



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
LEGA NAZIONALE DILETTANTI**

DELEGAZIONE PROVINCIALE LECCE

Viale Rossini, 22 - 73100 LECCE TEL- 0832 / 396007 – FAX 0832.312319
SITO INTERNET : www.lndpuglia.it/Delegazioni/LECCE - www.lndpuglia.it – mail: cpind.lecce@figc.it

Stagione Sportiva 2019/2020

Comunicato Ufficiale N° 14 del 29 Ottobre 2019

ISCRIZIONI AI CAMPIONATI REGIONALI STAGIONE SPORTIVA 2019 - 2020

COMUNICAZIONE IMPORTANTE PER LE SOCIETÀ CHE SVOLGONO I CAMPIONATI DI

ECCELLENZA
PROMOZIONE
PRIMA CATEGORIA
SECONDA CATEGORIA
CALCIO A 5 C1

SCADENZA SALDO ISCRIZIONI 31 OTTOBRE 2019

In ottemperanza a quanto pubblicato sul Comunicato Ufficiale n. 2 del 2 Luglio 2019, si rammenta alle società che hanno aderito al pagamento rateizzato, che entro il **31 Ottobre 2019** è previsto il versamento del saldo dell'iscrizione.

Una mail con l'indicazione dell'importo e delle coordinate bancarie da utilizzare è già stata inviata dalla Segreteria amministrativa del Comitato Regionale a tutte le Società.

In assenza del versamento nei termini indicati il Comitato dovrà effettuare i prelievi coattivi con la maggiorazione del 5% secondo quanto disposto dall'art. 30 del regolamento L.N.D.

MODIFICHE AL PROCEDIMENTO DAVANTI AGLI ORGANI DI GIUSTIZIA SPORTIVA

Si informano le Società dipendenti che sono stati attivati i seguenti indirizzi PEC per la trasmissione dei procedimenti dinnanzi agli Organi di Giustizia Sportiva.

Indirizzo PEC Giudice Sportivo Territoriale (Campionati Regionali): giudice.pugliaLnd@pec.it
Indirizzo PEC Corte Sportiva di Appello Territoriale: appello.pugliaLnd@pec.it
Tribunale Federale Territoriale: appello.pugliaLnd@pec.it

DOTAZIONE DI INDIRIZZI DI POSTA ELETTRONICA CERTIFICATA (PEC) PER LE SOCIETÀ E PER I TESSERATI DELLE SOCIETÀ NON PROFESSIONISTICHE.

A partire dal 1° luglio 2020, per le società non professionistiche e per i tesserati delle società non professionistiche entrerà in vigore l'art. 53 del nuovo Codice di Giustizia Sportiva, così come previsto dalle "Disposizioni transitorie" dell'art. 142 del Codice medesimo.

Le società dovranno, pertanto, comunicare un indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) quale dato obbligatorio per procedere all'affiliazione o al suo rinnovo.

Analogamente, i tesserati delle società non professionistiche, all'atto del tesseramento o del rinnovo dello stesso, dovranno comunicare l'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) della società per la quale intendono tesserarsi. Tale comunicazione è condizione per il tesseramento.

COMUNICAZIONI

1. COMUNICAZIONI F.I.G.C.

Nessuna Comunicazione.

2. COMUNICAZIONI L.N.D.

Nessuna Comunicazione.

3. COMUNICAZIONI C.R.

3.1. COMUNICAZIONI SEGRETERIA

3.1.1. CAMPIONATO TERZA CATEGORIA STAGIONE SPORTIVA 2019/2020

Si riporta, qui di seguito l'elenco delle 37 Società che hanno richiesto l'iscrizione ai campionati provinciali di terza categoria per la stagione sportiva 2019/2020

1	941105	A.P.D.	AMICI GIALLOROSS
2	947432	A.S.D.	AUDAX SAN SEVERO
3	942147	A.S.D.	BOVINO CALCIO
4	952459	A.S.D.	CITTA DI SAN NICANDRO
5	952303	A.S.D.	CITTA DI TRANI 2019
6	70772	U.S.D.	ELCE
7	204008	A.S.D.	ESPERIA
8	936102	A.S.D.	EURO SPORT ACADEMY
9	949878	A.S.D.	FOOTBALL ALTAMURA
10	952344	A.S.D.	FOOTBALL CLUB MELISSANO
11	69250		GIOV.CALCIO CERIGNOLA SRL
12	720183	A.S.D.	GIOVENTU CALCIO SPECCHIA
13	952495	F.C.D.	LESINA CALCIO
14	935090	A.S.D.	LEVANTE AZZURRO
15	937732		LIBERTY BARI S.S.D.AR.L.
16	949808	A.S.D.	MELPIGNANO
17	931442	A.S.D.	NEW FOOTBALL ACADEMY BARI

Comunicato Ufficiale n. 14 della Delegazione Provinciale LND di Lecce S.S. 2019/2020

18	952365	A.S.D.	NEW SPORT ALTAMURA
19	950354	A.S.D.	POGGIO IMPERIALE CALCIO
20	918362	A.D.	POL. TRANI 2006
21	950161	SSDARL	POLISPORTIVA GALATONE
22	948134	A.S.D.	PRESICCE ALA DI RISERVA
23	952489	A.S.D.	REAL MOTTOLA CALCIO 2019
24	951950	A.S.D.	RINASCITA REFUGEES
25	914446	G.S.D.	S.AGATA
26	914963	POL.	SAMMARCO
27	720646	A.C.D.	SAN GIOVANNI ROTONDO
28	951939	A.S.D.	SAN NICANDRO CALCIO 2019
29	952350	U.S.D.	SFINGE CELLE DI SAN VITO
30	952342	POL.D.	SOCCER PALAGIANELLO
31	950383	A.S.D.	SPORTIVA TORRE A MARE
32	912238	F.C.D.	STELLA AZZURRA TROIA
33	912795	A.C.	TAF CEGLIE MESSAPICA
34	950256	A.S.D.	VALESIO SPORT TORCHIAROLO
35	950115	A.S.D.	VIRTUS MOLA CALCIO
36	952348	A.S.D.	VIRTUS MORCIANO
37	910140	A.S.D.	WONDERFUL BARI S.SPIRITO

Al fine di garantire lo svolgimento di un corretto campionato, di un numero congruo di partite, e di minori costi per l'effettuazione delle trasferte, le stesse sono state suddivise nelle seguenti Delegazioni Provinciali e Delegazioni Distrettuali

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI BARI

organico: 13 Squadre girone unico

1	952303	A.S.D.	CITTA DI TRANI 2019
2	204008	A.S.D.	ESPERIA
3	949878	A.S.D.	FOOTBALL ALTAMURA
4	935090	A.S.D.	LEVANTE AZZURRO
5	937732		LIBERTY BARI S.S.D.AR.L.
6	931442	A.S.D.	NEW FOOTBALL ACADEMY BARI
7	952365	A.S.D.	NEW SPORT ALTAMURA
8	918362	A.D.	POL. TRANI 2006
9	952489	A.S.D.	REAL MOTTOLA CALCIO 2019
10	952342	POL.D.	SOCCER PALAGIANELLO
11	950383	A.S.D.	SPORTIVA TORRE A MARE
12	950115	A.S.D.	VIRTUS MOLA CALCIO
13	910140	A.S.D.	WONDERFUL BARI S.SPIRITO

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI FOGGIA

organico: 13 Squadre girone unico

1	947432	A.S.D.	AUDAX SAN SEVERO
2	942147	A.S.D.	BOVINO CALCIO
3	952459	A.S.D.	CITTA DI SAN NICANDRO
4	70772	U.S.D.	ELCE
5	69250		GIOV.CALCIO CERIGNOLA SRL
6	952495	F.C.D.	LESINA CALCIO
7	950354	A.S.D.	POGGIO IMPERIALE CALCIO
8	914446	G.S.D.	S.AGATA

Comunicato Ufficiale n. 14 della Delegazione Provinciale LND di Lecce S.S. 2019/2020

9	914963	POL.	SAMMARCO
10	720646	A.C.D.	SAN GIOVANNI ROTONDO
11	951939	A.S.D.	SAN NICANDRO CALCIO 2019
12	952350	U.S.D.	SFINGE CELLE DI SAN VITO
13	912238	F.C.D.	STELLA AZZURRA TROIA

DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI MAGLIE

organico: 11 Squadre girone unico

1	941105	A.P.D.	AMICI GIALLOOROSI
2	936102	A.S.D.	EURO SPORT ACADEMY
3	952344	A.S.D.	FOOTBALL CLUB MELISSANO
4	720183	A.S.D.	GIOVENTU CALCIO SPECCHIA
5	949808	A.S.D.	MELPIGNANO
6	950161	SSDARL	POLISPORTIVA GALATONE
7	948134	A.S.D.	PRESICCE ALA DI RISERVA
8	951950	A.S.D.	RINASCITA REFUGEES
9	912795	A.C.	TAF CEGLIE MESSAPICA
10	950256	A.S.D.	VALESIO SPORT TORCHIAROLO
11	952348	A.S.D.	VIRTUS MORCIANO

CAMPIONATI PROVINCIALI

ALLIEVI UNDER 17 PROVINCIALI

Preso atto della rinuncia della società SSD LECCE SOCCER ACADEMY A RL prima dell'emanazione dei calendari, si pubblica il definitivo organico:

1.	948340	A.S.D. LEVANTE CAPRARICA
2.	940762	A.S.D. LEVERANO CALCIO
3.	206356	P.G.S. LUPIAE LECCE A.S.D.
4.	950161	SSDARL POLISPORTIVA GALATONE
5.	952127	A.S.D. REAL SOCCER LEVERANO
6.	945368	<i>A.S.D. SALENTO ACADEMY LECCE</i>
7.	934981	<i>A.S.D. SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE</i>
8.	938825	A.S.D. SOCCER GUAGNANO
9.	915889	<i>A.S.D. SPORTING CLUB LECCE</i>
10.	947962	A.S.D. VERNOLE CALCIO 2017
11.	919950	A.S.D. VIRTUS GALATINA

FORMAZIONE GIRONE

Le squadre sono state inserite in un unico girone e disputeranno gare di andata e ritorno.

DIRITTO DI PARTECIPAZIONE ALLE GARE

Possono prendere parte alle gare i calciatori tesserati nati nel 2003 e nel 2004, ed i giovani che hanno compiuto 14 anni di età.

La gara si svolgerà su due tempi da 40 minuti cadauno.

RICHIESTE DI VARIAZIONI

RICHIESTE DI VARIAZIONI DI CAMPO ED ORARIO DELLE GARE

Si fa presente che l'Art. 30 comma 2° del Regolamento della L.N.D., dispone:

"I Comitati, le Divisioni e i Dipartimenti che organizzano i Campionati possono disporre, d'ufficio o a richiesta delle società che vi abbiano interesse, la variazione dell'ora di inizio di singole gare, nonché lo spostamento ad altra data delle stesse, l'inversione di turni di calendario o, in casi particolari, la variazione del campo di giuoco.

Le richieste in tale senso devono pervenire al competente Comitato o Divisione o Dipartimento almeno cinque giorni prima della data fissata per lo svolgimento della gara" (corredate della dichiarazione di accettazione della Società avversaria interessata alla gara).

Premesso quanto sopra si precisa che questa Delegazione Provinciale, anche allo scopo di evitare possibili disguidi all'Organo Tecnico Arbitrale, non prenderà in considerazione le richieste formulate in contrasto con le suddette disposizioni.

