



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI ROSSANO

Via Silvestro de Franchis n. 3 – 87067 Rossano (CS)
TEL. 0983.514197- FAX. 0983.291717

Indirizzo Internet: www.crcalabria.it

e-mail: cdlnd.rossano@figc.it

Posta Certificata: segreteria@pec.crcalabria.it

Facebook: <https://www.facebook.com/delegazionerossano>

ATTIVITA' GIOVANILE

Stagione Sportiva 2018/2019

Comunicato Ufficiale n° 8 del 14 Novembre 2018

1. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Si rimettono in allegato:

- Comunicato Ufficiale n. 8 del 10 agosto 2018 del S.G.S. della F.I.G.C., inerente la Circolare N°1 **"ATTIVITÀ' DI BASE"** - stagione sportiva 2018/19;
- Comunicato Ufficiale n.23 del 19 ottobre 2018, inerente la Circolare n.2 **"ATTIVITA' DI BASE "** relativa al programma di sviluppo territoriale categorie "piccoli amici" e "primi calci".

ATTIVITA' DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Alla luce delle disposizioni contenute nella richiamata Circolare n. 1 **"ATTIVITA' DI BASE"**, alcune delle quali innovative, come ad esempio quella che riguarda il "Retropassaggio al Portiere" nella categoria "Pulcini" e quella relativa all'introduzione della sfida di abilità tecnica (c.d. shoot-out) nella categoria "Esordienti", considerata la complessità di applicazione di alcune di dette norme (in rapporto naturalmente all'età dei piccoli giocatori), si ritiene opportuno precisare che i Regolamenti delle manifestazioni sotto riportate, sono improntati:

- 1) all'applicazione del principio della "gradualità" nell'inserimento delle nuove norme; ciò, considerato, anche, che il processo di formazione dei giovani calciatori, essendo sufficientemente lungo, consente i necessari periodi di assimilazione;
- 2) all'esperienza maturata negli anni decorsi nello svolgimento dell'Attività di Base dal Comitato Regionale e dalle Delegazioni della Calabria.

Si è certamente consapevoli delle difficoltà organizzative che queste modalità potrebbero creare alle Società, ma nel contempo si chiede alle stesse la necessaria collaborazione, affinché vengano raggiunte, insieme, le finalità educative e gli obiettivi tecnici prestabiliti.

A – PROGETTO TECNICO COMPETITIVO (GIA' " SEI BRAVO A... SCUOLA DI CALCIO")

Il Progetto Tecnico e le relative modalità di svolgimento sarà pubblicato successivamente con apposita circolare esplicativa del Settore Giovanile e Scolastico Nazionale.

Sarà cura del Coordinatore Federale Regionale provvedere a fornire le apposite informazioni alle Scuole di Calcio relativamente alle modalità con cui dovrà essere effettuata l'attività tecnica prevista, concordando con il Comitato Regionale LND, sedi, orari e modalità con cui dovranno essere organizzate le riunioni nelle singole Delegazioni Provinciali/Distrettuali.

B - TORNEO "FAIR PLAY" (categoria Esordienti)

REGOLAMENTO

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione, avendo cura di dare inizio alla prima fase (autunnale) **dal 20 novembre 2018 e la seconda fase dal 5 marzo 2019**.

La prima fase servirà a determinare, attraverso la classifica finale, una graduatoria di riferimento da utilizzare per la formazione dei gironi della seconda fase.

Le migliori classificate per ciascun girone del Torneo autunnale saranno inserite nel Torneo primaverile in appositi gironi per i quali saranno previste **"FESTE"** a carattere regionale. Le rimanenti squadre parteciperanno al torneo esordienti di primavera.

Le Delegazioni, per l'organizzazione della manifestazione, si atterranno al Regolamento che di seguito si pubblica.

LIMITI DI ETÀ

Possono partecipare bambini/e nati/e nel 2006 e 2007 e possono giocare bambini di 10 anni compiuti nati nel 2008

PARTECIPAZIONE

Le Società possono partecipare al Torneo con una o più squadre; quelle che iscrivono più squadre, prima dell'inizio del Torneo, dovranno depositare presso la Delegazione organizzatrice l'elenco nominativo dei calciatori o calciatrici di ciascuna delle squadre presentate. In detto elenco devono essere indicati: nome e cognome, luogo e data di nascita, numero del cartellino.

Ciascuna squadra partecipa con diritto di classifica

Inoltre, i calciatori o calciatrici potranno prendere parte esclusivamente alle gare nelle quali è impegnata la squadra per la quale sono stati iscritti nel relativo elenco.

La violazione di tale norma comporta la sanzione relativa alla perdita della gara.

Per le finali provinciali e per l'intera fase regionale, le società che hanno partecipato al Torneo con due o più squadre possono utilizzare, indifferentemente, calciatori di tutte le proprie squadre.

DISTINTE DI GARA

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e/o calciatrici.

Nell'elenco da presentare all'arbitro possono essere iscritti fino ad un massimo di 18 (diciotto), calciatori, i quali, in ogni caso, devono tutti prendere parte alla gara

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara.

Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori

ARTICOLAZIONE DELLE GARE

Le gare si articolano in una partita di tre (3) tempi di 20' ciascuno, alle quali partecipano 9 calciatori per tempo.

Per quanto riguarda il risultato della gara i risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del 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 e 0.50 per ogni tempo finito in pareggio). **Prima della gara verrà svolta una rapida sfida di abilità tecnica (shoot-out 1vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo. La somma dei gol realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'assegnazione di un punto da aggiungere al risultato della GARA per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità. Al presente comunicato si allega il regolamento degli shoot-out.**

COMBINAZIONI DI RISULTATO FINALE

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	Risultato finale	1.50 - 1.50
Due tempi in pareggio e un tempo vinto da una delle due squadre:.....		2 - 1
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:.....		2.50 - 0.50
Vittoria della squadra in tutti e tre i tempi:.....		3 - 0
Una vittoria a testa e un pareggio nei tre tempi:.....		1.50 - 1.50
Due vittorie di un squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:.....		2 - 1

Nel sottolineare i principi che sottintendono l'organizzazione delle attività e per permettere agli istruttori di comunicare direttamente agli allievi, evitando atteggiamenti diseducativi, **e' possibile per entrambe le squadre utilizzare un Time-out della durata di 1 minuto, nell'arco di ciascun tempo di gioco**

CAMPO DI GIOCO

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni (60/75-40/40), comunque a distanza di sicurezza (m. 1,50 almeno) da qualsiasi ostacolo.

Le porte devono essere di dimensioni 5,50 x 1,80 o 6x2 (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)

DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI

E' ammesso il retropassaggio con divieto al portiere di prendere il pallone con le mani, pena calcio di punizione indiretto con pallone da posizionarsi al limite dell'area di rigore;

Non vale la regola del fuorigioco

La rimessa dal fondo deve essere effettuata dal portiere esclusivamente con i piedi, posizionando la palla ferma in un qualsiasi punto 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 dall'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.

I palloni devono essere regolamentari n. 4

E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del giocatore espulso nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione.

SOSTITUZIONI

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due. Al termine del primo tempo, perciò, dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del 2° tempo.

Nel terzo tempo, sono facoltativi i cambi liberi fra i calciatori che hanno preso parte alla gara.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

Per la direzione delle gare saranno utilizzati dirigenti-arbitri messi a disposizione dalla Società ospitante, che dovrà anche provvedere a far firmare, per avallo, il referto ai dirigenti accompagnatori delle due Società e, quindi, ad inviare il referto stesso alla Delegazione organizzatrice entro il secondo giorno dalla data di svolgimento della gara.

Qualora tale documento non dovesse pervenire entro cinque giorni dalla disputa della gara, il Presidente (o chi per lui ne svolge ufficialmente le funzioni) e la Società responsabile del mancato inoltro vengono puniti, rispettivamente, con l'inibizione temporanea di cui al comma h) dell'articolo 19 e con l'ammenda prevista dal comma b) dell'articolo 18 del Codice di Giustizia Sportiva e/o la penalizzazione di punti in classifica. Ulteriori variazioni delle date delle gare dovranno essere ratificate dalla Delegazione.

Sarà possibile l'utilizzo di arbitri federali nel caso in cui le società partecipanti saranno disponibili al pagamento degli oneri occorrenti per tale utilizzo.

PENALIZZAZIONI

Il Giudice Sportivo Territoriale componente, esaminato il referto di gara e la corretta compilazione delle distinte, può in caso di irregolarità, assumere i provvedimenti disciplinari di seguito riportati:

a) referto di gara non correttamente compilato	punti	- 0,50
b) per ogni calciatore in meno rispetto a 18 e fino a 14	punti	- 0,50
c) per ogni calciatore sotto i 14	punti	- 1.00
d) per la prima rinuncia alla disputa di una gara	punti	- 3,00
e) per la seconda rinuncia alla disputa di una gara		esclusione
f) per irregolarità nelle sostituzioni		gara persa nel suo complesso

A parità di condizioni in classifica, la “**vincente**” sarà determinata secondo le priorità appresso indicate:

- a) maggior numero di calciatori utilizzati nel corso del torneo;
- b) maggior numero di calciatrici utilizzate nel corso del torneo che abbiano preso parte ad almeno il 50% delle gare;
- c) sorteggio

REGOLAMENTAZIONE GARE IN CASO DI INFERIORITÀ NUMERICA

Preliminarmente si dispone che le società che si presentino o che rimangano durante la gara con meno di 12 calciatori potranno disputare e continuare la gara che, però, verrà data persa col punteggio di tre a zero. Ciò premesso, qualora una squadra si presenti con meno di diciotto elementi si procede per come segue:

- Se una squadra dispone di 17 calciatori dovrà disputare uno dei tre tempi della partita in inferiorità numerica (con otto calciatori)
- Se una squadra dispone di 16 calciatori dovrà disputare i primi due tempi della partita in inferiorità numerica (con otto calciatori)
- Se una squadra dispone di 15 calciatori dovrà disputare i primi due tempi della partita in inferiorità numerica (un tempo giocherà con otto e un tempo con sette calciatori)
- Se una squadra dispone di 14 calciatori dovrà disputare i primi due tempi della partita in inferiorità numerica (con sette calciatori)

SEMIFINALI E FINALE REGIONALE

Nelle fasi suddette nelle distinte da consegnare agli arbitri prima della disputa delle gare, debbono essere indicati 18 calciatori e/o calciatrici, pena la perdita della gara.

