svolgendo quando non impegnati un compito tecnico assegnato.

Dopo 4 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 8 minuti di gioco, verrà decretata la squadra **vincitrice del turno** e 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.

Esempio tempo di gioco:

Squadra A: 2 tempi da 10 x 2 gare= 40 minuti + 8 min situazione di gioco a confronto=8 minuti. Totale attività: 48 minuti per squadra



2^ parte : confronto gara 7 contro 7

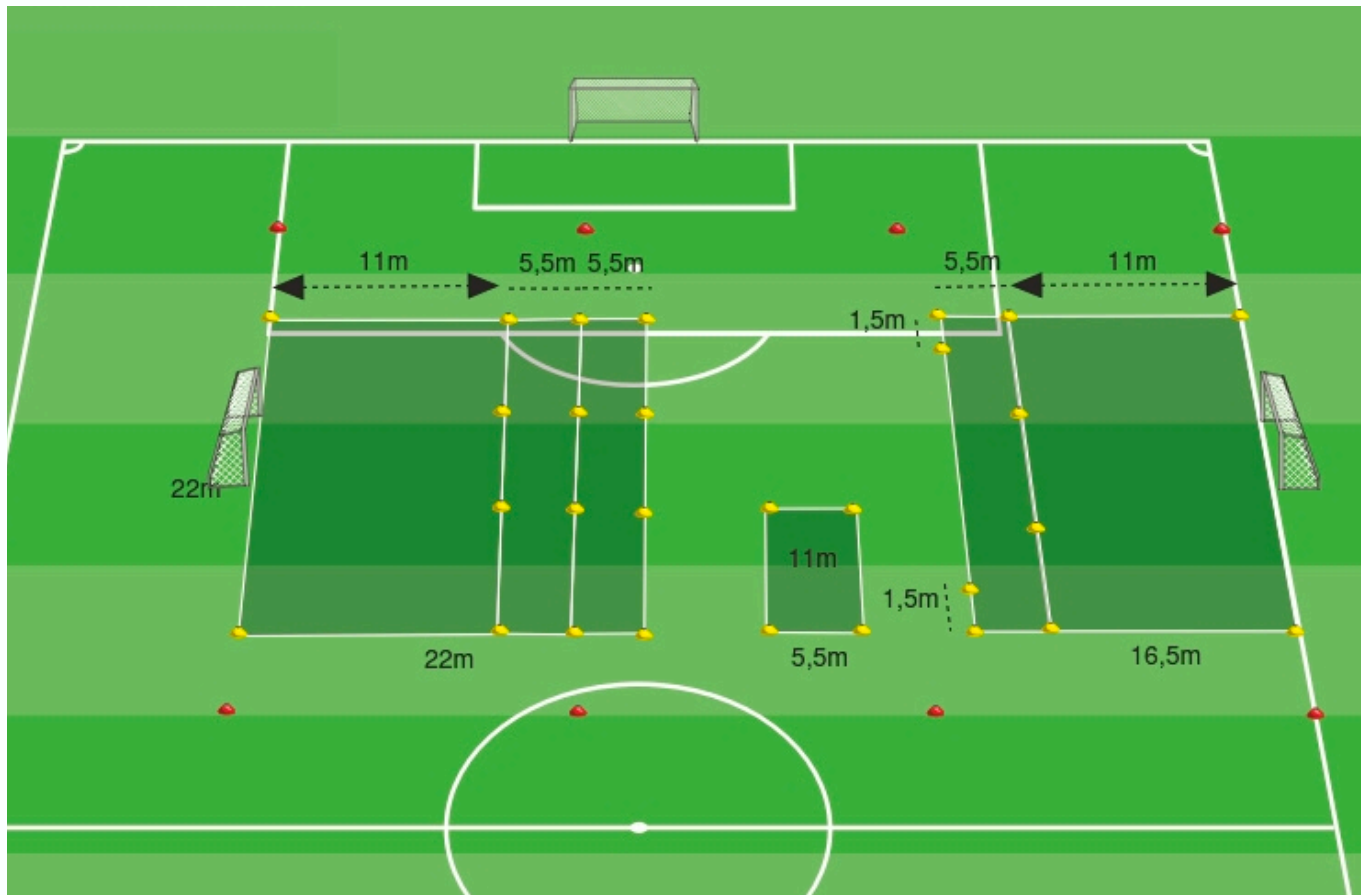
Le prime **2 Società estratte** disputeranno due tempi da 10 minuti di gioco.