Pertanto si invitano le Società interessate ad assicurarsi che le segnalazioni siano state effettivamente ricevute dagli uffici preposti, in modo di poter far fronte, in maniera organica, alle esigenze che dovranno limitarsi ai casi di effettivo impedimento a disputare la gara già in programma.

Le richieste dovranno arrivare obbligatoriamente all'indirizzo e-mail cplnd.lecce@figc.it controfirmate e timbrate da entrambe le società.

NORME PER LO SVOLGIMENTO DEL TORNEO

DURATA DELLE GARE

Due tempi della durata di 40' cadauno.

TEMPO D'ATTESA

Viene fissato in 30'.

PARTECIPAZIONE DELLE SOCIETA':

- ASD SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE;**
- ASD SALENTO ACADEMY LECCE;**
- ASD SPORTING CLUB LECCE.**

Le suddette Società prendono parte all'attività senza diritto di classifica; pertanto, le gare disputate dalle stesse ed i relativi risultati acquisiti non avranno alcun valore ai fini della classifica finale, sia per le Società medesime che per tutte le altre incluse nello stesso girone, ferma restando, in ogni caso, la piena efficacia dei provvedimenti disciplinari, in deroga a quanto disposto dall'art.17 comma 4) del C.G.S.

FINALE PER L'ASSEGNAZIONE DEL TITOLO DI CAMPIONE PROVINCIALE

Modalità di svolgimento

In caso di parità in classifica di due o più squadre, nello stesso girone, sarà osservato quanto disposto dall'art. 51 delle N.O.I.F..

Il Campionato Provinciale Allievi Under 17 - stagione sportiva 2019/2020 - si concluderà con l'assegnazione del "**Titolo di Campione Provinciale**" mediante una fase finale che comprende le prime quattro classificate del girone (la 1^a contro la 4^a - la 2^a contro la 3^a) con gare di sola andata ed in casa della migliore classificata.

Le squadre vincenti, disputeranno la Finale in Campo neutro.

VARIAZIONI DI GARA APPROVATE

- Si comunica che la gara POLISPORTIVA GALATONE – REAL SOCCER LEVERANO, valevole per la 1^a Giornata del campionato Allievi U17, in programma il 03/11/2019, è anticipata al giorno 31/10/2019 alle ore 17:30, presso lo stadio “Colitta” di Galatone.

PROSSIMI TURNI

ALLIEVI UNDER 17 PROVINC. -LE-

GIRONE A - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
LEVANTE CAPRARICA	SALENTO ACADEMY LECCE	A	03/11/2019 09:30	CAMPO COMUNALE "A.GARRISI"	CAPRARICA DI LECCE	VIA PROV. PER MARTANO
LEVERANO CALCIO	SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE	A	03/11/2019 11:00	CAMPO COMUNALE LEVERANO E.A.	LEVERANO	VIA MARCHE
POLISPORTIVA GALATONE	REAL SOCCER LEVERANO	A	31/10/2019 17:30	CE SP.POLIVALENTE "A.COLITTA"	GALATONE	VIA COSIMO SETTIMO
VIRTUS GALATINA	SPORTING CLUB LECCE	A	03/11/2019 10:00	C.S. COMU.PRE CAMPO"G.SPECCHI	GALATINA	VIA CHIETI
LUPIAE LECCE A.S.D.	SOCCER GUAGNANO	A	06/11/2019 16:00	CAMPO PRIV FIAT CNH *DR06/19	SURBO	S.S. LECCE BRINDISI
Riposa	VERNOLE CALCIO 2017					

GIRONE A - 2 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE	VIRTUS GALATINA	A	08/11/2019 15:30	CAMPO COMUNALE SURBO	SURBO	VIA CAMPO CPORTIVO
REAL SOCCER LEVERANO	LUPIAE LECCE A.S.D.	A	10/11/2019 11:00	CAMPO COMUNALE LEVERANO E.A.	LEVERANO	VIA MARCHE
SOCCER GUAGNANO	LEVERANO CALCIO	A	10/11/2019 10:00	CAMPO COMUNALE "CARMEN LONGO"	GUAGNANO	VIA KENNEDY
SPORTING CLUB LECCE	LEVANTE CAPRARICA	A	11/11/2019 15:30	CAMPO COMUNALE "V.ZANCHI"	SAN CESARIO DI LECCE	VIA CROCE DI LECCE
VERNOLE CALCIO 2017	POLISPORTIVA GALATONE	A	13/11/2019 18:30	CAMPO COMUNALE VERNOLE	VERNOLE	VIA ACQUARICA
Riposa	SALENTO ACADEMY LECCE					

GIOVANISSIMI UNDER 15 PROVINCIALI

1. 941746	U.S.D. BRILLA CAMPI
2. 720238	A.S.D. CALIMERA
3. 932153	U.S.D. COLLEPASSO
4. 945160	A.S.D. COPERTINO CALCIO
5. 932790	A.S.D. FABRIZIO MICCOLI
6. 162542	FABRIZIO MICCOLI sq.B
7. 919936	A.S.D. FULCIGNANO
8. 952131	S.S.D. GIALLOOROSI PARADISE A RL
9. 173454	LECCE SOCCER ACADEMY sq.B
10.948135	S.S.D. LECCE SOCCER ACADEMY A RL
11. 25960	U.S. LECCE SPA
12. 948340	A.S.D. LEVANTE CAPRARICA
13. 940762	A.S.D. LEVERANO CALCIO
14.206356	P.G.S. LUPIAE LECCE A.S.D.
15.176107	LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B
16. 912616	A.P.D. MEMORY CAMPI
17. 78843	A.S.D. NOVOLI
18. 950161	SSDARL POLISPORTIVA GALATONE
19. 952127	A.S.D. REAL SOCCER LEVERANO
20.945368	A.S.D. SALENTO ACADEMY LECCE
21. 911277	A.S.D. SAN GIOVANNI BOSCO
22.934981	A.S.D. SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE
23. 919950	A.S.D. VIRTUS GALATINA

FORMAZIONE GIRONE

Le squadre sono state inserite in due gironi e disputeranno gare di andata e ritorno.

Vista la richiesta congiunta dovuta ad esigenze organizzative, si riformulano i gironi.

GIRONE A	GIRONE B
Lupiae Lecce Sq. B	Fabrizio Miccoli Sq. B
Novoli	SSD Lecce Soccer Academy Sq. B
Brilla Campi	Calimera
San Guido Academy Damble	Leverano Calcio
Salento Academy Lecce	US Lecce
Memory Campi	USD Collepasso
SSD Lecce Soccer Academy	Fabrizio Miccoli
Giallorossi Paradise A RL	Polisportiva Galatone
Lupiae Lecce	Fulcignano
Real Soccer Leverano	Levante Caprarica
Copertino Calcio	Virtus Galatina
San Giovanni Bosco	-----

DIRITTO DI PARTECIPAZIONE ALLE GARE

Possono prendere parte alle gare i calciatori tesserati nati nel 2005 e nel 2006, e 5 giovani che hanno compiuto 12 anni di età, nati nel 2007.

La gara si svolgerà su due tempi da 35 minuti cadauno.

Possono prendere parte anche "Ragazze" nate nel 2003 e nel 2004, con deroga autorizzata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico.

RICHIESTE DI VARIAZIONI

Saranno prese in considerazione le variazioni pervenute via mail all'indirizzo cplnd.lecce@figc.it entro le 48 ore prima della pubblicazione del comunicato ufficiale, e sottoscritte da entrambe le società.

La Delegazione Provinciale si mantiene il diritto di variare una gara, entro le 48 ore precedenti, per motivi di forza maggiore o caso fortuito.

NORME PER LO SVOLGIMENTO DEL TORNEO

DURATA DELLE GARE

Due tempi della durata di 35' cadauno.

TEMPO D'ATTESA

Viene fissato in 30'.

PARTECIPAZIONE DELLE SOCIETA':

- ***ASD SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE;***
- ***ASD SALENTO ACADEMY LECCE;***
- ***SSD LECCE SOCCER ACADEMY A RL;***
- ***SSD LECCE SOCCER ACADEMY A RL SQ. B;***
- ***US LECCE SPA;***
- ***ASD CALIMERA;***
- ***ASD FABRIZIO MICCOLI;***
- ***ASD FABRIZIO MICCOLI SQ. B;***
- ***PGS LUPIAE LECCE;***
- ***PGS LUPIAE LECCE SQ. B;***

- ASD NOVOLI.

Le suddette Società prendono parte all'attività senza diritto di classifica; pertanto, le gare disputate dalle stesse ed i relativi risultati acquisiti non avranno alcun valore ai fini della classifica finale, sia per le Società medesime che per tutte le altre incluse nello stesso girone, ferma restando, in ogni caso, la piena efficacia dei provvedimenti disciplinari, in deroga a quanto disposto dall'art.17 comma 4) del C.G.S.

FINALE PER L'ASSEGNAZIONE DEL TITOLO DI CAMPIONE PROVINCIALE

Modalità di svolgimento

In caso di parità in classifica di due o più squadre, nello stesso girone, sarà osservato quanto disposto dall'art. 51 delle N.O.I.F..

Il Campionato Provinciale Giovanissimi Under 15 - stagione sportiva 2019/2020 - si concluderà con l'assegnazione del “**Titolo di Campione Provinciale**” mediante una fase finale che comprende le prime cinque classificate di ogni girone secondo il seguente schema:

OTTAVI DI FINALE

2^A – 5^B	C
3^A – 4^B	D
4^A – 3^B	E
5^A – 2^B	F

QUARTI DI FINALE

A sorteggio, si affronteranno C, D, E ed F, con gare di sola andata a casa della migliore classificata.

SEMIFINALI

Le due vincenti dai Quarti di Finale, affronteranno le prime classificate dei gironi a sorteggio, a casa delle prime classificate.

FINALE

Le squadre vincenti, disputeranno la Finale in Campo neutro.

I CALENDARI DELLE GARE SARANNO ALLEGATI AL PRESENTE COMUNICATO.

Si riformula l'attività agonistica.

La programmazione gare pubblicata sul C.U. 13 è da ritenersi nulla.

