



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Emilia Romagna

MANIFESTAZIONE CATEGORIA PULCINI 2018 – 2019

PULCINI #GRASSROOTS EVOLUTION

Torneo #TIFIAMOEUROPA

PROGETTO TECNICO

Il Settore Giovanile e Scolastico, d'intesa con il Settore Tecnico, ed in collaborazione con le Delegazioni della LND organizza una Manifestazione dedicata alla categoria Pulcini denominata **Pulcini #Tifiamoeuropa** (già Sei Bravo a... Scuola di Calcio).

La manifestazione è riservata a giovani calciatori della **Categoria Pulcini nati dal 01.01.2008 secondo quanto di seguito specificato:**

- **Società PROFESSIONISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2009**
- **Società DILETTANTISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2008**

(qualora ci siano Società che non hanno un numero sufficiente di tesserati nati nel 2008, è possibile partecipare all'attività con il gruppo Pulcini di età mista 2008-2009)

Le squadre si confronteranno in cinque diverse modalità che per questa stagione sportiva, caratterizzata dalla fase finale degli EUROPEI UNDER 21 in Friuli Venezia Giulia, in Emilia Romagna e Repubblica di San Marino, si sintetizzano in:

- 1) **Partita 3c3 in situazione semplificata** (3c3 in ampiezza o 3c3 in costruzione)
- 2) **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte)
- 3) **Partite 7c7**
- 4) **Graduatoria partecipazione, Tifo e Fair Play**
- 5) **CONTEST #TIFIAMOEUROPA**

Ogni squadra partecipante dovrà obbligatoriamente iscriversi nel portale www.tifiamoeuropa.eu (info presso Segreteria Organizzativa 0521/1815773 – segreteria@tifiamoeuropa.eu)

Le Società che, a livello interprovinciale, risulteranno migliori nella graduatoria complessiva del Torneo, rappresenteranno le città/stadi che ospitano le gare del Campionato Europeo U21 all'11° **Grassroots Festival**, previsto presso il Centro Tecnico Federale di Coverciano il 15-16 Giugno 2019, insieme alla Società che risulterà meglio classificata nella graduatoria complessiva del Torneo a livello Regionale*.

La posizione nella graduatoria di merito a livello provinciale, interprovinciale e regionale, determinerà la partecipazione alle rispettive Feste Finali.

***Alla fase Regionale parteciperanno, oltre alle prime classificate per ogni provincia, anche le seconde classificate alla fase provinciale delle città (Bologna, Reggio Emilia e Cesena) ospitanti le gare del Campionato Europeo U21.**

Modalità di svolgimento

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:



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Emilia Romagna

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 3c3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di esercizio del modello "Gioco di Tecnica" (vedi Esercitazioni).

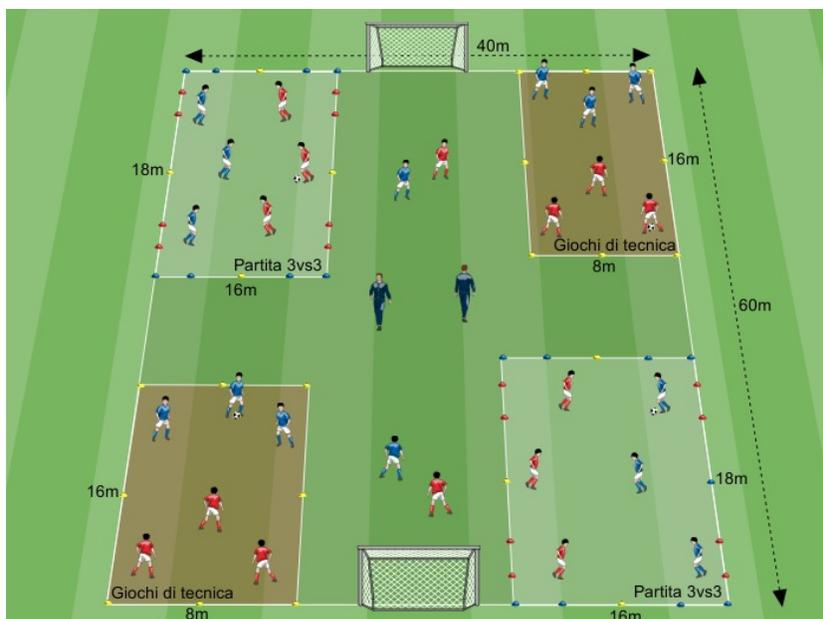
Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle del campo a 7.

