



DELEGAZIONE PROVINCIALE MATERA

Stagione Sportiva 2017/2018

Comunicato Ufficiale N° 10 del 18/10/2017

1. COMUNICAZIONI DELLA F.I.G.C.

2. COMUNICAZIONI DELLA L.N.D.

3. COMUNICAZIONI DEL COMITATO REGIONALE

3.1 INATTIVITA' SOCIETA'

Le sottoelencate Società hanno rinunciato all'iscrizione al campionato di competenza, per cui, a carico delle stesse, vengono applicati i disposti di cui all'art. 110 punto 1 delle N.O.I.F.. Conseguentemente tutti i calciatori tesserati sono liberi d'autorità dalla data di pubblicazione del Comunicato Ufficiale n. 29 del 18.10.2017:

ASD	DEPORTIVO SALANDRA	di SALANDRA	matr. 936062
ASD	REAL VIETRI	di VIETRI DI POTENZA	matr. 932428
ASD	TOGETHER TOLVE 5	di TOLVE	matr. 931042

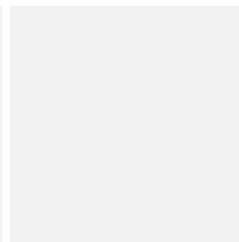
3.2 ATTESTATI DI MATURITA' AGONISTICA (ART. 34.3 N.O.I.F. della F.I.G.C.)

A seguito della documentazione prodotta, i calciatori sottoelencati sono autorizzati all'attività agonistica, come da Comunicato Ufficiale n. 29 del 18.10.2017:

GRASSANO ANTONIO	nato il 03.12.2001	TRICARICO POZZO DI SICAR
MASIELLO DANIELE	nato il 05.08.2002	IRSINA CALCIO

3.3 ERRATA CORRIGE ONERI OMOLOGAZIONE CAMPI

Gli oneri relativi all'omologazione dei campi, che ha **validità quadriennale**, sono fissati, rispettivamente per i campi di calcio a 11 e calcio a 5, in euro 300,00 e 200,00.



DELEGAZIONE PROVINCIALE MATERA

Via Europa, 4 bis
75100 Matera MT
Tel 0835 382329 Fax 0971.1831038

website www.figcbasilicata.it
website www.lnd.it
e-mail cpmatera@figcbasilicata.it

SCARICA L'APP UFFICIALE



LND Basilicata App



4. COMUNICAZIONI DEL S.G.S.

5. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

ATTIVITA' DI BASE

5.1 AVVIO ATTIVITA' : CATEGORIE ESORDIENTI, PULCINI E PICCOLI AMICI

Si invitano le Società interessate a svolgere l'Attività Provinciale per le Categorie Esordienti, Pulcini e Piccoli Amici a provvedere al completamento delle procedure d'iscrizione on - line e di tesseramento **entro martedì 31 ottobre 2017.** Si ricorda che le sigle da utilizzare in fase di iscrizione nella propria "Area Società" sono **"DQ" per gli Esordienti** e **"PQ" per i Pulcini.**

5.2 LE MODALITA' DI GIOCO NELLE CATEGORIE DI BASE

- **Studi e ricerche in ambito di Calcio Giovanile**

In riferimento alle attività previste ufficialmente nelle Categorie di Base ed indicate nel Comunicato Ufficiale n. 1 della corrente Stagione Sportiva, il Settore Giovanile e Scolastico ritiene utile, al fine di comprendere meglio la regolamentazione delle modalità di gioco nelle Attività di Base, fornire ulteriori criteri e riferimenti tecnici che hanno portato a tale impostazione. Grazie all'analisi di studi, ricerche e dei dati raccolti, è stato possibile determinare le modalità di confronto e di gara più adatte nelle Categorie di Base.