Per questa fase le gare verranno suddivise in tre tempi di 15' ciascuno.

Per queste fasi, le squadre “**vincenti**” le fasi locali saranno divise in due raggruppamenti:

RAGGRUPPAMENTO 1:

Vincente Delegazione Cosenza
Vincente Delegazione Rossano
Vincente Delegazione Crotone
Vincente Delegazione Catanzaro

Il programma delle gare sarà il seguente:

Domenica 19 Maggio 2019.

Ospita la Delegazione di Catanzaro su impianto che sarà successivamente indicato.

(Gare in contemporanea sulle due metà campo) :

Ore 15,30	(Gara 1)	Vincente Delegazione Catanzaro	- Vincente Delegazione Cosenza
	(Gara 2)	Vincente Delegazione Rossano	- Vincente Delegazione Crotone
Ore 16,30	(Gara 3)	Vincente Delegazione Cosenza	- Vincente Delegazione Crotone
	(Gara 4)	Vincente Delegazione Catanzaro	- Vincente Delegazione Rossano
Ore 17,30	(Gara 5)	Vincente Delegazione Cosenza	- Vincente Delegazione Rossano
	(Gara 6)	Vincente Delegazione Catanzaro	- Vincente Delegazione Crotone

RAGGRUPPAMENTO 2

Vincente Delegazione Reggio Calabria

Vincente Delegazione Vibo Valentia

Vincente Delegazione Locri

Vincente Delegazione Gioia Tauro

Il Programma delle gare sarà il seguente:

Domenica 19 Maggio 2019

Ospita la Delegazione di Vibo Valentia su impianto che sarà successivamente indicato.

(Gare in contemporanea sulle due metà campo)

Ore 15,30	(Gara 1) (Gara 2)	Vincente Delegazione Reggio Calabria Vincente Delegazione Locri	- Vincente Delegazione Vibo Valentia - Vincente Delegazione Gioia Tauro
Ore 16,30	(Gara 3) (Gara 4)	Vincente Delegazione Reggio Calabria Vincente Delegazione Vibo Valentia	- Vincente Delegazione Locri - Vincente Delegazione Gioia Tauro
Ore 17,30	(Gara 5) (Gara 6)	Vincente Delegazione Reggio Calabria Vincente Delegazione Vibo Valentia	- Vincente Delegazione Gioia Tauro - Vincente Delegazione Locri

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO.

Il risultato dell'incontro nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi di gioco e del gioco di abilità tecnica determinando il risultato finale ed il punteggio in classifica.

A seguito del risultato finale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti per la vittoria

1 punto per il pareggio

0 punti per la sconfitta.

Al termine degli incontri verrà determinata la graduatoria finale per individuare le due società che parteciperanno alla fase Regionale.

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

- Esito degli incontri diretti (risultato dei tre tempi di gioco)
- Esito delle sfide agli " Shoot – out "
- Partecipazione al raggruppamento di bambine
- Rapporto tra tecnici con qualifica del settore tecnico e numero di giovani tesserati (tra piccoli amici e allievi)
- Sorteggio

Le vincenti di ogni raggruppamento disputeranno la finale Regionale che si svolgerà Domenica 26 Maggio 2019, con inizio alle ore 15,30 presso il Centro Tecnico Federale di Catanzaro.

TERRITORIALE CATEGORIE “PICCOLI AMICI e PRIMI CALCI

C - TORNEI “ PICCOLI AMICI” e “PRIMI CALCI”

L'attività delle categorie “Piccoli amici e Primi calci” è prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici con conseguenti metodi tecnico-didattici.

Le Delegazioni della LND organizzano, nell'ambito della loro competenza territoriale, sentito il Settore Giovanile e Scolastico, manifestazioni periodiche a carattere locale della durata complessiva di almeno tre mesi, a verifica dell'attività svolta dalle società, creando, ove possibile, concentramenti con Scuole Calcio con sedi in zone limitrofe. I momenti di incontro con altre società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da giochi e proposte tecniche coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un graduale apprendimento. (Vedi “ **PROGRAMMA DI SVILUPPO DI SVILUPPO TERRITORIALE PER PICCOLI AMICI e PRIMI CALCI**” allegato al presente Comunicato.