Dopo i primi **10 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

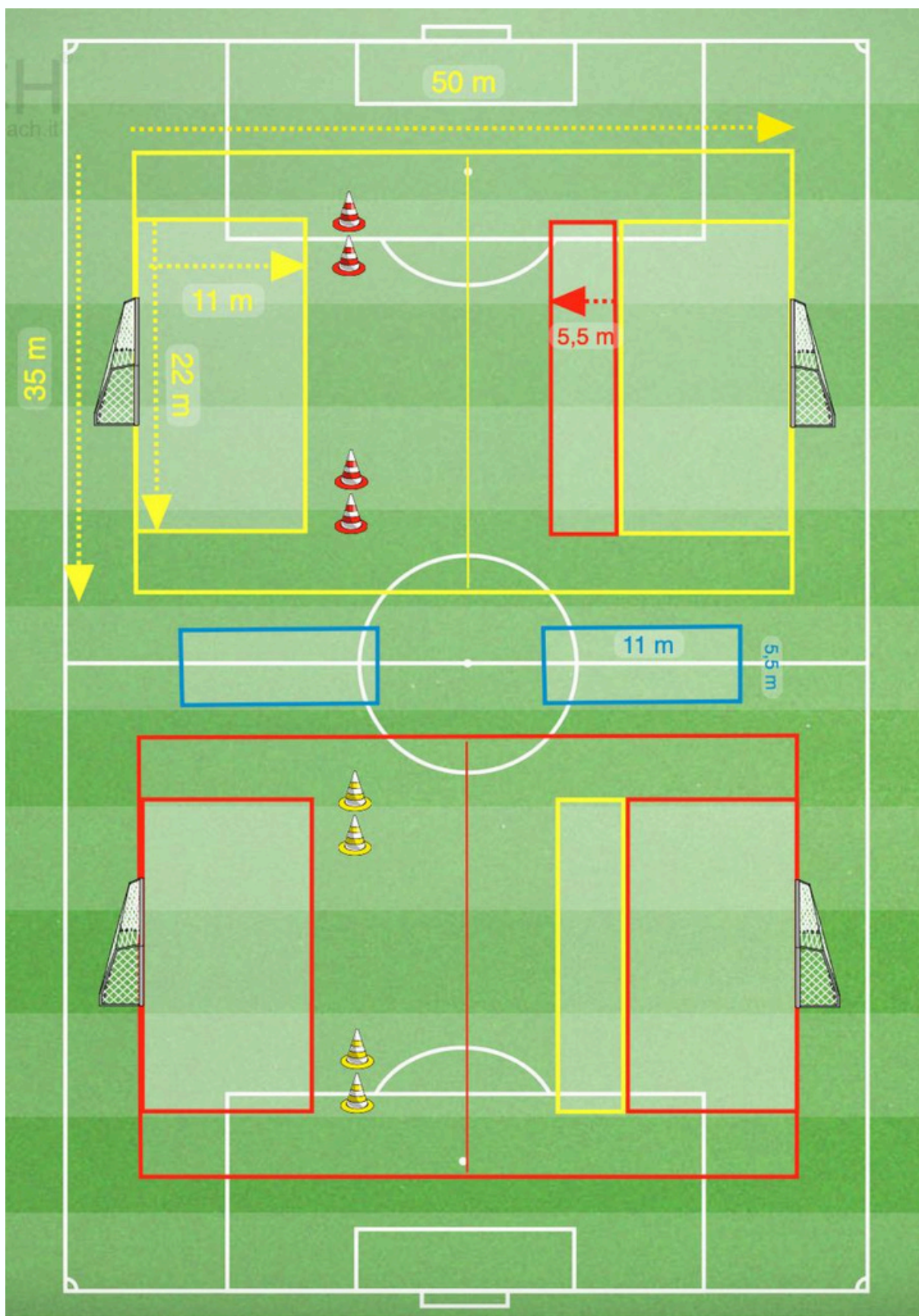


ORGANIZZAZIONE CAMPI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

FORMULA TORNEO

FASE QUADRANGOLARI

Sorteggio

GRUPPO 1:

Squadra A

Squadra B

Squadra C

Squadra D

GRUPPO 2:

Squadra E

Squadra F

Squadra G

Squadra H

GRUPPO 3:

Squadra I

Squadra L

Squadra M

Squadra N

FASE TRIANGOLARI

su base graduatorie di merito quadrangolari

GRUPPO 1:

Squadra A

Squadra B

Squadra C

GRUPPO 2:

Squadra D

Squadra E

Squadra F

GRUPPO 3:

Squadra G

Squadra H

Squadra I

GRUPPO 4:

Squadra L

Squadra M

Squadra N

Buon lavoro da SGS Sardegna



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

*Ricordandoci di giocare nel
rispetto dei valori
educativi, etici e formativi
che in questi anni abbiamo
insieme condiviso
per la crescita dei giocatori e
giocatrici del nostro territorio*

Buon divertimento

SGS Sardegna