Ad esempio, in uno degli ultimi studi effettuati in ambito di attività giovanile, che nello specifico ha riguardato la Categoria "Esordienti 1° anno" (11 anni di età), sono state confrontate gare 11c11, 9c9 e 7c7 utilizzando una particolare strumentazione che ha dato la possibilità di mettere in relazione i dati riguardanti gli aspetti fisici e quelli tecnico-tattici. Tale studio ha dimostrato che in questa fase di crescita la gara 11c11 sollecita prevalentemente gli aspetti di tipo fisico, coinvolgendo poco o niente i calciatori nella partecipazione al gioco (intendendo quelle fasi di gioco in cui il calciatore, anche se non in possesso palla, si propone per riceverla o esegue delle azioni/spostamenti adeguate/i alla situazione di gioco). Gli altri due modelli, invece, favoriscono prevalentemente la sollecitazione dei vari elementi tecnici, mettendo in condizioni il giovane calciatore di sperimentare le proprie capacità prendendo decisioni in quel momento pertinenti rispetto alla propria disponibilità tecnica, avvicinandosi quindi di più al "modello di prestazione" tipico del gioco del calcio, sia nell'ambito tecnico-tattico che in quello fisico.

- **I vantaggi e la formazione tecnico - tattica del giovane calciatore**

La gara giocata in un campo di dimensioni ridotte permette ai componenti le due squadre di essere più partecipi al gioco, avendo la possibilità di toccare più volte la palla, di attaccare e difendere maggiormente etc.

Nei programmi di formazione del giovane calciatore è necessario porsi degli obiettivi a lunghissima scadenza, mentre quelli più immediati e nel medio periodo dovranno essere considerati transitori, relativamente al periodo evolutivo di riferimento e quindi di avvicinamento alla maturazione sia fisica che tecnica che contraddistingue il calciatore adulto.

Pertanto, nel processo di formazione del calciatore giovane, risulta inopportuno riprodurre le dimensioni del campo di gioco o il numero di calciatori con cui si confrontano gli adulti e si è arrivati a "ridisegnare" il campo e le modalità di gioco con meno calciatori per squadra per "un calcio a misura di bambino"

La stessa UEFA, per quanto concerne il calcio di base e il calcio giovanile, sottolinea e promuove il gioco su campi di misure ridotte e con un numero più contenuto di elementi per squadra.

Molte federazioni europee, come quelle di Spagna, Portogallo, Germania, Francia, Norvegia, Scozia, Danimarca, Svezia e Svizzera, solo per citarne alcune, utilizzano da anni i modelli 7c7 e 8c8 o al massimo 9c9 per i giovani calciatori di 11-12 anni.

Altro aspetto non trascurabile riguarda la possibilità di far giocare di più tutti i bambini.

- **Intervento dei tecnici formatori**

Gli adulti che si occupano della formazione dei bambini e dei ragazzi, debbono tener presente ciò che è più utile alla loro crescita e non rimanere vincolati alle proprie abitudini, anche se purtroppo risulta assai faticoso mettersi in discussione e modificare schemi di lavoro consolidati. E' evidente che un gioco effettuato su spazi ridotti e con un limitato numero di giocatori favorisce un maggior coinvolgimento del bambino perché ha più possibilità di trovarsi vicino alla palla. Ciò lo farà sentire più protagonista e quindi anche di divertirsi di più.

Tenuto conto della modesta attività motoria spontanea delle nuove generazioni, del poco tempo disponibile che hanno gli allenatori settimanalmente e della riduzione del tempo di gioco individuale che in questi anni si è verificato a causa dell'aumento dei giocatori in lista e dei vincoli delle sostituzioni, la soluzione della formula ridotta e delle partite giocate in contemporanea soddisfa maggiormente le esigenze di tutti gli "attori" del processo formativo.

Se le attività pedagogiche di insegnamento-allenamento e della gara fanno parte di un unico processo di crescita, sarà nel primo contesto che l'allenatore potrà far scoprire nuove abilità, far sperimentare nuove coordinazioni, far acquisire nuove competenze motorie, mentre la gara dovrà favorire la libertà espressiva dei soggetti per metterli nelle condizioni di provare in gara ciò che hanno appreso nel corso della settimana.