REGOLAMENTO “PICCOLI AMICI “

<u>Anno di nascita</u>	2012 – 2013 – 2014 (i giovani, in ogni caso, devono aver compiuto i 5 anni)
<u>Gara/confronto</u>	Giochi di vario genere + mini partite 2c2 e 3c3 (con o senza portieri)
<u>Tempi di gioco</u>	3 tempi di 10' ciascuno + 3 tempi di 10' ciascuno di attività di gioco.
<u>Dimensioni campo</u>	In relazione al numero di giocatori-Orientativamente 15=30x10=15.
<u>Dimensioni porte</u>	Non codificato. Orientativamente 2x1; orientativamente 3x1,50 con utilizzo dei portieri (concesso utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte.
<u>Pallone</u>	n°3 in gomma doppio o triplo strato o in cuoio)
<u>Rimesse laterali</u>	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi.
<u>Retropassaggio</u>	Il portiere può prendere il pallone con le mani
<u>Rimesse da fondo campo</u>	Possono essere effettuate dal portiere con le mani e con i piedi

REGOLAMENTO “ PRIMI CALCI”

<u>Anno di nascita</u>	2010 – 2011 (nati nel 2012 hanno compiuto 6 anni)
<u>Gara confronti</u>	Giochi di vario genere + minipartite 4c4 o 5c5
<u>Tempi di gioco</u>	3 tempi di 10' ciascuno + 3 tempi di 10' ciascuno di attività di gioco
<u>Dimensioni campo</u>	In relazione al numero di giocatori; 24=40 x 12=20
<u>Dimensioni porte</u>	Non codificato. Orientativamente 4x1,60-2,00 (è concesso l'utilizzo dei Paletti di plastica per delimitare le porte)
<u>Pallone</u>	n°3 eccezionalmente n°4 in gomma o in cuoio
<u>Rimesse laterali</u>	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
<u>Retropassaggio</u>	Il portiere può prendere il pallone con le mani
<u>Rimessa da fondo campo</u>	Possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi

LIMITI DI ETÀ

Possono prendere parte al torneo di questa categoria i bambini/e nati/e dall'1.1.2011 che abbiano compiuto il 5° anno di età (2012 e 2013, dopo il compimento del 5° anno di età)

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'

Gli incontri devono prevedere ,oltre alle partite tra due o tre giocatori (tre tempi da 10 minuti ciascuno durante i quali tutti i giocatori dovranno giocare almeno un tempo),lo svolgimento di giochi e attività ludica ,con e senza palla ,proposti dal Settore Giovanile e Scolastico.

Di norma lo svolgimento dell'attività è composta da sei frazioni di gioco tra gioco- partita e giochi di abilità o giochi a confronto.

Mentre si gioca il primo tempo della gara ,i bambini in attesa si cimentano in un gioco a confronto e poi si invertono i compiti: chi ha giocato la partita effettua il gioco a confronto e viceversa .Con le stesse modalità e un diverso gioco si effettuano il secondo e il terzo tempo.

CAMPO DI GIOCO

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (15x10m) e con porte ridotte (es.2x1),utilizzando in mancanza di porte ,materiale alternativo come ad esempio paletti ,conetti, ecc .I palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma ,convenzionalmente identificabili con il n°3 o eccezionalmente con il n°4.

D - TORNEO "PRIMI CALCI"**REGOLAMENTO**

Nella **categoria Primi calci** ,gli incontri tra le società devono essere svolti prevedendo il coinvolgimento di più società contemporaneamente ,e comunque con gruppi il più possibile numerosi in relazione alle possibilità organizzative e della disponibilità della struttura nella quale viene ospitato il concentramento

LIMITI DI ETA'

Possono prendere parte al torneo di questa categoria i bambini/e nati/e dal 1/1/2009 al 31/12/2010 e i nati nel 2011 qualora abbiano compiuto anagraficamente i 6 anni.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'

Gli incontri devono prevedere ,oltre alle partite tra 4 o 5 giocatori,lo svolgimento di giochi e attività ludica con o senza palla,proposti dal Settore Giovanile e Scolastico.

Di norma lo svolgimento dell'attività è composta da 6 frazioni di gioco tra gioco partita e giochi di abilità o giochi a confronto.

Mentre si gioca il primo tempo della gara,i bambini in attesa si cimentano in un gioco a confronto e poi si invertono i compiti:chi ha giocato la partita effettua il gioco a confronto e viceversa.

Con le stesse modalità e un diverso gioco si effettuano il secondo e il terzo tempo.

CAMPO DI GIOCO

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (es.25x15) e con porte ridotte orientativamente 4,00x1,60-2,00,utilizzando in mancanza di porte ,materiale alternativo (paletti,conetti,cinesini.). I palloni saranno del n° 3 o eccezionalmente del n°4.

In entrambe le categorie, l'identificazione dei piccoli calciatori deve avvenire esclusivamente tramite tessera assicurativa la cui fotocopia dovrà essere consegnata al responsabile del concentramento della squadra ospitante ,prima dell'inizio degli incontri,che provvederà a depositarle,per dare al comitato la possibilità di un accurato controllo,nel giorno immediatamente successivo alla data di svolgimento degli stessi.

