



REFERTO GARA S.S. 2022/2023

Delegazione di VASTO

PULCINI

FASCIA _____ (1° anno, Misti, 2° anno) GIRONE: _____ Modalità di gioco: 7c7 5c5

3° TEMPO SI NO TERZO TEMPO FAIR PLAY SI NO MULTIPARTITE SI NO

INCONTRO: _____ / _____ DATA ____/____/____

LUOGO _____ ORA INIZIO GARA _____ ORA FINE _____

AUTOARBITRAGGIO (obbligatorio nei Pulcini) SI NO (se no, motivare alla voce NOTE)

(si considera 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato, come previsto dal CU n. 1 del SGS)

RISULTATO	_____	Punti ____	Punti ____	Punti ____ (Punti ____)	TOT _____
	(società ospitante A)	(Partite a Confronto 3c3 + Giochi di Tecnica)	(1° tempo)	(2° tempo)	(3° tempo)
	_____	Punti ____	Punti ____	Punti ____ (Punti ____)	TOT _____
	(società ospite B)	(Partite a Confronto 3c3 + Giochi di Tecnica)	(1° tempo)	(2° tempo)	(3° tempo)

SQUADRA "A" (da compilare a cura del dirigente della squadra "B")					SQUADRA "B" (da compilare a cura del dirigente della squadra "A")								
SALUTO INIZIO E FINE GARA	<input type="checkbox"/>	TIME OUT	<input type="checkbox"/>	GREEN CARD	<input type="checkbox"/>	N°	SALUTO INIZIO E FINE GARA	<input type="checkbox"/>	TIME OUT	<input type="checkbox"/>	GREEN CARD	<input type="checkbox"/>	N°
SOSTITUZIONI REGOLARI	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	BAMBINE	<input type="checkbox"/>	N°	...	SOSTITUZIONI REGOLARI	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	BAMBINE	<input type="checkbox"/>	N°	...		
COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/>	Sufficiente <input type="checkbox"/>	Buono <input type="checkbox"/>	Ottimo <input type="checkbox"/>		COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/>	Sufficiente <input type="checkbox"/>	Buono <input type="checkbox"/>	Ottimo <input type="checkbox"/>			
COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/>	Sufficiente <input type="checkbox"/>	Buono <input type="checkbox"/>	Ottimo <input type="checkbox"/>		COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/>	Sufficiente <input type="checkbox"/>	Buono <input type="checkbox"/>	Ottimo <input type="checkbox"/>			
COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/>	Sufficiente <input type="checkbox"/>	Buono <input type="checkbox"/>	Ottimo <input type="checkbox"/>		COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/>	Sufficiente <input type="checkbox"/>	Buono <input type="checkbox"/>	Ottimo <input type="checkbox"/>			

DECISIONI DISCIPLINARI

Calciatori Ammoniti (minuto, Cognome e Nome, n. maglia, Società, Motivazione)

Calciatori Espulsi (minuto, Cognome e Nome, n. maglia, Società, Motivazione)

DIRIGENTI / ALLENATORI (provvedimento, cognome e nome, società, minuto/tempo, motivazione)

NOTE: _____

RECUPERO DELLA GARA PREVISTA IN DATA ____/____/____ (da compilare solo in caso di recupero)

I sottoscritti Accompagnatori Ufficiali dichiarano di aver preso visione del presente referto arbitrale redatto in ogni sua parte

DIRIGENTE SOCIETA' A

DIRIGENTE SOCIETA' B

DIRETTORE DI GARA

GREEN CARD - Motivazioni:

Il presente referto, compilato accuratamente in ogni sua parte, unitamente alle distinte di gioco, DEVE pervenire alla Delegazione competente entro il martedì successivo alla disputa della gara solo ed esclusivamente tramite email del.vasto@lnd.it

GREEN CARD

Si ricorda che il dirigente arbitro preposto alla direzione della gara, ha la facoltà di utilizzare la cosiddetta "Green Card", il cartellino verde che premia i calciatori che si rendono protagonisti di particolari gesti di "Fair Play" (Gioco Giusto) o di "Good Play" (Gioco Buono). In sostanza gesti di significativa sportività nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico e dei compagni di gioco o di apprezzabili gesti tecnici. Solo i casi di particolare Fair Play dovranno essere segnalati alla Delegazione competente per territorio, che provvederà alla più opportuna divulgazione. Il numero di "Green Card" ottenute grazie ai particolari casi di Fair Play, motivate e avallate da entrambi i dirigenti e i tecnici delle due squadre, concorrerà, al pari degli altri indicatori, a determinare la graduatoria di merito.

TABELLA PER IL CONTEGGIO DEI PUNTI PARTITE 3C3 (IN AMPIEZZA O COSTRUZIONE) E GIOCHI TECNICI (GIOCO VELOCE O CALCIO FORTE)

Rotazione	CAMPO 1 3 vs 3		CAMPO 2 GIOCHI TECNICI		CAMPO 3 3 vs 3		CAMPO 4 GIOCHI TECNICI		TOTALE (1 o 0)
	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	
Squadra A									
Squadra B									

Rimesse Laterali	Possono essere effettuate solo con le mani
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio con i piedi al portiere	Il retropassaggio al portiere NON può essere preso con le mani dal portiere, ma viene applicato il divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio) (CU SGS n.8, Allegato n.2). Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato. Qualora il portiere prenda la palla con le mani su retropassaggio di un proprio compagno, si procederà come di seguito: alla 1^ infrazione il portiere verrà verbalmente informato dell'infrazione da parte del Dirigente Arbitro e si proseguirà comunque l'azione con palla giocata dal portiere; dalla eventuale 2^ infrazione in poi, la squadra in attacco usufruirà di un calcio di punizione dal limite dell'area di rigore.
Regole per il portiere	Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; Il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo
Rimessa da Fondocampo	La rimessa dal fondo sarà effettuata con i piedi (come previsto da "Il regolamento del giuoco del calcio")
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Nel caso in cui, <u>durante un tempo di gioco</u> , si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti. Ogni tempo di gioco inizia con lo stesso numero di giocatori per squadra.	
Le squadre si confronteranno in 3 diverse modalità che per questa stagione sportiva si sintetizzano in: 1. Partita 3 contro 3 in situazione semplificata (3 contro 3 in ampiezza o 3 contro 3 in costruzione) 2. Giochi di tecnica (gioco veloce o calcio forte) 3. Partite 7 contro 7 Maggiori dettagli sono disponibili nell'apposito documento edito dal Settore Giovanile e Scolastico dal titolo <i>Torneo #Grassroots Challenge</i> cat. Pulcini, Allegato n. 5 del CU SGS n.1 s.s. 2019/2020 - Il documento è NUOVO	