GIRONE A - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
BRILLA CAMPI	LUPIAE LECCE A.S.D.	A	03/11/2019 10:00	CAMPO SPORTIVO GRECO *DR2018	LECCE-FRAZ.VILLA CONVENTO	PRO.LE LECCE-NOVOLI
NOVOLI	REAL SOCCER LEVERANO	A	04/11/2019 19:00	CAMPO COMUNALE "TOTO CEZZI"	NOVOLI	VIA TREPUIZZI
MEMORY CAMPI	SAN GIOVANNI BOSCO	A	06/11/2019 19:00	CAMPO COMUNALE "R.TREVISI"	CAMPI SALENTINA	VIA SQUINZANO
SALENTO ACADEMY LECCE	LECCE SOCCER ACADEMY A RL	A	06/11/2019 16:00	CA PRI."VICTORY CLUB"DR06/19	LECCE	SAN LIGORIO KM10
SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE	GIALLOROSSI PARADISE A RL	A	06/11/2019 15:30	CAMPO COMUNALE SURBO	SURBO	VIA CAMPO CPORTIVO
LUPIAE LECCE A.S.D. sq,B	COPERTINO CALCIO	A	07/11/2019 16:00	CAMPO PRIV FIAT CNH *DR06/19	SURBO	S.S. LECCE BRINDISI

GIRONE A - 2 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
SAN GIOVANNI BOSCO	LUPIAE LECCE A.S.D. sq,B	A	08/11/2019 16:30	CAMPO DON BOSCO VEGLIE S.G.S.	VEGLIE	VIA SAN MARTINO
COPERTINO CALCIO	NOVOLI	A	10/11/2019 10:00	C.COMUNALE "GUIDO VANTAGGIATO	COPERTINO	VIA LECCE
GIALLOROSSI PARADISE A RL	SALENTO ACADEMY LECCE	A	10/11/2019 10:30	CAM.COM.SAN VITO MARTIRE E.A	LEQUILE	VIA TRAMACERE
REAL SOCCER LEVERANO	BRILLA CAMPI	A	10/11/2019 09:00	CAMPO COMUNALE LEVERANO E.A.	LEVERANO	VIA MARCHE
LECCE SOCCER ACADEMY A RL	MEMORY CAMPI	A	12/11/2019 15:30	CAMPO EUROPA SPORT (CAMPO C)	NARDO	STR. PROV.NARDO-COPERTINO
LUPIAE LECCE A.S.D.	SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE	A	13/11/2019 16:00	CAMPO PRIV FIAT CNH *DR06/19	SURBO	S.S. LECCE BRINDISI

GIRONE B - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
CALIMERA	FULCIGNANO	A	31/10/2019 15:30	CAM COMU.G.COLACI"- E.A."DR02/1	CALIMERA	VIA CHIETI DR 30/17
COLLEPASSO	VIRTUS GALATINA	A	03/11/2019 10:00	CAMPO COMUNALE "ERBA ARTIF"	COLLEPASSO	VIA UGO FOSCOLO
FABRIZIO MICCOLI sq.B	LEVANTE CAPRARICA	A	03/11/2019 09:00	CAMPO COMUNALE SAN DONATO E.A	SAN DONATO DI LECCE	VIA KULISCIOFF,2
LEVERANO CALCIO	POLISPORTIVA GALATONE	A	03/11/2019 09:00	CAMPO COMUNALE LEVERANO E.A.	LEVERANO	VIA MARCHE
FABRIZIO MICCOLI*	LECCE SPA	A	05/11/2019 15:00	CAMPO COMUNALE SAN DONATO E.A	SAN DONATO DI LECCE	VIA KULISCIOFF,2

*INVERSIONE DI CAMPO SU ACCORDO DELLE SOCIETA'

GIRONE B - 2 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
FABRIZIO MICCOLI	COLLEPASSO	A	10/11/2019 09:00	CAMPO COMUNALE SAN DONATO E.A	SAN DONATO DI LECCE	VIA KULISCIOFF,2
FULCIGNANO	LEVERANO CALCIO	A	10/11/2019 10:00	C.SPOR.DEGLI ULIVI-A C11	GALATONE	VIA ZIZZARI LOC FULCIGNANO
POLISPORTIVA GALATONE	LECCE SPA	A	10/11/2019 10:00	CE SP.POLIVALENTE "A.COLITTA"	GALATONE	VIA COSIMO SETTIMO
VIRTUS GALATINA	FABRIZIO MICCOLI sq.B	A	10/11/2019 10:00	C.S. COMU.PRE CAMPO"G.SPECCHI	GALATINA	VIA CHIETI
LEVANTE CAPRARICA	LECCE SOCCER ACADEMY sq.B	A	11/11/2019 17:00	CAMPO COMUNALE "A.GARRISI"	CAPRARICA DI LECCE	VIA PROV. PER MARTANO

ATTIVITA' DI BASE

Attività Esordienti

REGOLAMENTO TORNEO ESORDIENTI A 9 ANNI 2007/2008

Caratteristiche e organizzazione dell'attività

L'attività della categoria Esordienti ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo.

- Le Società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta (fino ad un massimo di 18 giocatori) e documento attestante il tesseramento F.I.G.C per l'opportuno riconoscimento;
- L'arbitro, istruttore, Dirigente tesserato per la Società, dovrà essere a conoscenza del regolamento illustrandolo ai giocatori prima della gara e inoltre indosserà indumenti adeguati all'occasione, per dare una seria immagine all'incontro. In assenza del Dirigente Arbitro la gara sarà diretta nella seguente modalità: 1° tempo allenatore della squadra ospite, 2° tempo allenatore della squadra ospitata, 3° tempo auto arbitraggio. L'arbitro potrà premiare i calciatori protagonisti di particolari gesti fair-play nei confronti di compagni ed avversari, esibendo un cartellino verde, **la green card**. Al termine dell'incontro i tecnici dovranno motivare ed avallare la "green card" nell'apposito spazio del referto gara;
- L'accesso al terreno di gioco è consentito ad un Tecnico per Società, e ad un massimo di 3 Dirigenti per Società.

Modalità di svolgimento

- Per facilitare il riconoscimento delle sostituzioni, nel primo tempo dovranno andare in campo la numerazione da 1 a 9. (quindi da 10 a n°...successivi);
- E' obbligatorio giocare con scarpe in gomma o da calcetto, dotati di **parastinchi** e guanti per il portiere;
- La Partita viene disputata in 3 tempi di 20 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Min 60x40 Max 75x50 (identificabili da area di rigore ad area di rigore);
- Le porte devono avere le misure di m 5,50x2 in alternativa m 6x2;
- I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4;
- Il punto del calcio di rigore viene fissato a 9 metri dalla linea di porta;
- Vigè la regola del fuorigioco entro 13 metri dalla linea di fondo campo;
- Non vigè la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore;
- Il retro-passaggio al portiere è consentito ma NON può essere ricevuto con le mani;
- Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate;
- La rimessa dal fondo campo si effettua con palla a terra all'interno dell'area di rigore.

Zona di "no pressing": in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dell'area riceve la palla. E' chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco;

- E' opportuno che i rilanci del portiere, sia con le mani che con i piedi, non superino direttamente la metà campo in modo sistematico;
- Per quanto riguarda le scarpe di gioco è consigliato l'uso di quelle con la suola in gomma a tredici tasselli.
- Prima della gara si suggerisce di prevedere una rapida **sfida di abilità tecnica** (Shoot-out 1vs1 in continuità) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo.

REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

"SHOOTOUT": 1:1 in continuità

NORME REGOLAMENTARI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli "ShootOut": sfida 1:1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling (1:1).
3. Ciascuna squadra ha il tempo limite di 3 minuti per realizzare il maggior numero di goal possibili utilizzando i calciatori che partecipano alla gara, secondo quanto meglio specificato successivamente.
4. Il calciatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza di mt. 20 dalla porta ed ha il tempo massimo di 8" per terminare l'azione. La partenza del primo giocatore viene determinata dal fischio dell'arbitro. La partenza del secondo giocatore e dei successivi è vincolata al ritorno del calciatore precedente. Le azioni si svolgono in continuità per la durata di 3'. Il calciatore che deve effettuare l'azione potrà partire solo quando il suo compagno, rientrando in fila, supera la linea di partenza a 20 mt dalla porta. Il calciatore che effettua l'azione, prima di rientrare in fila deve recuperare la palla. Se realizza il goal o se il tiro viene parato, recupera la stessa palla con cui ha giocato. Se il tiro termina fuori o lontano dalla porta il giocatore può recuperare uno dei palloni posizionati dietro la linea di fondo.
5. Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione dell'attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro). In ciascuna fase devono essere utilizzati 2 portieri che si alternano dopo ogni azione di gioco (un'azione

ciascuno) Nel caso una società non abbia un secondo portiere il ruolo deve essere coperto da un giocatore.

6. Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
7. Gli "Shootout" verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:
 - a. prima dell'inizio del primo tempo della gara verranno effettuati gli shootout dai 4 portieri (2 per squadra) che effettueranno una sessione con 4 tiri consecutivi (2 tiri per ciascun portiere) da parte di ciascuna squadra. A seguire verranno eseguiti contemporaneamente gli "Shootout" per squadra, coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al primo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.
 - b. prima del secondo tempo verranno effettuati gli "Shootout" coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.

Di seguito si indicano alcune norme che regolano l'effettuazione degli "Shootout":

- nell'azione di dribbling, qualora il portiere in uscita tocchi la palla senza modificare la direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione dovrà essere giudicata "regolare" permettendo al giocatore di riprendere la palla per concludere l'azione (es. se viene fatto un tunnel al portiere, seppur riesca a toccare la palla, l'azione di superamento del portiere deve essere considerata valida ed il giocatore può riprendere la palla per continuare l'azione)
 - nell'azione di dribbling (tentativo di superare l'avversario guidando la palla), qualora il portiere in uscita riesca a deviare la palla in modo evidente facendogli cambiare direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione si ritiene terminata;
 - qualora nel corso dell'azione si riscontri un fallo di gioco, le soluzioni da adottare sono di due tipi:
 - o se il fallo è di gioco ed involontario, il tecnico che controlla le azioni dovrà prenderne nota per far ripetere l'azione al termine dei 3'
 - o se il fallo è intenzionale, l'azione dovrà essere registrata come goal realizzato e l'azione verrà valutata come condotta antisportiva che verrà considerata con una penalizzazione nella Graduatoria Fair Play
 - durante gli "Shootout" i giocatori che non partecipano al gioco devono posizionarsi dietro la porta dove tirano i propri compagni per recuperare i palloni terminati fuori o lontano dalla porta. I palloni recuperati devono essere posizionati a terra, dietro la linea di fondo, e non devono essere lanciati in campo.
8. Al termine degli "Shootout" verrà considerata la somma dei goal realizzati nelle due fasi (primo e secondo tempo). La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goal risulterà vincitrice. La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco). In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.

Limiti di età

Il Torneo è riservato ai bambini e bambine nati nel 2007 e 2008.

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto ad esempio a difficoltà di ordine demografico, è concessa dietro richiesta di deroga scritta, da inoltrare alla Delegazione Provinciale di competenza, la possibilità di utilizzare bambini/e nati nel 2007.

Durata e partecipazione dei calciatori alla gara

La gara, disputata tra 9 giocatori per squadra, verrà suddivisa in 3 tempi di 20' ciascuno.

Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi", utilizzando la procedura cosiddetta "volante", potranno essere effettuate solamente nel terzo tempo.

E' assolutamente vietato che un giocatore partecipi nella stessa giornata solare a due gare di Torneo, così come è opportuno che i/le ragazze non disputino più di una gara nelle giornate del sabato e della domenica della stessa settimana.

Il giocatore che subisca un'espulsione durante uno dei tre tempi di gara non potrà più prendere parte alla partita; potrà invece essere ripristinata la parità numerica nei tempi di gioco successivi a quello in cui si è verificata l'espulsione. Questo in virtù del principio che ogni tempo di gioco è considerato e conteggiato separatamente rispetto agli altri, costituendo nella sostanza una gara a sé.

Risultato della gara

Per quanto riguarda il risultato di ciascuna gara i risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente.

Pertanto, indipendentemente dal risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0-0 (stessa cosa vale per il terzo) ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Nel ribadire, quindi, che il risultato della gara nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi (e che, pertanto, ogni tempo non costituisce gara a sé, ma mini-gara), si rimanda, per le diverse combinazioni di risultato finale, all'apposita tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	Risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:		3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:		3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:		3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:		2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:		2-1

Time out

E' possibile ed opportuno nell'arco dell'intera gara utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'

Saluti

E' compito dei dirigenti e dei tecnici delle Società interessate fare in modo che, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.

Terzo tempo Fair play

E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un "tempo supplementare" denominato "FAIR PLAY", in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

In questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competionesportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il "terzo tempo" con le caratteristiche indicate.