IL SEGRETARIO
Stefano Nunnari

IL DELEGATO
avv. Giovanni Bruno



F.I.G.C. SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

DELEGAZIONE DI ROSSANO

TORNEO ESORDIENTI FAIR-PLAY 9<9

DATA	CAMPO DI GIOCO	ORARIO DI INIZIO	GIRONE

1 TEMPO (20 MINUTI)

SOCIETA' OSPITANTE (A)	SOCIETA' OSPITATA (B)
FORMAZIONE:	FORMAZIONE:
RETI SEGNALE: PUNTI	RETI SEGNALE: PUNTI

2 TEMPO (20 MINUTI)

SOCIETA' OSPITANTE	SOCIETA' OSPITATA
FORMAZIONE:	FORMAZIONE:
RETI SEGNALE: PUNTI	RETI SEGNALE: PUNTI

3 TEMPO (20 MINUTI) CAMBI LIBERI

SOCIETA' OSPITANTE	SOCIETA' OSPITATA
RETI SEGNALE:	RETI SEGNALE:
PUNTI	PUNTI

GIOCO TECNICO "SHOOT OUT" 2 c portiere

RETI SEGNALE	1° Tempo	2° Tempo	Risultato Finale	
SOCIETA' A				
SOCIETA' B				

RISULTATO FINALE

Società ospitante _____ gara _____ S.O. _____ Finale _____

Società ospite _____ gara _____ S.O. _____ Finale _____

Allegare le distinte di gara con gli elenchi delle formazioni delle due squadre

Società Ospitante

Società Ospite

Firma Dirigente Accompagnatore

Firma Dirigente Accompagnatore



F.I.G.C. SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

DELEGAZIONE DI ROSSANO

TORNEO ESORDIENTI C/5

DATA	CAMPO DI GIOCO	ORARIO DI INIZIO	GIRONE
------	----------------	------------------	--------

1 TEMPO (20 MINUTI)

SOCIETA' OSPITANTE (A)	SOCIETA' OSPITATA (B)
FORMAZIONE:	FORMAZIONE:
RETI SEGNATE: PUNTI	RETI SEGNATE: PUNTI

2 TEMPO (20 MINUTI)

SOCIETA' OSPITANTE	SOCIETA' OSPITATA
FORMAZIONE:	FORMAZIONE:
RETI SEGNATE: PUNTI	RETI SEGNATE: PUNTI

3 TEMPO (20 MINUTI)

SOCIETA' OSPITANTE	SOCIETA' OSPITATA
RETI SEGNATE:	RETI SEGNATE:
PUNTI	PUNTI

RISULTATO FINALE

Società ospitante _____ gara _____ S.O. _____ Finale _____

Società ospite _____ gara _____ S.O. _____ Finale _____

Allegare le distinte di gara con gli elenchi delle formazioni delle due squadre

Società Ospitante

Società Ospite

Firma Dirigente Accompagnatore

Firma Dirigente Accompagnatore



F.I.G.C. SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

DELEGAZIONE DI ROSSANO

TORNEO PULCINI

DATA	CAMPO DI GIOCO	ORARIO DI INIZIO	GIRONE
------	----------------	------------------	--------

1 TEMPO (15 MINUTI)

SOCIETA' OSPITANTE (A)	SOCIETA' OSPITATA (B)
FORMAZIONE:	FORMAZIONE:
RETI SEGNATE: PUNTI	RETI SEGNATE: PUNTI

2 TEMPO (15 MINUTI)

SOCIETA' OSPITANTE	SOCIETA' OSPITATA
FORMAZIONE:	FORMAZIONE:
RETI SEGNATE: PUNTI	RETI SEGNATE: PUNTI

3 TEMPO (15 MINUTI) CAMBI LIBERI

SOCIETA' OSPITANTE	SOCIETA' OSPITATA
RETI SEGNATE:	RETI SEGNATE:
PUNTI	PUNTI

RISULTATO FINALE

Società ospitante _____ gara _____ S.O. _____ Finale _____

Società ospite _____ gara _____ S.O. _____ Finale _____

Allegare le distinte di gara con gli elenchi delle formazioni delle due squadre

Società Ospitante

Società Ospite

Firma Dirigente Accompagnatore

Firma Dirigente Accompagnatore



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Stagione Sportiva 2018 – 2019

COMUNICATO UFFICIALE N°8 del 10/08/2018

CIRCOLARE n.1 ATTIVITA' DI BASE
Stagione sportiva 2018/2019

ATTIVITÀ DI BASE

Norme regolamentari dell'attività di base

L'attività delle categorie di Base (Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti) ha carattere eminentemente promozionale, ludico e didattico ed è organizzata su base strettamente locale, le cui norme sono specificate nel Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico.

Si riportano di seguito le disposizioni che regolano lo svolgimento dell'attività di base.

1. Limiti di età per la partecipazione dei calciatori all'attività di Base

PICCOLI AMICI

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2012 che abbiano compiuto il 5° anno di età (2013 e 2014, dopo il compimento del 5° anno di età)

PRIMI CALCIO

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2010 al 31.12.2011. Possono partecipare all'attività Primi Calcio i bambini nati nel 2011 che abbiano compiuto il 6° anno di età (non i nati nel 2013)

Si precisa che il bambino che durante la stagione sportiva compie l'8° anno di età, può essere utilizzato nella Categoria Pulcini solo dopo che si sia provveduto al regolare tesseramento annuale.