Nell'incontro sarà possibile scegliere una modalità di Partita 3c3 in situazione semplificata ('3c3 in ampiezza' o '3c3 costruzione') ed un Gioco di Tecnica ('Gioco Veloce' o 'Calcio Forte'). Nelle figure che seguono, viene illustrato graficamente il possibile abbinamento delle attività previste considerando la **SOLUZIONE n°1** con una Partita 3c3 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 7c7.

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 7c7.

Al termine dei primi 6' 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 3c3 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 7c7, suddiviso in 2 tempi da 15' ciascuno (con la possibilità di giocare anche 3), con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.



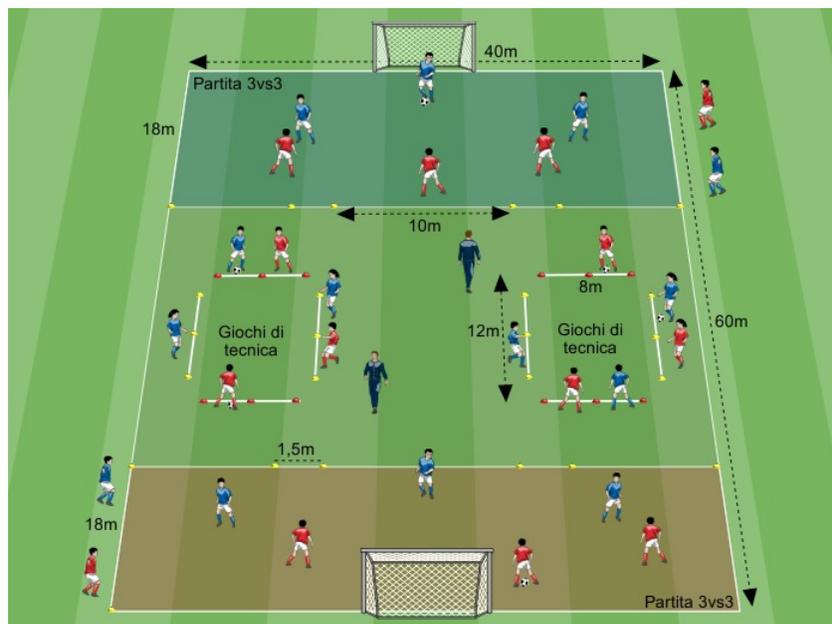
Soluzione n°1 (nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu -)



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Emilia Romagna



Soluzione n°2 (nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu -)

Partecipazione dei Giovani Calciatori

Le squadre devono presentarsi con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 2 punti 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.

Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3c3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 6' ciascuna) e nel 7c7 (2 o 3 tempi di 15' ciascuno).

La durata di ciascuna "partita con situazione semplificata" è di 6'. Ogni partita 7c7 avrà la durata di 30', suddivisi in 2 tempi da 15' ciascuno, con l'opzione di giocare un ulteriore terzo tempo di 15'.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Emilia Romagna

Le Esercitazioni

Le esercitazioni ed i giochi previsti nell'attività ufficiale sono i seguenti:

3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA

	Numero giocatori: 6
	Materiale: <ul style="list-style-type: none">• 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 avrebbe dovuto battere i calci d'angolo effettua un tiro dalla propria linea di fondocampo (con 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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Emilia Romagna

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 interruzione).

- **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 3m 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.

3 CONTRO 3 COSTRUZIONE

	Numero giocatori: 6
	Materiale: <ul style="list-style-type: none">• 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.

Regole

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 3'.

- **IL CAMPO DI GIOCO.** I limiti del campo vengono considerati attraverso le linee laterali e le linee di fondocampo su cui si trovano da una parte la porta per la partita della categoria Pulcini e dall'altra parte dalla linea che si crea con le due porticine definite dai delimitatori.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Emilia Romagna

- **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 della squadra che difende le due 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, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno)
- **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.
- **RETROPASSAGGIO AL PORTIERE.** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione ed il contrasto da parte dell'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.