ORGANICI ESORDIENTI MISTI

1. 933524 A.S.D. ANTONIO CATAMO VEGLIE
2. 913353 ASD.SP AZZURRA TREPUIZZI
3. 933605 A.S.D. BIRBANTELLI COPERTINO
4. 941746 U.S.D. BRILLA CAMPI
5. 720238 A.S.D. CALIMERA
6. 913336 A.S.D. CASTROMEDIANO 2003
7. 932790 A.S.D. FABRIZIO MICCOLI
8. 162542 FABRIZIO MICCOLI sq.B
9. 919936 A.S.D. FULCIGNANO
10. 921646 A.S.D. FUTURA MONTERONI
11. 163589 FUTURA MONTERONI sq.B
12. 935093 A.P.D. FUTURA NARDO
13. 175742 GIALLOOROSI PARADISE sq.B
14. 952131 S.S.D. GIALLOOROSI PARADISE A RL
15. 163892 GIOVENTU GRANATA S.R.sq.B
16. 936581 S.S.D. GIOVENTU GRANATA S.R.L.
17. 914843 A.S. GOLEADOR MELENDUGNO
18. 952129 S.S.D. KICK OFF ACADEMY A R.L.
19. 947563 A.S.D. KOLBE MARIO RUSSO
20. 173454 sq.B LECCE SOCCER ACADEMY sq.B
21. 948135 S.S.D. LECCE SOCCER ACADEMY A RL
22. 25960 U.S. LECCE SPA
23. 948340 A.S.D. LEVANTE CAPRARICA
24. 940762 A.S.D. LEVERANO CALCIO
25. 172085 LEVERANO CALCIO sq.B
26. 206356 P.G.S. LUPIAE LECCE A.S.D.
27. 81022 A.C. NARDO'SRL
28. 78843 A.S.D. NOVOLI
29. 950161 SSDARL POLISPORTIVA GALATONE
30. 944281 REAL LECCE 2015 A.S.D.
31. 946074 A.S.D. REAL SOCCER
32. 952127 A.S.D. REAL SOCCER LEVERANO
33. 945368 A.S.D. SALENTO ACADEMY LECCE
34. 176279 SALENTO ACADEMY LECCE sq.B
35. 941285 A.S.D. SALESIANI LECCE
36. 172335 SALESIANI LECCE sq.B
37. 206044 U.S.D. SALICE
38. 911277 A.S.D. SAN GIOVANNI BOSCO
39. 163924 SAN GUIDO ACADEMY DAM sq.B

40. 173414	SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE sq.C
41. 934981	A.S.D. SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE
42. 206725	A.S.D. SCUOLA CALCIO LIZZANELLO
43. 950280	A.S.D. SOCCER VEGLIE
44. 915889	A.S.D. SPORTING CLUB LECCE
45. 947962	A.S.D. VERNOLE CALCIO 2017
46. 919950	A.S.D. VIRTUS GALATINA

FORMAZIONE GIRONI

Le squadre sono state inserite in quattro gironi e disputeranno gare di sola andata.

GIRONE A	GIRONE B	GIRONE C	GIRONE D
Calimera	Antonio Catamo Veglie	Birbantelli Copertino	Castromediano 2003
Fabrizio Miccoli	Azzurra Trepuzzi	Fulcignano	Fabrizio Miccoli Sq. B
Futura Monteroni	Futura Monteroni Sq. B	Futura Nardò	Goleador Melendugno
Lecce Soccer Academy	Giallorossi Paradise B	Giallorossi Paradise	Kick Off Academy
US Lecce	Gioventù Granata	Gioventù Granata B	Kolbe Mario Russo
Lupiae Lecce	Leverano Calcio	Lecce Soccer Academy B	Levante Caprarica
Nardò SRL	Memory Campi	Leverano Calcio B	Vernole Calcio 2017
Novoli	Salesiani Lecce	Real Soccer Leverano	Salento Academy Lecce
Polisportiva Galatone	Salento Ac. Lecce Sq. B	San Giovanni Bosco	Real Soccer
San Guido Academy Damble	Salice	San Guido Academy Damble Sq. B	Salesiani Lecce sq. B
Sporting Club Lecce	Soccer Veglie	Real Lecce 2015	Virtus Galatina
-----	San Guido Academy Damble Sq. C	-----	Scuola Calcio Lizzanello

REFERTI

Si prega di far pervenire i referti entro, e non oltre, i 5 giorni successivi dalla disputa della gara. Qualora ciò non fosse adempiuto, il Giudice Sportivo considererà la società casalinga come rinunciataria alla disputa della gara, ed applicherà quanto previsto dal C.U. 1 del SGS.

NON SARANNO AMMESSI REFERTI SENZA DISTINTE DI GARA.

Ogni variazione dovrà essere comunicata via mail su cplnd.lecce@figc.it.

I CALENDARI SARANNO ALLEGATI AL SUCCESSIVO COMUNICATO UFFICIALE.

PROGRAMMA GARE

GIRONE A - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
LUPIAE LECCE A.S.D.	SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE	A	31/10/2019 17:30	CAMPO PRIV FIAT CNH *DR06/19	SURBO	S.S. LECCE BRINDISI
FABRIZIO MICCOLI	SPORTING CLUB LECCE	A	04/11/2019 15:00	CAMPO COMUNALE SAN DONATO E.A	SAN DONATO DI LECCE	VIA KULISCIOFF,2
CALIMERA	POLISPORTIVA GALATONE	A	06/11/2019 15:30	CAM COMU.G.COLACI"- E.A*DR02/1	CALIMERA	VIA CHIETI DR 30/17
LECCE SOCCER ACADEMY A RL	NOVOLI	A	06/11/2019 17:00	CAMPO EUROPA SPORT (CAMPO C)	NARDO	STR. PROV.NARDO- COPERTINO
Riposa	FUTURA MONTERONI					

GIRONE A - 2 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
LECCE SPA	FUTURA MONTERONI	A	11/11/2019 16:30	C.S. "KICK OFF" ERB.ART.	CAVALLINO	VIA VECCHIA SAN DONATO
POLISPORTIVA GALATONE	LECCE SOCCER ACADEMY A RL	A	11/11/2019 17:00	CE SP.POLIVALENTE "A.COLITTA"	GALATONE	VIA COSIMO SETTIMO
NOVOLI	NARDO'SRL	A	12/11/2019 15:30	CAMPO COMUNALE "TOTO CEZZI"	NOVOLI	VIA TREPUIZZI
SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE	CALIMERA	A	13/11/2019 17:00	CENTRO SPORTIVO C.A.T.- C6 *	LIZZANELLO - MERINE	STRADA PROV.LECCE- VERGOLE KM.4
SPORTING CLUB LECCE	LUPIAE LECCE A.S.D.	A	13/11/2019 18:30	C. PRIV C.S.DIRZ.ASL C5*	LECCE	VIA MIGLIETTA
Riposa	FABRIZIO MICCOLI					

GIRONE B - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
GIALLOROSSI PARADISE sq.B	SALICE	A	03/11/2019 11:00	CENTRO SPORTIVO PARADISE	CARMIANO	VIA PROV.LE CARMIANO-COPERTINO
ANTONIO CATAMO VEGLIE	MEMORY CAMPI	A	04/11/2019 16:30	CAMPO COMUN."MINETOLA"VEGLIE	VEGLIE	VIA CONVENTO
GIOVENTU GRANATA S.R.L.	SALESIANI LECCE	A	05/11/2019 17:30	C.S. HAPPINESS C/9	NARDO	VIA PENTA 3
SALENTO ACADEMY LECCE sq.B	SAN GUIDO ACADEMY DAM sq.C	A	05/11/2019 16:00	CA PRI."VICTORY CLUB"DR06/19	LECCE	SAN LIGORIO KM10
AZZURRA TREPUIZZI	SOCCER VEGLIE	A	06/11/2019 18:00	CAMPO COMUNALE "MELLI"	TREPUIZZI	VIA SURBO
LEVERANO CALCIO	FUTURA MONTERONI sq.B	A	06/11/2019 18:00	CAM.COM.SAN VITO MARTIRE E.A	LEQUILE	VIA TRAMACERE

GIRONE B - 2 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
SALESIANI LECCE	LEVERANO CALCIO	A	08/11/2019 15:30	CAMP SALESIANI DON BOSCO*	LECCE	VIA DEI PALUMBO 59
SOCCER VEGLIE	GIALLOROSSI PARADISE sq.B	A	08/11/2019 17:00	C.S.AVATAR S.G.CAMPO A E B	LEVERANO	S.P. XLEVERANO C.DA PITTUINI
MEMORY CAMPI	AZZURRA TREPUIZZI	A	11/11/2019 18:30	CAMPO COMUNALE "R.TREVISI"	CAMPI SALENTINA	VIA SQUINZANO
SAN GUIDO ACADEMY DAMsq.C	ANTONIO CATAMO VEGLIE	A	12/11/2019 18:30	C.S.ORATORIO DON PASQUALE C7*	LECCE	VIA M. BUONARROTI S.N.
FUTURA MONTERONI sq.B	SALENTO ACADEMY LECCEsq.B	A	13/11/2019 15:30	CAM.COM.DI MONTERONI DI LECCE	MONTERONI DI LECCE	VIA COPERTINO
SALICE	GIOVENTU GRANATA S.R.L.	A	13/11/2019 16:00	CAMPO COMUNALE * DR 30/06/18	SALICE SALENTINO	VIA PER AVETRANA 1 CAT

GIRONE C - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
FUTURA NARDO	REAL SOCCER LEVERANO	A	03/11/2019 10:00	C.SPOR.DEGLI ULIVI-A C11	GALATONE	VIA ZIZZARI LOC FULCIGNANO
GIALLOROSSI PARADISE A RL	BIRBANTELLI COPERTINO	A	03/11/2019 09:30	CENTRO SPORTIVO PARADISE C5*	CARMIANO	VIA PROV.LE CARMIANO- COPERTINO
LECCE SOCCER ACADEMY sq.B	LEVERANO CALCIO sq.B	A	05/11/2019 15:30	CAMPO COMU."PEPPINO GIANNOTTI	CURSI	VIA SANTUARIO
REAL LECCE 2015 A.S.D.	SAN GUIDO ACADEMY DAMsq.B	A	05/11/2019 17:00	CAMPO SPORTIVO GRECO *DR2018	LECCE-FRAZ.VILLA CONVENTO	PRO.LE LECCE-NOVOLI
SAN GIOVANNI BOSCO	GIOVENTU GRANATA S.R.sq.B	A	06/11/2019 17:30	CAMPO DON BOSCO VEGLIE S.G.S.	VEGLIE	VIA SAN MARTINO
Riposa	FULCIGNANO					

GIRONE C - 2 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
GIOVENTU GRANATA S.R.sq.B	GIALLOROSSI PARADISE A RL	A	08/11/2019 17:30	C.S. HAPPINESS C/9	NARDO	VIA PENTA 3
BIRBANTELLI COPERTINO	FUTURA NARDO	A	10/11/2019 09:30	CA VECCHIO COMUNALE	COPERTINO	VIA LECCE
LEVERANO CALCIO sq.B	REAL LECCE 2015 A.S.D.	A	11/11/2019 18:00	CAM.COM.SAN VITO MARTIRE E.A	LEQUILE	VIA TRAMACERE
REAL SOCCER LEVERANO	FULCIGNANO	A	13/11/2019 17:00	CAMPO COMUNALE LEVERANO E.A.	LEVERANO	VIA MARCHE
SAN GUIDO ACADEMY DAMsq.B	SAN GIOVANNI BOSCO	A	13/11/2019 17:00	C.S.ORATORIO DON PASQUALE C7*	LECCE	VIA M. BUONARROTI S.N.
Riposa	LECCE SOCCER ACADEMY Sq. B					