Ci sembra opportuno sottolineare che non esiste divertimento senza libertà espressiva e che solo in questa situazione i ragazzi manifestano veramente se stessi. I bambini ed i ragazzi devono andare in campo con lo spirito giusto, ovvero più orientati e stimolati a prendere iniziative e divenire protagonisti nel gioco, che essere preoccupati e frenati dal timore di sbagliare per poi essere ripresi dall'allenatore. Se un bambino di 9/10 anni non può provare a fare o sperimentare un gesto, e prendere una decisione autonomamente, quando mai potrà farlo? E, se riteniamo importante lo sviluppo della personalità, ovvero la capacità di assumersi certe responsabilità, come potrà svilupparla se non creiamo le opportunità adatte?

Gli allenatori, di fronte alle novità introdotte dalla FIGC per il Settore Giovanile, possono decidere di assumere due comportamenti tra di loro contrapposti: quello di allenatore proteso esclusivamente alla ricerca della vittoria, oppure quello dell'allenatore formatore, cioè che educa (vedi tabelle).

L'ALLENATORE CHE VUOLE VINCERE	L'ALLENATORE CHE VUOLE FORMARE
<ul style="list-style-type: none"> ⌞ esaspera l'allenamento fisico-atletico; ⌞ accentua l'allenamento tattico strategico; ⌞ trascura la costruzione delle abilità tecniche per mancanza di tempo e di rendimento immediato; ⌞ specializza precocemente i ragazzi nel ruolo; ⌞ utilizza la formazione tipo (fa giocare i più forti); ⌞ imita i modelli di prestazione degli adulti e li adatta ai giovani; ⌞ insegna le malizie di gioco; ⌞ richiede sempre massime prestazioni (bambino- super); ⌞ usa metodi addestrativi; ⌞ colpevolizza in caso di sconfitta. 	<ul style="list-style-type: none"> ⌞ adegua l'allenamento fisico-atletico all'età dei propri atleti; ⌞ favorisce occasioni di gioco (strutturate, semi-strutturate, libere); ⌞ educa le capacità tattiche e strategiche; ⌞ ottimizza i programmi di insegnamento-apprendimento della tecnica calcistica; ⌞ dedica tempo per costruire le abilità tecniche; ⌞ adotta l'intercambiabilità del ruolo; ⌞ utilizza la formazione aperta al <i>turn over</i>; ⌞ sceglie modelli di prestazione adatti all'età; ⌞ promuove i valori sportivi (lealtà, fairplay), ⌞ richiede la massima partecipazione, compatibilmente con gli altri impegni; ⌞ usa metodi induttivi che prevedono la partecipazione dei ragazzi; ⌞ scinde l'esito della prestazione collettiva dalle prestazioni individuali.

In definitiva, il modello di calcio giovanile non deve essere un "giocattolo" che gli adulti costruiscono a loro misura, per una soddisfazione personale, bensì deve essere adatto ai bambini, i quali si divertono e imparano maggiormente giocando, piuttosto che vincendo (ma facendo molta panchina e toccando poche volte la palla).

• Genitori ed adulti dalla parte dei bambini

L'esperienza, filtrata attraverso quel sentimento ludico che fa vivere questo sport nella dimensione tanto cara al calcio di strada, crudo sotto certi aspetti ma leale, genuino, privo di ipocrisia, fa sì che le proposte che si basano su più confronti, su spazi adeguati, su un adattamento agonistico che si avvicina al mondo dei giovani è quello più corretto e auspicabile. Sostanzialmente tutto si riconduce alla proposta di strumenti didattici che possano permettere ai più piccoli di vivere serenamente un contesto ludico che possa favorire comportamenti etici proiettati a una sana competizione, unitamente ad un adeguato e significativo apprendimento.