Diversamente il bambino può continuare la stagione sportiva svolgendo l'attività PRIMI CALCIO di cui è stata già prevista la copertura assicurativa.

Analogamente, il bambino nato nel 2010 tesserato con "cartellino annuale", può comunque giocare nella categoria Primi Calcio, nel rispetto delle Norme previste nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico e della presente Circolare dell'Attività di Base, ma soprattutto nella massima tutela dei bambini stessi.

PULCINI

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2008 al 31.12.2009. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività Pulcini i bambini nati nel 2010 che abbiano compiuto l'8° anno di età (non i nati nel 2011), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società.

PULCINI 1° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2009.

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2010, sempre che abbiano compiuto l'1° anno di età.

PULCINI 2° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2008

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2009.

ESORDIENTI

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2006 al 31.12.2007. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività Esordienti anche i giovani nati nel 2008 che abbiano compiuto il 10° anno di età (non i nati nel 2009)

ESORDIENTI 1° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2007.

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2008, sempre che abbiano compiuto il 10° anno di età.

ESORDIENTI 2° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2006.

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n° 3 calciatori nati nel 2007, per disputare, la prevista attività ufficiale 9c9.

Per quanto riguarda le giovani calciatrici, nel caso in cui sussista l'impossibilità di far partecipare le bambine appartenenti alle diverse categorie e fasce d'età con i bambini di pari età (in qualsiasi fascia d'età delle categorie "Pulcini", "Esordienti" o "Giovanissimi"), si potrà richiedere deroga al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico per la partecipazione di tali ragazze alla categoria o fascia d'età inferiore di un anno alla propria, presentando specifica richiesta al Comitato Regionale territorialmente competente, per il tramite della rispettiva Delegazione della LND, allegando all'istanza una dichiarazione firmata dagli esercenti la potestà genitoriale (vedasi fac-simile e schema riepilogativo delle opportunità in allegato). La deroga verrà rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico, previo parere del Comitato Regionale LND competente territorialmente.

Nella categoria "Piccoli Amici", la partecipazione all'attività della fascia d'età inferiore di un anno alla propria sarà, invece, automaticamente consentita alle bambine, senza necessità della richiesta di deroga.

Il Settore Giovanile e Scolastico prenderà comunque in esame eventuali ulteriori richieste di deroga diverse da quelle previste, purché opportunamente motivate (p.e. partecipazione di squadre femminili all'attività della categoria Esordienti, con ragazze nate nel 2004 e nel 2005).

2. Modalità di svolgimento delle gare

Gli incontri tra le squadre devono svolgersi seguendo le indicazioni previste per ciascuna categoria e fascia d'età, secondo quanto disposto dalla circolare esplicativa richiamata nel presente articolo:

- Nella categoria **“Piccoli Amici”** gli incontri tra le Società devono essere svolti prevedendo un confronto che coinvolga almeno 3-4 squadre contemporaneamente, e comunque con gruppi il più possibile numerosi in relazione alle possibilità organizzative e della disponibilità della struttura nella quale viene disputato l'incontro. Gli incontri devono prevedere, oltre alle partite tra 2 o 3 giocatori, lo svolgimento di giochi/esercizi di abilità tecnica, proposti dal Settore Giovanile e Scolastico. Di norma l'attività deve prevedere lo svolgimento di 6 frazioni di gioco tra gioco-partita e giochi di abilità o giochi a confronto.

Mentre si gioca il primo tempo della gara, i bambini in attesa si confrontano in un altro spazio e poi si invertono i compiti: chi ha giocato la partita effettua il gioco/esercizio, e viceversa. A seguire inizia il secondo tempo, con le stesse modalità e con un diverso gioco/esercizio; dopo la rotazione e l'inversione dei compiti inizia il terzo tempo di gioco, sempre con le medesime modalità e con un terzo gioco/esercizio.

Il dettaglio dell'attività proposta verrà comunicata con apposita Circolare esplicativa.

(vedi Allegato Modalità di gioco Categorie di Base).

- Nella categoria **“Primi Calci”** gli incontri tra le Società devono essere svolti prevedendo un confronto che coinvolga almeno 3-4 squadre contemporaneamente, e comunque con gruppi il più possibile numerosi in relazione alle possibilità organizzative e della disponibilità della struttura nella quale viene disputato l'incontro. Gli incontri devono prevedere, oltre alle partite tra 4 o 5 giocatori, lo svolgimento di giochi di abilità tecnica, proposti dal Settore Giovanile e Scolastico. Di norma l'attività deve prevedere lo svolgimento di 6 frazioni di gioco tra gioco-partita e giochi di abilità tecnica.