GIRONE D - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
CASTROMEDIANO 2003	SCUOLA CALCIO LIZZANELLO	A	04/11/2019 17:00	CENTRO SPORTIVO C.A.T.- C6 *	LIZZANELLO - MERINE	STRADA PROV.LECCE- VERGOLE KM.4
KICK OFF ACADEMY A R.L.	SALENTO ACADEMY LECCE	A	05/11/2019 15:30	C.S. "KICK OFF" ERB.ART.	CAVALLINO	VIA VECCHIA SAN DONATO
KOLBE MARIO RUSSO	FABRIZIO MICCOLI sq.B	A	05/11/2019 15:30	CAMPO CAT MERINE C7 CAMPO C *	LECCE	PROV.LE LECCE- VERNOLE KM.4
LEVANTE CAPRARICA	REAL SOCCER	A	05/11/2019 17:00	CAMPO COMUNALE "A.GARRISI"	CAPRARICA DI LECCE	VIA PROV. PER MARTANO
SALESIANI LECCE sq.B	VIRTUS GALATINA	A	05/11/2019 17:30	CAMP SALESIANI DON BOSCO*	LECCE	VIA DEI PALUMBO 59
GOLEADOR MELENDUGNO	VERNOLE CALCIO 2017	A	06/11/2019 17:00	CAMPO COMUNALE "A. DELL'ANNA"	MELENDUGNO	VIA CAMPO SPORTIVO

GIRONE D - 2 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
SALENTO ACADEMY LECCE	SALESIANI LECCE sq.B	A	08/11/2019 16:00	CA PRI."VICTORY CLUB"DR06/19	LECCE	SAN LIGORIO KM10
FABRIZIO MICCOLI sq.B	LEVANTE CAPRARICA	A	11/11/2019 15:00	CAMPO COMUNALE SAN DONATO E.A	SAN DONATO DI LECCE	VIA KULISCIOFF,2
SCUOLA CALCIO LIZZANELLO	KOLBE MARIO RUSSO	A	11/11/2019 17:00	CAMPO COMUNALE LIZZANELLO *	LIZZANELLO	VIA LEONARDO DA VINCI
VERNOLE CALCIO 2017	KICK OFF ACADEMY A R.L.	A	11/11/2019 16:30	CAMPO COMUNALE VERNOLE	VERNOLE	VIA ACQUARICA
VIRTUS GALATINA	CASTROMEDIANO 2003	A	11/11/2019 17:00	C.S. COMU.PRE CAMPO"G.SPECCHI	GALATINA	VIA CHIETI
REAL SOCCER	GOLEADOR MELENDUGNO	A	13/11/2019 17:30	C COM "CARLO MICELI"	SOLETO	VIA ISONZO ASS.PUBB.

REGOLAMENTO TORNEO ESORDIENTI A 9

ANNO 2008

Caratteristiche e organizzazione dell'attività

L'attività della categoria Esordienti ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo.

- Le Società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta (fino ad un massimo di 18 giocatori) e documento attestante il tesseramento F.I.G.C per l'opportuno riconoscimento;
- L'arbitro, istruttore, Dirigente tesserato per la Società, dovrà essere a conoscenza del regolamento illustrandolo ai giocatori prima della gara e inoltre indosserà indumenti adeguati all'occasione, per dare una seria immagine all'incontro. In assenza del Dirigente Arbitro la gara sarà diretta nella seguente modalità: 1° tempo allenatore della squadra ospite, 2° tempo allenatore della squadra ospitata, 3° tempo auto arbitraggio. L'arbitro potrà premiare i calciatori protagonisti di particolari gesti fair-play nei confronti di compagni ed avversari, esibendo un cartellino verde, **la green card**. Al termine dell'incontro i tecnici dovranno motivare ed avallare la "green card" nell'apposito spazio del referto gara;
- L'accesso al terreno di gioco è consentito ad un Tecnico per Società, e ad un massimo di 3 Dirigenti per Società.

Modalità di svolgimento

- Per facilitare il riconoscimento delle sostituzioni, nel primo tempo dovranno andare in campo la numerazione da 1 a 9. (quindi da 10 a n°...successivi);
- E' obbligatorio giocare con scarpe in gomma o da calcetto, dotati di **parastinchi** e guanti per il portiere;
- La Partita viene disputata in 3 tempi di 20 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Min 60x40 Max 75x50 (identificabili da area di rigore ad area di rigore);
- Le porte devono avere le misure di m 5,50x2 in alternativa m 6x2;
- I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4;
- Il punto del calcio di rigore viene fissato a 9 metri dalla linea di porta;
- Vigè la regola del fuorigioco entro 13 metri dalla linea di fondo campo;
- Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore;
- Il retro-passaggio al portiere è consentito ma NON può essere ricevuto con le mani;
- Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate;
- La rimessa dal fondo campo si effettua con palla a terra all'interno dell'area di rigore.

Zona di "no pressing": in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dell'area riceve la palla. E' chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco;

- E' opportuno che i rilanci del portiere, sia con le mani che con i piedi, non superino direttamente la metà campo in modo sistematico;
- Per quanto riguarda le scarpe di gioco è consigliato l'uso di quelle con la suola in gomma a tredici tasselli.

- Prima della gara si suggerisce di prevedere una rapida **sfida di abilità tecnica** (Shoot-out 1vs1 in continuità) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo.

REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

“SHOOTOUT”: 1:1 in continuità

NORME REGOLAMENTARI

9. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “ShootOut”: sfida 1:1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.
10. L'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling (1:1).
11. Ciascuna squadra ha il tempo limite di 3 minuti per realizzare il maggior numero di goal possibili utilizzando i calciatori che partecipano alla gara, secondo quanto meglio specificato successivamente.
12. Il calciatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza di mt. 20 dalla porta ed ha il tempo massimo di 8” per terminare l'azione. La partenza del primo giocatore viene determinata dal fischio dell'arbitro. La partenza del secondo giocatore e dei successivi è vincolata al ritorno del calciatore precedente. Le azioni si svolgono in continuità per la durata di 3'. Il calciatore che deve effettuare l'azione potrà partire solo quando il suo compagno, rientrando in fila, supera la linea di partenza a 20 mt dalla porta. Il calciatore che effettua l'azione, prima di rientrare in fila deve recuperare la palla. Se realizza il goal o se il tiro viene parato, recupera la stessa palla con cui ha giocato. Se il tiro termina fuori o lontano dalla porta il giocatore può recuperare uno dei palloni posizionati dietro la linea di fondo.
13. Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione dell'attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro). In ciascuna fase devono essere utilizzati 2 portieri che si alternano dopo ogni azione di gioco (un'azione ciascuno) Nel caso una società non abbia un secondo portiere il ruolo deve essere coperto da un giocatore.
14. Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
15. Gli “Shootout” verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:
 - a. prima dell'inizio del primo tempo della gara verranno effettuati gli shootout dai 4 portieri (2 per squadra) che effettueranno una sessione con 4 tiri consecutivi (2 tiri per ciascun portiere) da parte di ciascuna squadra. A seguire verranno eseguiti contemporaneamente gli “Shootout” per squadra, coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al primo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.
 - b. prima del secondo tempo verranno effettuati gli “Shootout” coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.

Di seguito si indicano alcune norme che regolano l'effettuazione degli “Shootout”:

- nell'azione di dribbling, qualora il portiere in uscita tocchi la palla senza modificare la direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione dovrà essere giudicata “regolare” permettendo al giocatore di riprendere la palla per concludere l'azione (es. se viene fatto un tunnel al portiere, seppur riesca a toccare la palla, l'azione di superamento del portiere deve essere considerata valida ed il giocatore può riprendere la palla per continuare l'azione)
- nell'azione di dribbling (tentativo di superare l'avversario guidando la palla), qualora il portiere in uscita riesca a deviare la palla in modo evidente facendogli cambiare direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione si ritiene terminata;

- qualora nel corso dell'azione si riscontri un fallo di gioco, le soluzioni da adottare sono di due tipi:
 - o se il fallo è di gioco ed involontario, il tecnico che controlla le azioni dovrà prenderne nota per far ripetere l'azione al termine dei 3'
 - o se il fallo è intenzionale, l'azione dovrà essere registrata come goal realizzato e l'azione verrà valutata come condotta antisportiva che verrà considerata con una penalizzazione nella Graduatoria Fair Play
- durante gli "Shootout" i giocatori che non partecipano al gioco devono posizionarsi dietro la porta dove tirano i propri compagni per recuperare i palloni terminati fuori o lontano dalla porta. I palloni recuperati devono essere posizionati a terra, dietro la linea di fondo, e non devono essere lanciati in campo.

16. Al termine degli "Shootout" verrà considerata la somma dei goal realizzati nelle due fasi (primo e secondo tempo). La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goal risulterà vincitrice. La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco). In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.

Limiti di età

Il Torneo è riservato ai bambini e bambine nati nel 2008.

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto ad esempio a difficoltà di ordine demografico, è concessa dietro richiesta di deroga scritta, da inoltrare alla Delegazione Provinciale di competenza, la possibilità di utilizzare bambini/e nati nel 2009.

Durata e partecipazione dei calciatori alla gara

La gara, disputata tra 9 giocatori per squadra, verrà suddivisa in 3 tempi di 20' ciascuno.

Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi", utilizzando la procedura cosiddetta "volante", potranno essere effettuate solamente nel terzo tempo.

E' assolutamente vietato che un giocatore partecipi nella stessa giornata solare a due gare di Torneo, così come è opportuno che i/le ragazze non disputino più di una gara nelle giornate del sabato e della domenica della stessa settimana.

Il giocatore che subisca un'espulsione durante uno dei tre tempi di gara non potrà più prendere parte alla partita; potrà invece essere ripristinata la parità numerica nei tempi di gioco successivi a quello in cui si è verificata l'espulsione. Questo in virtù del principio che ogni tempo di gioco è considerato e conteggiato separatamente rispetto agli altri, costituendo nella sostanza una gara a sé.

Risultato della gara

Per quanto riguarda il risultato di ciascuna gara i risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente.

Pertanto, indipendentemente dal risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0-0 (stessa cosa vale per il terzo) ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Nel ribadire, quindi, che il risultato della gara nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi (e che, pertanto, ogni tempo non costituisce gara a sé, ma mini-gara), si rimanda, per le diverse combinazioni di risultato finale, all'apposita tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	Risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:		3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:		3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:		3-0

Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:

2-2

Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:

2-1

Time out

E' possibile ed opportuno nell'arco dell'intera gara utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'

Saluti

E' compito dei dirigenti e dei tecnici delle Società interessate fare in modo che, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.

Terzo tempo Fair play

E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un "tempo supplementare" denominato "FAIR PLAY", in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

In questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il "terzo tempo" con le caratteristiche indicate.

ORGANICI ESORDIENTI 1° ANNO

1.	933524	A.S.D. ANTONIO CATAMO VEGLIE
2.	933605	A.S.D. BIRBANTELLI COPERTINO
3.	941746	U.S.D. BRILLA CAMPI
4.	932790	A.S.D. FABRIZIO MICCOLI
5.	914843	A.S. GOLEADOR MELENDUGNO
6.	952129	S.S.D. KICK OFF ACADEMY A R.L.
7.	948135	S.S.D. LECCE SOCCER ACADEMY A RL
8.	948340	A.S.D. LEVANTE CAPRARICA
9.	206356	P.G.S. LUPIAE LECCE A.S.D.
10.	78843	A.S.D. NOVOLI
11.	944281	REAL LECCE 2015 A.S.D.

FORMAZIONE GIRONI

Le squadre sono state inserite in un unico girone e disputeranno gare di sola andata.

