

Pulcini:

Attività 7c7 – 6c6 – 5c5

- **NOV-DIC:** Pulcini Misti Fase Autunnale - Inizio altre tipologie Torneo
- **GENNAIO:** Prima fase SEI BRAVO A... 2016
- **FEBBRAIO:** Prima fase Torneo Ellenedi
- **MAR-MAG:** Pulcini Misti Fase Autunnale
- **APR-MAG:** Seconda fase Torneo Ellenedi + fase finale SEI BRAVO A... 2016
- **MAGGIO:** Seconda fase + Finale Torneo Ellenedi

Pulcini:

Attività: 7c7 – 6c6 – 5c-5
FASE AUTUNNALE GARE DI SOLA ANDATA

- **NOV-DIC-GEN:** Pulcini Autunnale

Misti 7c7 - 68 Squadre

1° Anno 5c5 - 31 Squadre

2° Anno 6c6 - 35 Squadre

3° Anno 7c7 - 17 Squadre

TOTALE: 151

Giornate gara fase autunnale Pulcini:

23-nov-15

30-nov-15

07-dic-15

14-dic-15

04-gen-16

11-gen-16

18-gen-16

25-gen-16

MODALITA' SVOLGIMENTO GARE

CATEGORIA PULCINI

STAGIONE SPORTIVA 2015/2016:

Pulcini 1° anno	2007 (8 anni compiuti)	5:5 4 partite giocate contemporaneamente	3x15'	30÷45x20÷25	4,50x1,60 In alternativa 3÷5x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> • è concesso il retropassaggio al portiere • non c'è fuorigioco • in caso di una differenza di 5 reti durante un tempo di gioco, la squadra in svantaggio può giocare con un giocatore in più fino a quando la differenza si riduce a -3 • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo Per il Calcio a 5 <ul style="list-style-type: none"> • concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Pulcini 2° anno	2006	6:6 4 partite giocate contemporaneamente	3x15'	30÷45x20÷25	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	
Pulcini	Misti 2005 e/o 2006 e/o 2007 (possono partecipare giovani che hanno compiuto gli 8 anni di età)	7:7 4 partite giocate contemporaneamente	3x15'	55÷65x40÷45	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	
		5:5 (Calcio a 5)	3x15' non effettivi	25÷42x15÷25	3x2	4 gomma o 3 a rimbalzo controllato	
Pulcini 3° anno	2005	7:7 2 partite giocate contemporaneamente	3x15'	55÷65x40÷45	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,80÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	

Tutte le tipologie gara dei Pulcini si dovranno svolgere con la modalità dell'auto-arbitraggio

Sei Bravo a Scuola Calcio 2016

Attività giochi a tema + gara 7c7

- **DICEMBRE:** Scadenza iscrizioni al Torneo Sei bravo a scuola calcio 2016 il **22 Dicembre 2015**.
- **GENNAIO:** Prima fase del torneo in oggetto, strutturata in conseguenza del numero di squadre iscritte.
- **APRILE:** Seconda fase del torneo Sei Bravo con la qualificazione delle più meritevoli alla fase finale.
- **MAGGIO:** Festa provinciale Sei Bravo a scuola calcio 2016, con le due squadre più meritevoli che rappresenteranno la Delegazione di Cagliari alla Festa Regionale e concorreranno a partecipare al Grassroots Festival a Coverciano.
- **N.B.:** E' fatto obbligo alle società che intendono ottenere il riconoscimento di Scuola Calcio per la S.S. 2015/2016 di partecipare a suddetta manifestazione.

Torneo Ellenedi 2016

Attività con gare7c7

- **DICEMBRE:** Scadenza iscrizioni al Torneo Ellenedi 2016 venerdì 8 Gennaio 2016.
- **FEBBRAIO - MARZO:** Prima fase del torneo in oggetto, strutturata in conseguenza del numero di squadre iscritte che non potranno essere più di 24.
- **APRILE-MAGGIO:** Seconda fase del torneo Ellenedi con la qualificazione delle più meritevoli alla fase finale.
- **MAGGIO:** Fase Finale Ellenedi.
- **N.B.:** Tutte le modalità di svolgimento del torneo verranno esplicitate nel regolamento apposito per la manifestazione in oggetto.

Autoarbitraggio:

- **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;
- 5 Interazione e cooperazione tra bambini che non si erano mai visti prima.

- **Modalità Operative:**

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"

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!!*

Ruolo e Compiti 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, favorendone il rispetto, con un comportamento imparziale che rappresenti un esempio positivo

• Osservazioni Finali:

- L'autoarbitraggio vuole creare rapporti, consapevolezza e sicurezza nei giovani atleti
- La crescita attraverso il rispetto di regole ed "avversari"(compagni di gioco)
- La salvaguardia del Bambino in particolare i suoi principali diritti:

(DIVERTIRSI, IMPARARE, POTER SBAGLIARE SENZA NESSUNA PRESSIONE)

IMPIEGO ATLETI E MODALITA' GARA NELLA CATEGORIA PULCINI:

- Ogni atleta presente in distinta deve obbligatoriamente disputare **almeno un tempo** di gara e **non più di due** nella medesima partita.
- Se una squadra si presentasse con un numero di atleti superiore al numero minimo previsto, si STABILISCE che vengano effettuati entro i primi due tempi tutti i campi possibili.
- *(ES. Pulcini 6c6 – numero minimo 9: qualora una squadra si presentasse con 10 atleti, i primi 6, scelti dall'istruttore, giocheranno il primo tempo; al secondo tempo giocheranno i restanti 4 che nel primo tempo sono rimasti in panchina più l'aggiunta di due atleti, a scelta dell'istruttore, che hanno disputato il primo tempo e che, conseguentemente, non potranno disputare il terzo tempo).*
- E' obbligatoria la verifica e l'esibizione del Referto Gara, debitamente compilato, e dei tesseramenti di ogni singolo atleta presente nel Referto Gara.
- **SE UNA SOCIETA' SI PRESENTA SENZA TESSERAMENTI, LA GARA NON DEVE ESSERE DISPUTATA.**
- Il Referto Gara deve essere inviato alla Delegazione Provinciale dalla squadra risultante vincitrice dell'incontro allegando entrambe le copie del referto gara, una per squadra. In caso di parità dell'incontro v'è inviato dalla squadra che ha ospitato la gara.
- Tale referto gara deve pervenire alla Delegazione Provinciale entro 15 giorni dalla data dell'incontro

RINVII GARA O NON DISPUTA DELLA

L GARA IN PROGRAMMA:

- La gara in programma può essere rinviata per motivi **VALIDI**, previo accordo telefonico tra le due società, e deve essere stabilita una data utile per recupero della stessa.
- In caso una squadra non si presenti alla gara, senza nessun preavviso, la società attendente deve comunicarlo, tramite Referto Gara, alla Delegazione Provinciale compilando la **sezione note**.
- La gara non può essere rinviata per più di due volte consecutive, salvo casi di forza maggiore.
- Per qualsiasi avvenimento interno o esterno alla gara utilizzare l'apposita sezione note del referto gara.
- I Referti possono essere consegnati a mano presso la Delegazione Provinciale, via fax al numero 0702330807 oppure via mail: attivadibasecagliari@gmail.com