Mentre si gioca il primo tempo della gara, i bambini in attesa si confrontano in un gioco a confronto e poi si invertono i compiti: chi ha giocato la partita effettua il gioco a confronto, e viceversa. A seguire inizia il secondo tempo, con le stesse modalità e con un diverso gioco a confronto; dopo la rotazione e l'inversione dei compiti inizia il terzo tempo di gioco, sempre con le medesime modalità e con un terzo gioco a confronto.

Il dettaglio dell'attività proposta verrà comunicata con apposita Circolare esplicativa.

(vedi Allegato Modalità di gioco Categorie di Base).

- Nella categoria **“Pulcini”**, le gare devono essere disputate attraverso partite tra 7 calciatori per squadra, come indicato nella tabella riepilogativa.

Nell'attività svolta dalla Categoria Pulcini:

- non è previsto fuorigioco;
- Per quanto riguarda il "Retropassaggio al Portiere", è di recente introduzione una nuova norma che riguarda la categoria Pulcini, con alcuni piccoli accorgimenti:
 - Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
 - 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. ,
- possono essere utilizzati palloni in gomma (meglio se di doppio o triplo strato);
- nel caso in cui, durante un tempo di gioco, si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti;

NUOVO

- prima della gara è prevista attività di attivazione (riscaldamento) che le squadre ed i tecnici potranno effettuare insieme.
- A seguito dell'attivazione è previsto il gioco tecnico che coinvolgerà tutti i calciatori con mini-partite e situazioni semplificate, a cui seguirà la gara 7c7

Il dettaglio dell'attività proposta verrà comunicata con apposita Circolare esplicativa.

Nell'ambito dell'attività della categoria Pulcini, qualora se ne ravvisino le condizioni e le opportunità, sarà possibile organizzare l'attività ufficiale utilizzando anche il modello di gioco 6c6 per le categorie Pulcini "misti", Pulcini "1° anno" e/o Pulcini "2° anno".

Ulteriori informazioni possono essere acquisite dall'*Allegato relativo alle Modalità di gioco Categorie di Base*.

- Nella categoria "Esordienti", le gare devono essere disputate attraverso partite tra 9 calciatori per squadra, come indicato nella tavola riassuntiva e nell'allegato n°1.

Nell'attività svolta dalla Categoria Esordienti:

- nel gioco 9c9 il "fuorigioco" è previsto solo negli ultimi 13 metri (ovvero tra il limite dell'area di rigore e la linea di fondocampo);
- **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 dall'area riceve la palla. È 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.

- prima della gara si dovrà svolgere una rapida **sfida di abilità tecnica** (shoot-out 1vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Sono previste 9 azioni di gioco prima dell'inizio del primo tempo e 9 prima del secondo. 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.

Nell'ambito dell'attività della categoria Esordienti, qualora se ne ravvisino le condizioni e le opportunità, sarà possibile organizzare l'attività ufficiale utilizzando anche modelli di gioco su campo ridotto diversi da quelli indicati, come l'8c8.

Ulteriori informazioni possono essere acquisite dall'*Allegato relativo alle Modalità di gioco Categorie di Base*.

• Incontri Informativi Modalità di Gioco

NUOVO

I Coordinatori Federali Regionali SGS, in collaborazione con i Comitati Regionali e le Delegazioni Provinciali territorialmente competenti, organizzeranno momenti di incontro da rivolgere ai tecnici ed ai dirigenti delle squadre delle singole categorie, con lo scopo di divulgare la filosofia e gli obiettivi con cui il Settore Giovanile e Scolastico promuove e realizza l'attività.

Al fine di realizzare tali incontri il Settore Giovanile e Scolastico, tramite il Coordinatore Federale Regionale, metterà a disposizione esperti con lo scopo di illustrare tutti gli aspetti dell'attività relativi ad ambiti tecnico-organizzativi e didattici.

Tali incontri saranno organizzati prioritariamente il Sabato Mattina presso le sedi dei Centri Federali Territoriali del Settore Giovanile e Scolastico presenti nel territorio.

Il Coordinatore Federale Regionale fornirà le necessarie indicazioni alle società interessate.

Tabella riepilogativa dei limiti d'età e delle modalità di gioco delle categorie di base

CATEGORIA	ATTIVITÀ DI GARA	ETÀ DI RIFERIMENTO
Piccoli Amici	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare 2c2 – 3c3 alternate a giochi di abilità tecnica	5 - 6 anni (dall'1.1.2012, purché abbiano compiuto 5 anni)
Primi Calci	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare 4c4 – 5c5 alternate a giochi di abilità tecnica	7 – 8 anni (2010 e 2011, ed eventualmente 2012, dopo il compimento del 6° anno di età)
Pulcini 1° anno	7c7 (var. 6c6) + minipartita e situazione semplice	9 anni (2009)
Pulcini età mista	7c7 (var. 6c6) + minipartita e situazione semplice	9-10 anni (2008 e 2009, ed eventualmente 2010, dopo il compimento dell'8° anno di età)
Pulcini 2° anno	7c7 (var. 6c6) + minipartita e situazione semplice	10 anni (2008)
Esordienti 1° anno	9c9 (var. 8c8) + ShootOut	11 anni (2007)
Esordienti età mista	9c9 (var. 8c8) + ShootOut	11 – 12 anni (2006 e 2007, ed eventualmente 2008, dopo il compimento del 10° anno di età)
Esordienti 2° anno	9c9 (var. 8c8) + ShootOut	12 anni (2006)

Per gli anni di nascita, le tipologie dei campi e gli ulteriori dettagli, vedere l'Allegato n°1, mentre nell'Allegato n°2 è possibile acquisire informazioni circa le Modalità di Gioco nelle categorie di base.