REFERTI

Si prega di far pervenire i referti entro, e non oltre, i 5 giorni successivi dalla disputa della gara. Qualora ciò non fosse adempiuto, il Giudice Sportivo considererà la società casalinga come rinunciataria alla disputa della gara, ed applicherà quanto previsto dal C.U. 1 del SGS.

NON SARANNO AMMESSI REFERTI SENZA DISTINTE DI GARA.

Ogni variazione dovrà essere comunicata via mail su cplnd.lecce@figc.it.

I CALENDARI SARANNO ALLEGATI AL SUCCESSIVO COMUNICATO UFFICIALE.

PROGRAMMA GARE

GIRONE A - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
NOVOLI	GOLEADOR MELENDUGNO	A	31/10/2019 15:30	CAMPO COMUNALE "TOTO CEZZI"	NOVOLI	VIA TREPUIZZI
BIRBANTELLI COPERTINO	LEVANTE CAPRARICA	A	04/11/2019 17:00	CENTRO SPORTIVO PARADISE C5*	CARMIANO	VIA PROV.LE CARMIANO-COPERTINO
BRILLA CAMPI	LECCE SOCCER ACADEMY A RL	A	04/11/2019 16:00	CAMPO SPORTIVO GRECO *DR2018	LECCE-FRAZ.VILLA CONVENTO	PRO.LE LECCE-NOVOLI
ANTONIO CATAMO VEGLIE	LUPIAE LECCE A.S.D.	A	06/11/2019 16:30	CAMPO COMUN."MINETOLA"VEGLIE	VEGLIE	VIA CONVENTO
FABRIZIO MICCOLI	KICK OFF ACADEMY A R.L.	A	06/11/2019 15:30	CAMPO COMUNALE SAN DONATO E.A	SAN DONATO DI LECCE	VIA KULISCIOFF,2
Riposa	REAL LECCE 2015 ASD					

GIRONE A - 2 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
LECCE SOCCER ACADEMY A RL	REAL LECCE 2015 A.S.D.	A	07/11/2019 18:00	CAMPO EUROPA SPORT (CAMPO C)	NARDO	STR. PROV.NARDO-COPERTINO
LEVANTE CAPRARICA	BRILLA CAMPI	A	07/11/2019 17:00	CAMPO COMUNALE "A.GARRISI"	CAPRARICA DI LECCE	VIA PROV. PER MARTANO
LUPIAE LECCE A.S.D.	BIRBANTELLI COPERTINO	A	07/11/2019 17:30	CAMPO PRIV FIAT CNH *DR06/19	SURBO	S.S. LECCE BRINDISI
KICK OFF ACADEMY A R.L.	ANTONIO CATAMO VEGLIE	A	11/11/2019 15:30	C.S. "KICK OFF" ERB.ART.	CAVALLINO	VIA VECCHIA SAN DONATO
GOLEADOR MELENDUGNO	FABRIZIO MICCOLI	A	12/11/2019 16:00	CAMPO COMUNALE "A. DELL'ANNA"	MELENDUGNO	VIA CAMPO SPORTIVO
Riposa	NOVOLI					

Attività Pulcini

REGOLAMENTO TORNEO PULCINI MISTI ANNI 2009 – 2010

Caratteristiche e organizzazione dell'attività

L'attività della categoria Pulcini ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo.

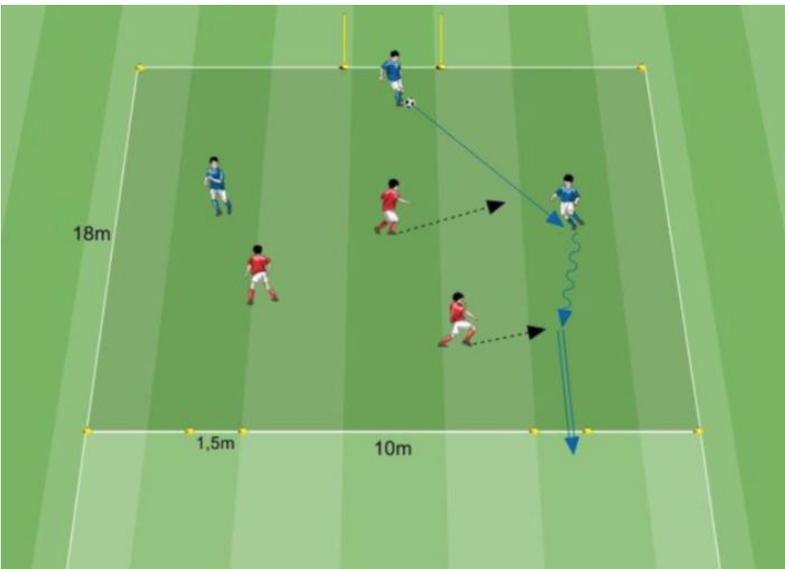
- Le Società dovranno presentare al dirigente arbitro regolare distinta (fino ad un massimo di 14 giocatori) e documento attestante il tesseramento F.I.G.C per l'opportuno riconoscimento;
- Il Dirigente Arbitro **TUTOR**, Dirigente tesserato per la Società, dovrà essere a conoscenza del regolamento illustrandolo ai giocatori prima della gara e inoltre indosserà indumenti adeguati all'occasione, per dare una seria immagine all'incontro. La gara sarà diretta nella seguente modalità: autoarbitraggio. Il Dirigente arbitro TUTOR, (**posto all'esterno del campo, per favorire lo svolgimento fluido del gioco**) potrà premiare i calciatori protagonisti di particolari gesti fair-play nei confronti di compagni e avversari, esibendo un cartellino verde, **la green card**. Al termine dell'incontro i tecnici dovranno motivare ed avallare la "green card" nell'apposito spazio del referto gara;
- L'accesso al terreno di gioco è consentito ad un Tecnico per Società, e ad un massimo di 2 Dirigenti per Società.

Modalità di svolgimento

- E' obbligatorio giocare con scarpe in gomma o da calcetto, dotati di **parastinchi** e guanti per il portiere;
- Per facilitare il riconoscimento delle sostituzioni, nel primo tempo dovranno andare in campo la numerazione da 1 a 7. (quindi da 8 a n°...successivi);
- La partita viene disputata in 3 tempi di 15 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Min. 50X35 Max 65x45;
- Le porte devono avere le misure di 4x2 INDICATIVAMENTE;
- I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4;
- Il punto del calcio di rigore viene fissato a 7 metri dalla linea di porta;
- Non vige la regola del fuorigioco;
- Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore;
- In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, con applicazione del divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio). Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato e deve poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani che con i piedi; il portiere che mette la palla a terra non può riprendere la stessa con le mani;
- Il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo

- Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate;
- Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente nei pressi della porta;
- In caso si raggiunga una differenza nel punteggio di 5 (cinque) reti realizzate, la squadra che in quel momento viene a trovarsi in svantaggio, **potrà aggiungere un giocatore**; la superiorità ed inferiorità numerica dovrà essere colmata ogni qual volta venga ridotto il passivo a 3 (tre) reti.;
- Prima della gara si effettuerà una sfida di abilità tecnica (3vs3) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Sono previste 7 azioni di gioco prima dell'inizio del primo tempo ed altre 7 prima dell'inizio del secondo tempo. La somma dei goal realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'eventuale assegnazione di un punto per la vittoria o il pareggio;

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.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due coni (se la palla tocca o fa cadere 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.

Limiti di età

Il Torneo è riservato ai bambini e bambine nati nel 2009 e 2010.

Durata e partecipazione dei calciatori alla gara

La gara, disputata tra 7 giocatori per squadra, verrà suddivisa in 3 tempi di 15' ciascuno.

Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi", utilizzando la procedura cosiddetta "volante", potranno essere effettuate solamente nel terzo tempo.

E' assolutamente vietato che un giocatore partecipi nella stessa giornata solare a due gare di Torneo, così come è opportuno che i/le ragazze non disputino più di una gara nelle giornate del sabato e della domenica della stessa settimana.

Il giocatore che subisca un'espulsione durante uno dei tre tempi di gara non potrà più prendere parte alla partita; potrà invece essere ripristinata la parità numerica nei tempi di gioco successivi a quello in cui si è verificata l'espulsione. Questo in virtù del principio che ogni tempo di gioco è considerato e conteggiato separatamente rispetto agli altri, costituendo nella sostanza una gara a sé.

Risultato della gara

Per quanto riguarda il risultato di ciascuna gara i risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente.

Pertanto, indipendentemente dal risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0-0 (stessa cosa vale per il terzo) ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Nel ribadire, quindi, che il risultato della gara nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi (e che, pertanto, ogni tempo non costituisce gara a sé, ma mini-gara), si rimanda, per le diverse combinazioni di risultato finale, all'apposita tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	Risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:		3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:		3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:		3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:		2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:		2-1

Time out

E' possibile ed opportuno nell'arco dell'intera gara utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'

Saluti

E' compito dei dirigenti e dei tecnici delle Società interessate fare in modo che, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.

Terzo tempo Fair play

E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un "tempo supplementare" denominato "FAIR PLAY", in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

In questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il "terzo tempo" con le caratteristiche indicate.

PULCINI MISTI

1. 933524 A.S.D. ANTONIO CATAMO VEGLIE
2. 913353 ASD.SP AZZURRA TREPUIZZI
3. 933605 A.S.D. BIRBANTELLI COPERTINO
4. 941746 U.S.D. BRILLA CAMPI
5. 720238 A.S.D. CALIMERA
6. 913336 A.S.D. CASTROMEDIANO 2003
7. 932790 A.S.D. FABRIZIO MICCOLI
8. 162542 FABRIZIO MICCOLI sq.B
9. 919936 A.S.D. FULCIGNANO
10. 921646 A.S.D. FUTURA MONTERONI
11. 935093 A.P.D. FUTURA NARDO
12. 175742 GIALLOOROSI PARADISE sq.B
13. 952131 S.S.D. GIALLOOROSI PARADISE A RL
14. 936581 S.S.D. GIOVENTU GRANATA S.R.L.
15. 943024 A.S.D. GIOVENTU TREPUIZZI
16. 914843 A.S. GOLEADOR MELENDUGNO
17. 164143 GOLEADOR MELENDUGNO sq.B
18. 920311 A.S.D. GROTTIELLA
19. 176181 KICK OFF ACADEMY A R. sq.B
20. 952129 S.S.D. KICK OFF ACADEMY A R.L.
21. 947563 A.S.D. KOLBE MARIO RUSSO
22. 173454 LECCE SOCCER ACADEMY sq. B
23. 173462 LECCE SOCCER ACADEMY sq. C
24. 948135 S.S.D. LECCE SOCCER ACADEMY A RL
25. 25960 U.S. LECCE SPA
26. 948340 A.S.D. LEVANTE CAPRARICA
27. 940762 A.S.D. LEVERANO CALCIO
28. 172085 LEVERANO CALCIO sq. B
29. 206356 P.G.S. LUPIAE LECCE A.S.D.
30. 176107 LUPIAE LECCE A.S.D. sq. B
31. 912880 U.S. MEMORY TOMASI NICOLA
32. 81022 A.C. NARDO'SRL
33. 78843 A.S.D. NOVOLI
34. 950161 SSDARL POLISPORTIVA GALATONE
35. 176275 POLISPORTIVA GALATONE sq.B
36. 944281 REAL LECCE 2015 A.S.D.
37. 164509 REAL LECCE 2015 A.S.D sq.B
38. 946074 A.S.D. REAL SOCCER
39. 176358 A.S.D. REAL SOCCER sq. B
40. 952127 A.S.D. REAL SOCCER LEVERANO

