

MANIFESTAZIONE FUNFOOTBALL – CAMPO RUFFINENGO – SAVONA
RITROVO ORE 14.00 – SABATO 25/05/2019

OGNI SQUADRA DOVRA' COMPILARE UN ELENCO PARTECIPANTI E PORTARE NR 2 PALLONI

Il campo RUFFINENGO, sarà predisposto con due campi ed i campetti uno per la partitine e tra l'altro per il gioco oltre ai tre settori per i giochi.

Tempo di gioco 8 minuti sia per le partitine che per i giochi **che ovviamente partiranno tutti in contemporanea.**

AL TERMINE DI OGNI SESSIONE DI GIOCO CI SARA' UNA ROTAZIONE

GIOCO CONDUZIONE PARALLELO

Due squadre o più squadre si affrontano in un spazio di 20x8mt.

Partenza dalla linea di fondo, conduzione attraverso un semplice percorso, arrivo sulla linea opposta e passaggio rasoterra al compagno in attesa al punto di partenza.

Nr. 3-4 max di giocatori per postazione.

Vince chi conclude prima il gioco.

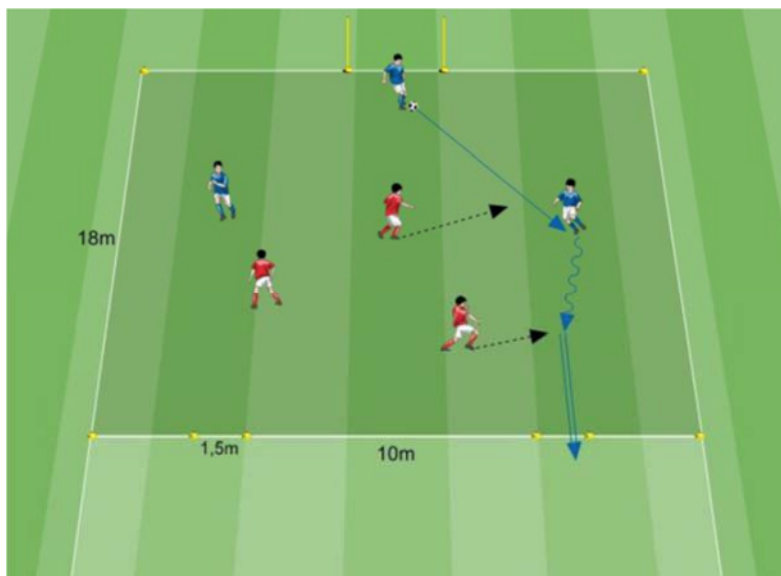
GIOCO PALLA BOOWLING

Due squadre o più squadre si affrontano in PER IL CALCIO BOOWLING

La squadra che abbatte più birilli vince.

Possibile effettuare più manche all'interno degli 8 minuti di gioco.

3 CONTRO 3 COSTRUZIONE



Numero giocatori: 6



Materiale:

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



Preparazione:

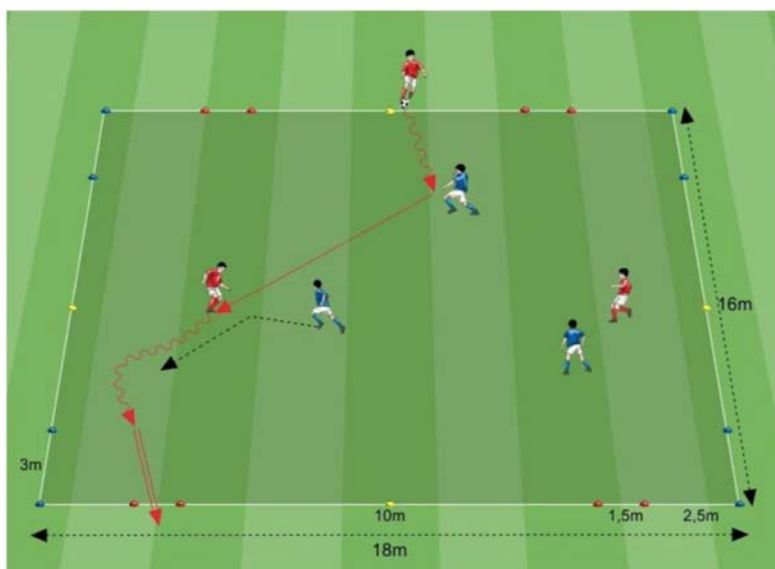
Spazio di gioco di larghezza del campo pulcini (indicativamente 35m), lunghezza 18 metri; 1 porta 4x2 metri; 2 porte di 1,5 metri (posizionate a 10 metri di distanza l'una dall'altra)

Descrizione

Si gioca un 3vs3 in cui una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta regolamentare della categoria Pulcini (dimensioni porta mt. 5x1,80 oppure mt. 4-6 x 1,60-2), mentre l'altra ha l'obiettivo di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno di due porticine di dimensioni ridotte.

Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 4'.

3VS3 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

- **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 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 verso le 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 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 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.
- **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.

ROTAZIONI

- Una volta stabiliti gli incroci iniziali, le squadre pari effettueranno una rotazione in senso orario e le squadre dispari in senso antiorario con questa sequenza :

Campetto 1 (Bowling)
(1 BAIA ALASSIO - 2 ALBISSOLA)

Campetto 2
(3 BORGHETTO - 4 CAIRESE)

Campetto (A11) A
(5 CENGIO - 6 CERIALE)

Campetto (A11) B
(7 FINALE - 8 LEGINO)

Gioco 1
(9 LOANESI - 10 VADO)

Gioco 2
(11 PIETRA - 12 PRIAMAR - JOLLY- RIVIERA BEIGUA)
(A TURNO UNO SQUADRA PARTECIPERA' A ROTAZIONE AL TRIANGOLARE GIOCO 2)

Gioco 3
(13 SPERANZA - 14 S.FILIPPO N.)