A tal proposito si vuole porre l'attenzione anche a come il "calcio a 11" richiami quel sentimento di emulazione che trasferito nei ragazzi determina atteggiamenti e cliché comportamentali che sovente osserviamo sui palcoscenici del calcio-spettacolo (mancanza di rispetto dell'avversario, non accettazione delle decisioni arbitrali, sconfitta vissuta negativamente ecc.).

Lo spirito di emulazione, forte componente dell'apprendimento, e il desiderio di diventare grandi porta i nostri giovani a scimmiettare quei comportamenti divistici che denudano il calcio di quell'anima ludica che lo sublima a potentissimo strumento formativo.

Giocare "da grandi" su un campo "da grandi" traveste i nostri giovani "da adulti", i genitori diventano "tifosi" a volte "accaniti e esasperati" che fanno diventare il terreno di gioco "un'arena".

- **Come organizzare l'attività**

Da quest'anno le squadre disputeranno le gare confrontandosi contemporaneamente su più campi di gioco: per gli Esordienti che giocheranno 9c9 o 8c8 si potranno disputare due partite nelle due metà campo di un campo regolamentare, nei Pulcini due, quattro o anche più, in relazione alle modalità del confronto e al numero di giovani calciatori presenti, secondo quanto di seguito specificato:

- **Norme organizzative generali**

Si forniscono di seguito alcune indicazioni di carattere generale relativamente alle gare.

Prima dell'inizio gli allenatori di ciascuna squadra suddivideranno i propri giovani in due o più gruppi composti ciascuna da 6 o 7 ragazzi (Pulcini) o da 8 o 9 (Esordienti), dando vita al maggior numero di gare possibili.

I ragazzi che non inizieranno la prima frazione dovranno prendere parte obbligatoriamente alla seconda.

Al termine di ogni tempo sarà cura di ogni allenatore procedere al miscelamento delle proprie squadre per favorire il coinvolgimento di tutti e l'interazione tra il maggior numero di compagni.

A tal proposito si raccomanda ai tecnici di far in modo che i gruppi formati precedentemente non si confrontino sempre con gli stessi ragazzi, ma abbiano la possibilità di misurarsi con avversari di volta in volta diversi.

Le partite di queste fasce d'età possono richiedere il semplice utilizzo di tanti piccoli spazi, delimitati da conetti e porte costituite da paletti, anziché campi "regolamentari" e porte ufficiali, garantendo sempre la massima sicurezza prima, durante e dopo la gara.

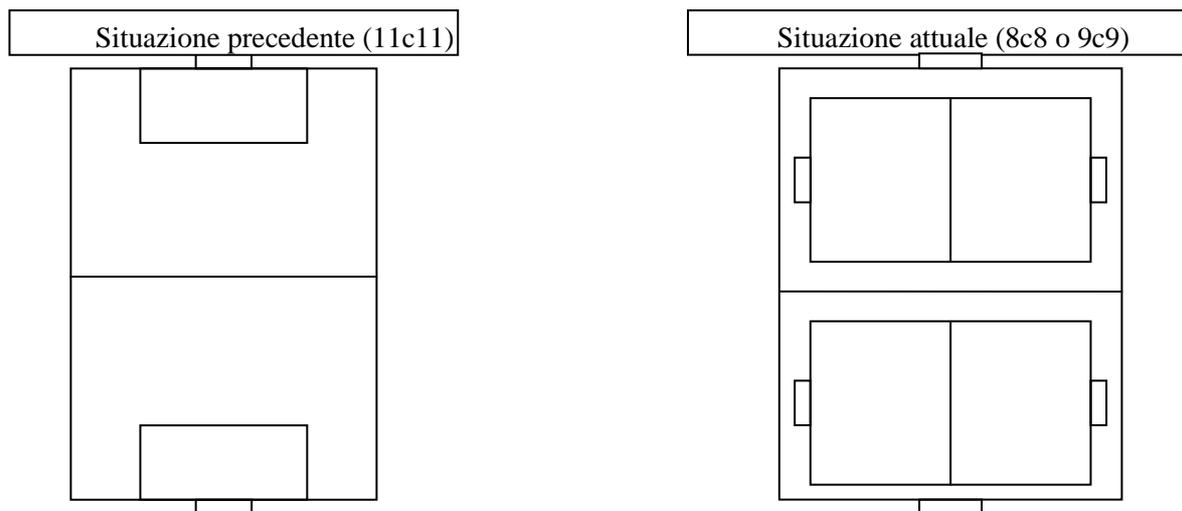
Sarà possibile infatti far giocare i giovani rimasti a disposizione in minicampi, in confronti 3c3, 4c4, ecc. indipendentemente dalle modalità di gioco previste ufficialmente. In questo modo si possono organizzare molteplici piccole competizioni in contemporanea fra squadre di pochi elementi.