41.	945368	A.S.D. SALENTO ACADEMY LECCE
42.	176279	SALENTO ACADEMY LECCE sq.B
43.	941285	A.S.D. SALESIANI LECCE
44.	206044	U.S.D. SALICE
45.	911277	A.S.D. SAN GIOVANNI BOSCO
46.	163924	SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE sq.B
47.	934981	A.S.D. SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE
48.	950280	A.S.D. SOCCER VEGLIE
49.	915889	A.S.D. SPORTING CLUB LECCE
50.	172070	SPORTING CLUB LECCE sq.B
51.	167505	SPORTING CLUB LECCE sq.C
52.	164272	SPORTING CLUB LECCE sq.D
53.	176175	SPORTING CLUB LECCE sq.E
54.	947962	A.S.D. VERNOLE CALCIO 2017
55.	919950	A.S.D. VIRTUS GALATINA

FORMAZIONE GIRONI

<u>GIRONE A</u>	<u>GIRONE B</u>	<u>GIRONE C</u>	<u>GIRONE D</u>	<u>GIRONE E</u>
Calimera	Antonio Catamo Veglie	Birbantelli	Castromediano	Goleador Melendugno
Fabrizio Miccoli	Azzurra Trepuzzi	Fulcignano	Goleador Melendugno Sq. B	Kick Off Academy Sq. B
Futura Monteroni	Brilla Campi	Futura Nardò	Kick Off Academy	Fabrizio Miccoli Sq. B
US Lecce SPA	Giallorossi Paradise Sq. B	Giallorossi Paradise	ASD Kolbe Mario Russo	Levante Caprarica
Lecce Soccer Academy	Gioventù Trepuzzi	Sporting Club Lecce Sq. B	Sporting Club Lecce Sq. D	Sporting Club Lecce Sq. C
Lupiae Lecce	Leverano Calcio	Leverano Calcio Sq. B	Lecce Soccer Academy Sq. C	Real Soccer
Nardò	Memory Tomasi Nicola	Lecce Soccer Academy Sq. B	Lupiae Lecce Sq. B	San Guido Academy Damble Sq. B
Novoli	Salice	Polisportiva Galatone Sq. B	Real Soccer Sq. B	Virtus Galatina
Polisportiva Galatone	San Giovanni Bosco	Real Soccer Leverano	Salento Academy Sq. B	Real Lecce 2015 ASD Sq. B
San Guido Academy Damble	Soccer Veglie	Gioventù Granata	Salesiani Lecce	Salento Academy Lecce
Sporting Club Lecce	Sporting Club Lecce Sq. E	Grottella	Real Lecce 2015 ASD	Vernole Calcio 2017

PROGRAMMA GARE

IL PROGRAMMA GARE ED I CALENDARI SARANNO PUBBLICATI COL SUCCESSIVO C.U. 15 DEL 30/10/2019.

REGOLAMENTO TORNEO PULCINI MISTI ANNO 2010

Caratteristiche e organizzazione dell'attività

L'attività della categoria Pulcini ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo.

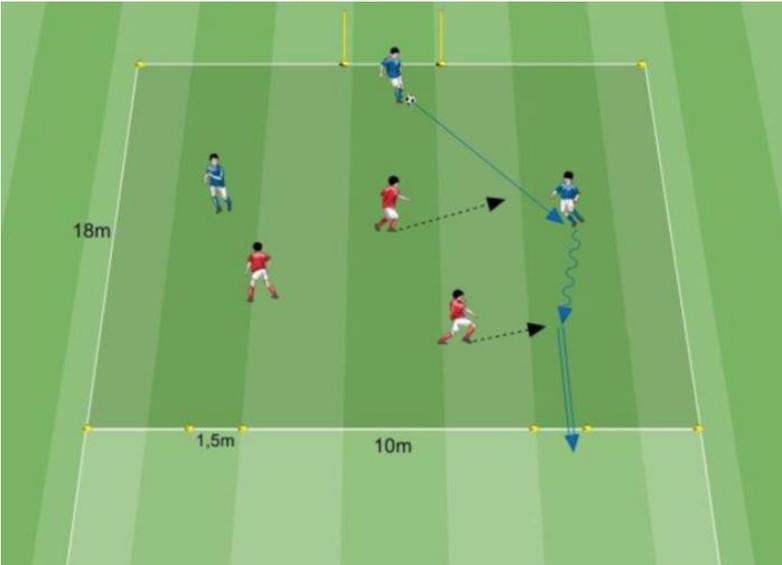
- Le Società dovranno presentare al dirigente arbitro regolare distinta (fino ad un massimo di 14 giocatori) e documento attestante il tesseramento F.I.G.C per l'opportuno riconoscimento;
- Il Dirigente Arbitro **TUTOR**, Dirigente tesserato per la Società, dovrà essere a conoscenza del regolamento illustrandolo ai giocatori prima della gara e inoltre indosserà indumenti adeguati all'occasione, per dare una seria immagine all'incontro. La gara sarà diretta nella seguente modalità: autoarbitraggio. Il Dirigente arbitro TUTOR, (**posto all'esterno del campo, per favorire lo svolgimento fluido del gioco**) potrà premiare i calciatori protagonisti di particolari gesti fair-play nei confronti di compagni e avversari, esibendo un cartellino verde, **la green card**. Al termine dell'incontro i tecnici dovranno motivare ed avallare la "green card" nell'apposito spazio del referto gara;
- L'accesso al terreno di gioco è consentito ad un Tecnico per Società, e ad un massimo di 2 Dirigenti per Società.

Modalità di svolgimento

- E' obbligatorio giocare con scarpe in gomma o da calcetto, dotati di **parastinchi** e guanti per il portiere;
- Per facilitare il riconoscimento delle sostituzioni, nel primo tempo dovranno andare in campo la numerazione da 1 a 7. (quindi da 8 a n°...successivi);
- La partita viene disputata in 3 tempi di 15 minuti ciascuno su campi di gioco di dimensioni Min. 50X35 Max 65x45;
- Le porte devono avere le misure di 4x2 INDICATIVAMENTE;
- I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4;
- Il punto del calcio di rigore viene fissato a 7 metri dalla linea di porta;
- Non vige la regola del fuorigioco;
- Non vige la regola dell'espulsione per fallo effettuato dall'ultimo difensore;
- In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, con applicazione del divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio). Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato e deve poter giocare senza essere contrastato;

- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani che con i piedi; il portiere che mette la palla a terra non può riprendere la stessa con le mani;
- Il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo
- Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate;
- Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente nei pressi della porta;
- In caso si raggiunga una differenza nel punteggio di 5 (cinque) reti realizzate, la squadra che in quel momento viene a trovarsi in svantaggio, **potrà aggiungere un giocatore**; la superiorità ed inferiorità numerica dovrà essere colmata ogni qual volta venga ridotto il passivo a 3 (tre) reti.;
- Prima della gara si effettuerà una sfida di abilità tecnica (3vs3) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Sono previste 7 azioni di gioco prima dell'inizio del primo tempo ed altre 7 prima dell'inizio del secondo tempo. La somma dei goal realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'eventuale assegnazione di un punto per la vittoria o il pareggio;

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.

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.

- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due coni (se la palla tocca o fa cadere 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.

Limiti di età

Il Torneo è riservato ai bambini e bambine nati nel 2010, con possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2011.

Durata e partecipazione dei calciatori alla gara

La gara, disputata tra 7 giocatori per squadra, verrà suddivisa in 3 tempi di 15' ciascuno.

Tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; le sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi", utilizzando la procedura cosiddetta "volante", potranno essere effettuate solamente nel terzo tempo.

E' assolutamente vietato che un giocatore partecipi nella stessa giornata solare a due gare di Torneo, così come è opportuno che i/le ragazze non disputino più di una gara nelle giornate del sabato e della domenica della stessa settimana.

Il giocatore che subisca un'espulsione durante uno dei tre tempi di gara non potrà più prendere parte alla partita; potrà invece essere ripristinata la parità numerica nei tempi di gioco successivi a quello in cui si è verificata l'espulsione. Questo in virtù del principio che ogni tempo di gioco è considerato e conteggiato separatamente rispetto agli altri, costituendo nella sostanza una gara a sé.

Risultato della gara

Per quanto riguarda il risultato di ciascuna gara i risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente.

Pertanto, indipendentemente dal risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0-0 (stessa cosa vale per il terzo) ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Nel ribadire, quindi, che il risultato della gara nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi (e che, pertanto, ogni tempo non costituisce gara a sé, ma mini-gara), si rimanda, per le diverse combinazioni di risultato finale, all'apposita tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	Risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:		3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:		3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:		3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:		2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:		2-1

Time out

E' possibile ed opportuno nell'arco dell'intera gara utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'

Saluti

E' compito dei dirigenti e dei tecnici delle Società interessate fare in modo che, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.

Terzo tempo Fair play

E' auspicabile che le Società, al termine della gara, organizzino un "tempo supplementare" denominato "FAIR PLAY", in cui le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

In questo modo, riprendendo usi propri anche di altre discipline sportive, come ad esempio il rugby, il Settore Giovanile e Scolastico intende sempre più diffondere il concetto della sana competizione sportiva, che si esalta attraverso elevati valori d'ordine etico e sociale.

Sarà cura di ogni Delegazione Provinciale riportare, sul proprio comunicato ufficiale, l'elenco delle società che hanno effettuato il "terzo tempo" con le caratteristiche indicate.

PULCINI 1° ANNO

1.	933524	A.S.D. ANTONIO CATAMO VEGLIE
2.	933605	A.S.D. BIRBANTELLI COPERTINO
3.	163875	BIRBANTELLI COPERTINO sq.B
4.	720238	A.S.D. CALIMERA
5.	163674	A.S.D. CALIMERA sq. B
6.	943594	A.S.D. EUROPA SOCCER ACCADEMY
7.	932790	A.S.D. FABRIZIO MICCOLI
8.	919936	A.S.D. FULCIGNANO
9.	921646	A.S.D. FUTURA MONTERONI
10.	914843	A.S. GOLEADOR MELENDUGNO
11.	920311	A.S.D. GROTTELLA
12.	952129	S.S.D. KICK OFF ACADEMY A R.L.
13.	948340	A.S.D. LEVANTE CAPRARICA
14.	206356	P.G.S. LUPIAE LECCE A.S.D.
15.	912616	A.P.D. MEMORY CAMPI
16.	78843	A.S.D. NOVOLI
17.	944281	REAL LECCE 2015 A.S.D.
18.	911277	A.S.D. SAN GIOVANNI BOSCO
19.	934981	A.S.D. SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE
20.	163924	A.S.D. SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE sq. B

FORMAZIONE GIRONI

GIRONE A	GIRONE B	GIRONE C
Antonio Catamo Veglie	Birbantelli Copertino	Calimera
Birbantelli Copertino Sq. B	Calimera Sq. B	Fabrizio Miccoli
Futura Monteroni	Europa Soccer Accademy	Goleador Melendugno
Lupiae Lecce	Fulcignano	Kick Off Academy
Memory Campi	Grottella	Levante Caprarica
Novoli	San Guido Academy Damble	San Guido Academy Damble
San Giovanni Bosco	Sq. B	Real Lecce 2015 ASD

PROGRAMMA GARE

IL PROGRAMMA GARE ED I CALENDARI SARANNO PUBBLICATI COL SUCCESSIVO C.U. 15 DEL 30/10/2019.

ORARI DI APERTURA AL PUBBLICO

La Delegazione Provinciale di Lecce sarà aperta al pubblico i seguenti giorni:

- LUNEDI' dalle 9.00 alle 14.00;
- MARTEDI' dalle 9.00 alle 16.00;
- MERCOLEDI' dalle 9.00 alle 14.00;
- GIOVEDI' dalle 9.00 alle 13.00. Pomeriggio CHIUSO;
- VENERDI' dalle 9.00 alle 14.00.