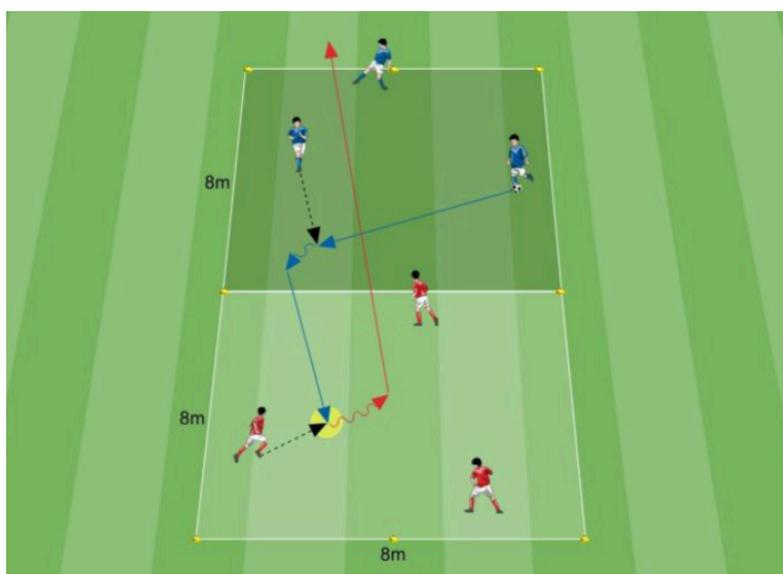
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Emilia Romagna

- La prima squadra che arriva a 10 punti (10 lati conquistati in modo corretto) vince il turno di gioco. Si effettuano tanti turni quanti se ne riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine del tempo la terna che è riuscita a vincere il maggior numero di turni risulterà la squadra vincitrice del gioco.
- Il gioco non prevede l'ostruzione dell'azione svolta dai giocatori della squadra avversaria pertanto ogni terna procede nel proprio compito indipendentemente da quello dei propri oppositori. Nel caso in cui un giocatore ostacoli volutamente l'azione degli avversari, il punto di quel turno di gioco viene assegnato alla squadra che ha subito la scorrettezza, con conseguente penalità nel punteggio Fair Play.

CALCIO FORTE



	Numero giocatori: 6
	Materiale: <ul style="list-style-type: none">• 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:

1. Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, termina oltre la linea di fondocampo avversaria.
2. 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:

1. Se la palla viene calciata con traiettoria aerea, automaticamente è da considerarsi in possesso della squadra avversaria.
2. La palla, calciata rasoterra, in seguito al controllo della squadra avversaria, esce dalla loro metà campo



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Emilia Romagna

- lateralmente o frontalmente (superando quindi la linea che divide le due metà campo).
3. Dopo aver controllato il pallone, la squadra che l'ha ricevuto ne tiene il possesso per un tempo superiore ai 10".
 4. Il giocatore della squadra in possesso palla calcia la stessa da una posizione esterna alla propria metà campo
 5. 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 dal momento in cui il pallone entra nella metà campo della squadra che deve giocarlo. 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.

Modalità di Assegnazione del Punteggio dell'Incontro

Il punteggio dell'incontro terrà conto dei principi su cui si basa l'attività nelle categorie di base. Il risultato della gara sarà infatti la somma dei punti ottenuti nel corso del confronto, in modo che in ogni gara i giovani calciatori impegnati siano il più possibile motivati in ogni momento.

Quindi, in linea di principio, ogni mini-gara viene conteggiata a sé, assegnando 1 punto per ogni incontro vinto o pareggiato. Nello specifico, ai fini della determinazione del punteggio finale, ogni fase assegna un punto per il risultato finale come segue: 1 punto per il risultato del confronto tecnico, 1 punto per ogni tempo di gioco.

1) **Confronto Tecnico**

Partite 3c3 (3c3 in ampiezza) e **Giochi di tecnica** (gioco veloce):

- *Assegnazione di un punto a seguito dell'esito del confronto tecnico vinto o pareggiato. Il risultato del confronto tecnico è determinato dalla somma dei punti ottenuti nelle 8 sfide tecniche (4 sfide 3c3 e 4 sfide nel gioco di tecnica)*

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Fase Confronto Tecnico

	Campo 1		Campo 2		Campo 3		Campo 4	
Rotazione	3c3 – 1° tempo	3c3 – 2° tempo	Giochi di Tecnica – 1° tempo	Giochi di Tecnica – 2° tempo	3c3 – 1° tempo	3c3 – 2° tempo	Giochi di Tecnica – 1° tempo	Giochi di Tecnica – 2° tempo
Squadra ALFA	1	0	1	1	0	0	1	1
Squadra BETA	0	1	1	0	1	1	0	0

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 5-4 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA viene assegnato 1 punto per determinare il risultato finale dell'incontro



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Emilia Romagna

2) Partite 7c7

- assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Sommatoria punti Partite+Esercitazioni

Società	Esercitazioni	1° tempo 7c7	2° tempo 7c7	3° tempo 7c7	P u n t i Totali
Squadra ALFA	1	1	1	1	4
Squadra BETA	0	1	0	0	1

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 4-1 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA vengono assegnati 3 punti per la vittoria del confronto che verranno riportati nella Graduatoria Finale

3) Graduatoria "Partecipazione, Tifo e Fair Play"

- Assegnazione di 2 punti per aver partecipato al confronto con 12 giovani calciatori

- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in lista

- Assegnazione di 2 punti per l'organizzazione del Tifo corretto all'esterno del campo di gioco, da parte dell'organizzazione dell'attività (FIGC-SGS) oppure dal Dirigente Arbitro preposto a dirigere la gara.