Le società potranno organizzarsi prevedendo la presenza di un tecnico per ciascuna squadra e, se possibile, il supporto di un secondo collaboratore tecnico o dirigente per organizzare le fasi successive delle attività.

Sarà sicuramente importante l'approccio collaborativo che si instaurerà con il tecnico della squadra con cui avverrà il confronto, in modo che ciascuno possa controllare che nel campo di gioco tutto proceda nel migliore dei modi.

Per quanto riguarda l'arbitraggio delle gare si ricorda che dovranno essere utilizzati tecnici abilitati dal Settore Tecnico o che abbiano partecipato ai corsi CONI-FIGC, calciatori in età della Categoria Allievi e Juniores o Dirigenti appositamente preparati tramite un corso organizzato dal Comitato competente nel territorio.

Per quanto riguarda l'attività Esordienti 8c8 o 9c9, è da mettere in evidenza come sotto il profilo organizzativo per le società non è cambiato nulla rispetto al modello 11c11, infatti i campi e la durata delle gare rimarranno invariati, ma si consentirà ai propri tesserati di avere più opportunità di apprendimento, di divertimento e di fare esperienze di gioco. Infatti, prendendo come esempio l'attività Esordienti:



<p>1 campo di gioco "regolamentare" 2 porte regolamentari 7,32x2,44 mt</p> <p>1 gara 11>11 1 pallone 22 giocatori impiegati contemporaneamente su 36 Durata gara: 3 frazioni di 20'+ 20' + 20'= 60'</p>	<p><u>Nello stesso campo di gioco "regolamentare"</u></p> <p>2 campi di gioco ridotti 4 porte ridotte (5-6 x 1,80-2 mt.)</p> <p>2 gare 8>8 o 9>9 2 palloni 32/36 giocatori impiegati contemporaneamente su 36 o più... Durata gara: 3 frazioni di 20'+ 20' + 20'= 60'</p>
--	---

All'inizio le due formazioni (A e B) costituite da almeno 14 giocatori vengono suddivise dai propri allenatori in due sottosquadre da 8 o da 9 elementi (A1 e A2 nonché B1 e B2) con le eventuali rispettive "riserve". Nei successivi tempi di gioco, oltre agli obblighi delle sostituzioni, sarà cura di ogni allenatore procedere al miscelamento delle proprie squadre per favorire il coinvolgimento di tutti e quindi l'interazione tra il maggior numero di compagni.

• **"Multipartite", "Tre tempi di gioco" e "time-out"**

Numerosi studi mettono l'accento sul fatto che, sia per quanto riguarda i campioni dello sport che per quanto riguarda, ad esempio, uno stile di vita sano e attivo, la "quantità" di tempo che ciascuno dedica alla pratica sportiva in età giovanile (organizzata e non) è molto significativa. Purtroppo in Italia, mediamente, tale quantità non raggiunge il valore minimo necessario per nessuna delle due tipologie, pertanto si è intervenuti attraverso la strutturazione di modalità di gioco adeguate e l'indicazione specifica dei vari elementi che caratterizzano la gara e la partecipazione al gioco dei bambini.