Il Delegato Provinciale, **Luana De Mitri**, riceve il Martedì ed il Venerdì previo appuntamento telefonico al n. 0832/396007 o al numero di cellulare del Delegato 335.5470798.

Publicato in Lecce ed affisso all'albo della Delegazione Provinciale di Lecce il giorno 29 OTTOBRE 2019.

IL SEGRETARIO
(Francesco BASURTO)

IL DELEGATO
(Luana De Mitri)

* COMITATO *
* PUGLIA *

F. I. G. C. - LEGA NAZIONALE DILETTANTI

*
* GIOVANISSIMI UNDER 15 PROV.-LE GIRONE: A *
*

ANDATA: 3/11/19 | RITORNO: 2/02/20
ORE...: 10:00 | 1 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

BRILLA CAMPI - LUPIAE LECCE A.S.D.
LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B - COPERTINO CALCIO
MEMORY CAMPI - SAN GIOVANNI BOSCO
NOVOLI - REAL SOCCER LEVERANO
SALENTO ACADEMY LECCE - LECCE SOCCER ACADEMY A RL
SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE - GIALLOROSSI PARADISE A RL

ANDATA: 10/11/19 | RITORNO: 9/02/20
ORE...: 10:00 | 2 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

COPERTINO CALCIO - NOVOLI
GIALLOROSSI PARADISE A RL - SALENTO ACADEMY LECCE
LECCE SOCCER ACADEMY A RL - MEMORY CAMPI
LUPIAE LECCE A.S.D. - SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE
REAL SOCCER LEVERANO - BRILLA CAMPI
SAN GIOVANNI BOSCO - LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B

ANDATA: 17/11/19 | RITORNO: 16/02/20
ORE...: 10:00 | 3 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

BRILLA CAMPI - COPERTINO CALCIO
LECCE SOCCER ACADEMY A RL - SAN GIOVANNI BOSCO
MEMORY CAMPI - GIALLOROSSI PARADISE A RL
NOVOLI - LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B
SALENTO ACADEMY LECCE - LUPIAE LECCE A.S.D.
SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE - REAL SOCCER LEVERANO

ANDATA: 24/11/19 | RITORNO: 23/02/20
ORE...: 10:00 | 4 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

COPERTINO CALCIO - SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE
GIALLOROSSI PARADISE A RL - LECCE SOCCER ACADEMY A RL
LUPIAE LECCE A.S.D. - MEMORY CAMPI
LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B - BRILLA CAMPI
REAL SOCCER LEVERANO - SALENTO ACADEMY LECCE
SAN GIOVANNI BOSCO - NOVOLI

ANDATA: 1/12/19 | RITORNO: 1/03/20
ORE...: 10:00 | 5 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

BRILLA CAMPI - NOVOLI
GIALLOROSSI PARADISE A RL - SAN GIOVANNI BOSCO
LECCE SOCCER ACADEMY A RL - LUPIAE LECCE A.S.D.
MEMORY CAMPI - REAL SOCCER LEVERANO
SALENTO ACADEMY LECCE - COPERTINO CALCIO
SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE - LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B

ANDATA: 8/12/19 | RITORNO: 8/03/20
ORE...: 10:00 | 6 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

COPERTINO CALCIO - MEMORY CAMPI
LUPIAE LECCE A.S.D. - GIALLOROSSI PARADISE A RL
LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B - SALENTO ACADEMY LECCE
NOVOLI - SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE
REAL SOCCER LEVERANO - LECCE SOCCER ACADEMY A RL
SAN GIOVANNI BOSCO - BRILLA CAMPI

ANDATA: 15/12/19 | RITORNO: 15/03/20
ORE...: 10:00 | 7 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

GIALLOROSSI PARADISE A RL - REAL SOCCER LEVERANO
LECCE SOCCER ACADEMY A RL - COPERTINO CALCIO
LUPIAE LECCE A.S.D. - SAN GIOVANNI BOSCO
MEMORY CAMPI - LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B
SALENTO ACADEMY LECCE - NOVOLI
SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE - BRILLA CAMPI

ANDATA: 22/12/19 | RITORNO: 22/03/20
ORE...: 10:00 | 8 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

BRILLA CAMPI - SALENTO ACADEMY LECCE
COPERTINO CALCIO - GIALLOROSSI PARADISE A RL
LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B - LECCE SOCCER ACADEMY A RL
NOVOLI - MEMORY CAMPI
REAL SOCCER LEVERANO - LUPIAE LECCE A.S.D.
SAN GIOVANNI BOSCO - SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE

ANDATA: 12/01/20 | RITORNO: 29/03/20
ORE...: 10:00 | 9 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

GIALLOROSSI PARADISE A RL - LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B
LECCE SOCCER ACADEMY A RL - NOVOLI
LUPIAE LECCE A.S.D. - COPERTINO CALCIO
MEMORY CAMPI - BRILLA CAMPI
REAL SOCCER LEVERANO - SAN GIOVANNI BOSCO
SALENTO ACADEMY LECCE - SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE

ANDATA: 19/01/20 | RITORNO: 5/04/20
ORE...: 10:00 | 10 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

BRILLA CAMPI - LECCE SOCCER ACADEMY A RL
COPERTINO CALCIO - REAL SOCCER LEVERANO
LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B - LUPIAE LECCE A.S.D.
NOVOLI - GIALLOROSSI PARADISE A RL
SALENTO ACADEMY LECCE - SAN GIOVANNI BOSCO
SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE - MEMORY CAMPI

ANDATA: 26/01/20 | RITORNO: 19/04/20
ORE...: 10:00 | 11 G I O R N A T A | ORE...: 10:00

GIALLOROSSI PARADISE A RL - BRILLA CAMPI
LECCE SOCCER ACADEMY A RL - SAN GUIDO ACADEMY DAMBLE
LUPIAE LECCE A.S.D. - NOVOLI
MEMORY CAMPI - SALENTO ACADEMY LECCE
REAL SOCCER LEVERANO - LUPIAE LECCE A.S.D. sq.B
SAN GIOVANNI BOSCO - COPERTINO CALCIO

* COMITATO *
 * PUGLIA *

F. I. G. C. - LEGA NAZIONALE DILETTANTI

 *
 * GIOVANISSIMI UNDER 15 PROV.-LE GIRONE: B *
 *

ANDATA: 3/11/19 | 1 G I O R N A T A | RITORNO: 2/02/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

CALIMERA - FULCIGNANO
 COLLEPASSO - VIRTUS GALATINA
 FABRIZIO MICCOLI - LECCE SPA
 FABRIZIO MICCOLI sq.B - LEVANTE CAPRARICA
 LEVERANO CALCIO - POLISPORTIVA GALATONE
 Riposa..... - LECCE SOCCER ACADEMY sq.B

ANDATA: 15/12/19 | 7 G I O R N A T A | RITORNO: 15/03/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

COLLEPASSO - FABRIZIO MICCOLI sq.B
 FABRIZIO MICCOLI - LEVANTE CAPRARICA
 FULCIGNANO - VIRTUS GALATINA
 LECCE SPA - LECCE SOCCER ACADEMY sq.B
 LEVERANO CALCIO - CALIMERA
 Riposa..... - POLISPORTIVA GALATONE

ANDATA: 10/11/19 | 2 G I O R N A T A | RITORNO: 9/02/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

FABRIZIO MICCOLI - COLLEPASSO
 FULCIGNANO - LEVERANO CALCIO
 LEVANTE CAPRARICA - LECCE SOCCER ACADEMY sq.B
 POLISPORTIVA GALATONE - LECCE SPA
 VIRTUS GALATINA - FABRIZIO MICCOLI sq.B
 Riposa..... - CALIMERA

ANDATA: 22/12/19 | 8 G I O R N A T A | RITORNO: 22/03/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

CALIMERA - LECCE SPA
 FABRIZIO MICCOLI sq.B - FABRIZIO MICCOLI
 LECCE SOCCER ACADEMY sq.B - COLLEPASSO
 LEVANTE CAPRARICA - POLISPORTIVA GALATONE
 VIRTUS GALATINA - LEVERANO CALCIO
 Riposa..... - FULCIGNANO

ANDATA: 17/11/19 | 3 G I O R N A T A | RITORNO: 16/02/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

CALIMERA - LEVANTE CAPRARICA
 COLLEPASSO - POLISPORTIVA GALATONE
 FABRIZIO MICCOLI - VIRTUS GALATINA
 LECCE SOCCER ACADEMY sq.B - FABRIZIO MICCOLI sq.B
 LECCE SPA - FULCIGNANO
 Riposa..... - LEVERANO CALCIO

ANDATA: 12/01/20 | 9 G I O R N A T A | RITORNO: 29/03/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

COLLEPASSO - CALIMERA
 FABRIZIO MICCOLI - LECCE SOCCER ACADEMY sq.B
 FULCIGNANO - LEVANTE CAPRARICA
 LECCE SPA - LEVERANO CALCIO
 POLISPORTIVA GALATONE - FABRIZIO MICCOLI sq.B
 Riposa..... - VIRTUS GALATINA

ANDATA: 24/11/19 | 4 G I O R N A T A | RITORNO: 23/02/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

FABRIZIO MICCOLI sq.B - CALIMERA
 FULCIGNANO - COLLEPASSO
 LEVANTE CAPRARICA - LEVERANO CALCIO
 POLISPORTIVA GALATONE - FABRIZIO MICCOLI
 VIRTUS GALATINA - LECCE SOCCER ACADEMY sq.B
 Riposa..... - LECCE SPA

ANDATA: 19/01/20 | 10 G I O R N A T A | RITORNO: 5/04/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

CALIMERA - FABRIZIO MICCOLI
 FABRIZIO MICCOLI sq.B - FULCIGNANO
 LECCE SOCCER ACADEMY sq.B - POLISPORTIVA GALATONE
 LECCE SPA - VIRTUS GALATINA
 LEVERANO CALCIO - COLLEPASSO
 Riposa..... - LEVANTE CAPRARICA

ANDATA: 1/12/19 | 5 G I O R N A T A | RITORNO: 1/03/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

CALIMERA - LECCE SOCCER ACADEMY sq.B
 FABRIZIO MICCOLI - FULCIGNANO
 LECCE SPA - LEVANTE CAPRARICA
 LEVERANO CALCIO - FABRIZIO MICCOLI sq.B
 POLISPORTIVA GALATONE - VIRTUS GALATINA
 Riposa..... - COLLEPASSO

ANDATA: 26/01/20 | 11 G I O R N A T A | RITORNO: 19/04/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

COLLEPASSO - LECCE SPA
 FABRIZIO MICCOLI - LEVERANO CALCIO
 FULCIGNANO - LECCE SOCCER ACADEMY sq.B
 POLISPORTIVA GALATONE - CALIMERA
 VIRTUS GALATINA - LEVANTE CAPRARICA
 Riposa..... - FABRIZIO MICCOLI sq.B

ANDATA: 8/12/19 | 6 G I O R N A T A | RITORNO: 8/03/20
 ORE...: 10:00 | ORE...: 10:00

FABRIZIO MICCOLI sq.B - LECCE SPA
 FULCIGNANO - POLISPORTIVA GALATONE
 LECCE SOCCER ACADEMY sq.B - LEVERANO CALCIO
 LEVANTE CAPRARICA - COLLEPASSO
 VIRTUS GALATINA - CALIMERA
 Riposa..... - FABRIZIO MICCOLI