- Nel corso del confronto viene stilata una graduatoria Fair Play che tiene conto dei parametri previsti nell'apposito regolamento, relativi a comportamenti positivi (p.e. Green Card) e/o negativi (p.e. proteste). La graduatoria Fair Play, se necessario, sarà uno dei parametri utilizzati nel caso in cui due o più squadre si ritrovino a parità di punti l'attività.

Determinazione della Graduatoria Finale

La posizione nella graduatoria di merito a livello provinciale, interprovinciale e regionale, determinerà la partecipazione alle rispettive Feste Finali.

Nei raggruppamenti organizzati a livello provinciale, così come in occasione delle Feste Provinciali, Interprovinciali e Regionali, la Graduatoria Finale è determinata dai punti ottenuti nel confronto secondo i parametri sopra descritti.

Esempio Graduatoria Finale

Società	Punti Tecnici Girone	Partecipazione squadra (12)	Partecipazione Calciatrici	T i f o corretto	TOTALE
Società ALFA	6	2	0	2	10
Società BETA	3	2	1	2	8
Società GAMMA	1	2	0	2	5
Società DELTA	5	2	1	2	10

Determinazione della Graduatoria Complessiva

Al fine di determinare la graduatoria complessiva a livello provinciale, a livello interprovinciale delle Città dell'Euro U21 e a livello Regionale, si terrà conto della posizione ottenuta nelle seguenti Graduatorie:

GRADUATORIA DI MERITO ATTIVITA' DI BASE e GRADUATORIA TECNICA

I punteggi della Graduatoria di Merito dell'Attività di Base che tiene conto dei seguenti parametri:

- Livello di Riconoscimento della Scuola di Calcio (Élite punti 10, Riconosciuta p. 5, Centro di Base p. 1)



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Emilia Romagna

- Rapporto tra tecnici con qualifica UEFA e numero di tesserati nelle categorie di base (a partire dalla categorie Primi Calci) e giovanili (fino alla categoria Allievi)
- Partecipazione agli incontri dedicati nell'ambito dell'Attività di Base (un punto per ogni incontro partecipato).

CONTEST #TIFIAMOEUROPA:

La partecipazione al Contest #TifiamoEuropa prevede la partecipazione ad un concorso in cui ogni TEAM avrà la possibilità di caricare propri contenuti che concorreranno a far vincere la società sportiva. Al Contest sarà possibile partecipare anche coinvolgendo tutte le squadre della società con propri contenuti che descrivono con strumenti diversi il Tifo Corretto ed il sostegno alla propria città EuroU21 ed alla Squadra Nazionale a cui si è stati abbinati (vedere Regolamento Contest #TifiamoEuropa).

PARTECIPAZIONE ALLE GARE EUROPEO U21:

Un ulteriore punteggio che contribuirà a determinare la graduatoria Finale a livello provinciale, interprovinciale delle Città dell'Euro U21 e Regionale, verrà assegnato a coloro che tramite la piattaforma Tifiamoeuropa.it (vedi modalità iscrizioni e regolamento sul sito) avranno acquistato e prenotato i biglietti abbinati al proprio TEAM e alla Società di appartenenza. Il sistema elaborerà i biglietti acquistati e richiesti abbinati a ciascuna società, con l'impegno ad assistere alle gare dell'Europeo U21 alla Nazionale abbinata al Club nella città più vicina.

I punteggi assegnati saranno i seguenti:

- oltre 500 biglietti complessivi – 10 punti
- tra 400 e 500 biglietti complessivi – 8 punti
- tra 300 e 400 biglietti complessivi – 6 punti
- tra 250 e 300 biglietti complessivi – 4 punti
- tra 200 e 250 biglietti complessivi – 3 punti
- tra 150 e 200 biglietti complessivi – 2 punti
- meno di 150 biglietti complessivi – 1 punto
- meno di 50 biglietti – 0 punti

Referenti tecnici della Manifestazione:

- . Responsabile Regionale Attività di Base SGS Nicola Simonelli – Cell. 3939519607
- . Vice Responsabile Regionale Attività di Base SGS Davide Mattioli – Cell. 3348193804