Quindi anche per questi motivi sono stati adottati inizialmente i "tre tempi di gioco" in cui, nel caso vengano effettuate con il giusto criterio le sostituzioni, ciascun bambino può avere l'opportunità di giocare "due terzi della gara", anziché metà come avveniva precedentemente.

Ulteriormente, con il fine di far disputare a tutti i partecipanti una gara intera, vengono continuamente sollecitate le cosiddette "multi partite", ossia la possibilità di disputare più gare contemporaneamente utilizzando i bambini "a disposizione" dell'allenatore.

Tale opportunità è ancor più evidente "tracciando" i campi di gioco all'interno di un campo regolamentare, che può aprire alle società nuove e più proficue opportunità nella gestione dell'impianto di gioco: in un campo regolamentare ad esempio possono essere tracciati 2 campi di gioco trasversali per far giocare 2

gare esordienti 9c9, oppure 2 gare pulcini 7c7, oppure 1 gara Esordienti ed 1 gara Pulcini, ottimizzando al meglio spazi orari e materiali a disposizione, sfruttando le linee preesistenti (es. linea area di porta, limite area di rigore, linea di centrocampo) a seconda delle dimensioni del campo previste per la specifica categoria.

I "tre tempi di gioco" sono stati introdotti anche per un'altra motivazione. Come detto anche nella "Guida Tecnica per le Scuole di Calcio", la gara rappresenta (e deve rappresentare) un momento didattico molto importante nel processo di formazione del giovane calciatore, e l'Istruttore deve porsi in particolare come osservatore, educatore e guida per gli allievi che segue, non esasperando mai la "competizione" ma utilizzandola come parte integrante del programma didattico e come momento di verifica del lavoro svolto. In questo modo sarà possibile osservare le abilità e i concetti appresi, il grado di personalità raggiunto, oltre che gli aspetti da migliorare. Pertanto, in quest'ottica, i "tre tempi di gioco" consentono di avere due interruzioni di gioco, anziché una, che danno l'opportunità di parlare con toni e modi adeguati ai bambini, per capire le loro difficoltà ed aiutarli nel percorso, evitando urla da parte degli adulti che molto spesso, anziché chiarire le idee, confondono il bambino distraendolo dal gioco.

A tal proposito e con le stesse finalità, nel favorire una comunicazione più adeguata tra istruttore e allievi, è stato introdotto il "time-out".

Questo "mezzo didattico" può essere richiesto in qualsiasi momento in ogni tempo di gioco, e non, come spesso avviene, per il solo motivo di effettuare le sostituzioni nel terzo tempo.

A tal proposito l'esempio ce lo danno anche altre discipline sportive, che da sempre utilizzano il time-out, pur essendo gli atleti nelle immediate vicinanze dei rispettivi allenatori: il calcio, specialmente in fase di apprendimento, probabilmente ha una maggiore necessità a tal riguardo, viste le dimensioni del campo di gioco nelle varie modalità e l'età dei bambini coinvolti.

- **La "Green Card"**

Come indicato nel CU n. 1, nelle Categorie di Base è prevista la possibilità di assegnare le "Green Card" per gesti di "Fair Play" o di "Good Play".

Con tali termini vengono indicate quelle azioni che l'arbitro valuta come azioni sintomatiche di gioco onesto e leale (Fair Play), nei confronti di giocatori avversari, di compagni di squadra, del direttore di gara o del pubblico, o di buon gioco (Good Play), in cui vengono messi in evidenza particolari ed inusuali gesti tecnici.

Le "Green Card" assegnate dovranno essere segnalate sul referto arbitrale, specificando la tipologia dell'assegnazione (Fair Play o Good Play), mentre dovranno essere segnalate in modo specifico le "Green Card" relative a gesti di Fair Play di particolare significatività, che in questo caso dovranno essere allegate al referto arbitrale e sottoscritte da entrambe le squadre protagoniste, tramite i dirigenti e i tecnici presenti, motivando l'accaduto. Solamente queste "Green Card" potranno essere inserite nella graduatoria delle categorie di base, previa ratifica della competente Delegazione Provinciale/Distrettuale, anche con il fine di darne ampia visibilità sui canali di comunicazione del Settore Giovanile e Scolastico.

- **Il Risultato della Gara**

Nell'attività delle Categorie di Base, pur rimanendo un'attività in cui non sono previste pubblicazioni di risultati e quindi un'attività priva di classifiche, i risultati ottenuti sul campo verranno riportati sul referto arbitrale per ciascun tempo di gioco e per ciascuna gara, e non, come avviene

di norma, come la somma dei goal realizzati nell'intero incontro, ma la somma dei tempi di gioco vinti o pareggiati, come avviene, per esempio, nella pallavolo.

Tale modalità consente a tutti i partecipanti di mantenere alta la motivazione, in particolare a coloro che entrano nel secondo tempo e si trovano a subentrare nel gioco con un risultato già acquisito, indipendentemente se a proprio favore o meno.

A questo aspetto bisogna chiaramente fare molta attenzione, pertanto si invitano tutti gli operatori a fare in modo che il risultato della gara venga comunemente diffuso utilizzando questa stessa modalità.

- **"Retropassaggio al portiere" e "Fuorigioco"**

Anche per quanto riguarda le regole previste per il "Retropassaggio al portiere" e il "Fuorigioco", è stata prevista una gradualità di inserimento nelle varie categorie e fasce d'età. L'obiettivo, chiaramente, è quello di lasciare la più ampia libertà possibile di giocare e di divertirsi, compatibilmente con la capacità di comprendere adeguatamente le singole regole e sapersi adattare alle stesse regole senza che ciò condizioni l'espressione del proprio gioco e delle proprie abilità.

A tal proposito, infatti, nella categoria Pulcini la regola del fuorigioco non è prevista, proprio per il fatto che le caratteristiche peculiari dei giovani calciatori di questa fascia d'età, ed in particolare quelle cognitive, non lo permettono. Mentre è di recente introduzione la norma relativa al retropassaggio al portiere con alcuni piccoli accorgimenti:

- Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi;
- Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani.

Resta comunque la possibilità lasciata ai tecnici delle squadre che si confrontano di non applicare tale norma e lasciare liberi i portieri di prendere la palla con le mani dopo il retropassaggio.

In seguito, nella categoria Esordienti, viene inserita integralmente la regola del "Retropassaggio al portiere", mentre quella del "Fuorigioco" viene inserita gradualmente, mettendo il limite della linea del fuorigioco al limite dell'area di rigore (sia nell'8c8 che nel 9c9).

- **Per Concludere**

Si è certamente consapevoli delle difficoltà organizzative che queste modalità potrebbero creare alle società, ma nel contempo si chiede alle stesse Società la necessaria collaborazione affinché si raggiungano, insieme, le finalità educative e gli obiettivi tecnici preposti. Molti saranno i benefici che potranno trarne i giovani calciatori che hanno "Il diritto di partecipare a competizioni adeguate alla loro età", diritto che deve essere garantito dal Settore Giovanile e Scolastico e dalle Società che ne rispondono.

5.3 COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

In allegato si trasmette la sottoelencata documentazione che costituisce parte integrante del presente Comunicato Ufficiale:

- CU N. 5 SGS : Circolare N.1 Attività di Base;
- ALLEGATO N° 1: Schema riassuntivo "Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie di Base" e Tabella "Limiti d'età" - 2017/2018;

- ALLEGATO n° 2: Le modalità di gioco nelle Categorie di Base;
- ALLEGATO n° 3: Le modalità di gioco nelle Categorie di Base;
- L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso;
- PROGETTO "GREEN CARD";
- REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA - ESORDIENTI;
- REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA - PULCINI.

Pubblicato in Matera ed affisso all'albo della D.P. Matera il 18/10/2017

Il Segretario
(Rocco Colangelo)

Il Delegato Provinciale
(Giuseppe Comanda)