3. Durata delle gare e sostituzioni

Le gare vengono disputate in tre frazioni di gioco (tempi), la cui durata dipende dalla categoria o fascia d'età di riferimento, in particolare:

Piccoli Amici: per le partite (a 2 o a 3 giocatori per squadra) si raccomanda una durata dei tempi di gioco di 10' (massimo 3 tempi), alternati a giochi di abilità motoria/tecnica e attività ludica con e senza palla. Di norma l'attività deve prevedere lo svolgimento di 6 frazioni di gioco tra gioco-partita e giochi di abilità tecnica.

Primi Calci: per le partite (a 4 o a 5 giocatori per squadra) 3 tempi di gioco di 10', alternati a giochi di abilità tecnica e attività ludica con e senza palla. Di norma l'attività deve prevedere lo svolgimento di 6 frazioni di gioco tra gioco-partita e giochi di abilità tecnica.

Pulcini: 3 tempi da 15' ciascuno, Nell'organizzazione della gara, è prevista la disputa di minipartite 3c3 e di confronti con situazioni semplici.

Esordienti: 3 tempi da 20' ciascuno, con sfida di abilità tecnica (shoot-out 1vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo e del secondo tempo.

A seconda del numero dei calciatori inseriti in lista, ciascuna squadra deve formare il numero massimo di gruppi squadra, con il fine di disputare il maggior numero di gare e far partecipare il maggior numero di giocatori contemporaneamente.

Per quanto riguarda coloro che rimangono a disposizione, si precisa che tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo, vanno effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non possono più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo, tranne che per validi motivi di salute, mentre durante il gioco sarà possibile sostituire i bambini che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo le sostituzioni si effettuano con la procedura cosiddetta "volante", assicurando così ad ogni bambino in elenco una presenza in gara quanto più ampia possibile.

Ferma restando la validità sul piano didattico-formativo della suddivisione della gara in tre tempi di gioco, formula tra l'altro adottata da diverse Federazioni Estere, nel caso in cui le condizioni meteorologiche o impiantistiche non consentano l'utilizzo di tale formula, i Responsabili Tecnici delle Società che danno vita agli incontri possono, in via del tutto eccezionale, utilizzare la formula dei due tempi di gioco, la cui durata dipende dalla categoria o fascia d'età di riferimento, in particolare:

Pulcini: 2 tempi da 20' ciascuno

Esordienti: 2 tempi da 25' ciascuno

Nel caso dei 2 tempi di gioco, al termine del primo tempo tutti i calciatori in elenco, che non sono stati ancora utilizzati, devono obbligatoriamente prendere parte alla gara dal 1° minuto del secondo tempo e non possono più uscire dal campo di gioco, fatti salvi eventuali casi di infortunio, mentre durante il gioco sarà possibile sostituire i bambini che hanno già preso parte per intero al primo tempo.

Qualora il numero di giovani calciatori che partecipano alla gara sia molto elevato, e non sia possibile disputare contemporaneamente altre gare nello stesso campo di gioco/impianto, è possibile aumentare il numero dei tempi di gioco fino a quattro (4):

Pulcini: 4 tempi da 15' ciascuno

Esordienti: 4 tempi da 20' ciascuno

In tal caso, tutti i calciatori dovranno partecipare al gioco per almeno due tempi interi, fatti salvi, naturalmente, casi di infortunio.

Alle società che realizzeranno le “multi partite” o i “4 tempi” in ottemperanza ai principi e alle modalità sopra descritte, verranno assegnati dei benefit che si aggiungeranno alla graduatoria di merito prevista in ciascuna categoria.

4. Time Out

In entrambe le categorie è possibile utilizzare un Time-out della durata di 1' per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

5. Risultato delle gare

Nelle categorie Pulcini ed Esordienti ciascun tempo è una mini gara che si conclude con un proprio risultato. I tempi successivi al primo (secondo e terzo) inizieranno con il punteggio di 0-0. Il risultato della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Alla gara dovrà poi essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio conseguito nel gioco tecnico.

ESEMPI CALCOLO RISULTATO DELLA GARA

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

Per determinare il risultato finale, alla gara dovrà essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio nel gioco tecnico.

Si ricorda che per le categorie di base, Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti, i risultati delle gare non devono essere pubblicati.

6. Arbitraggio delle gare

In riferimento all'arbitraggio delle gare, nel rimandare a quanto indicato nel Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico, alla presente Circolare si allegano le linee guida da adottare per le gare nelle quali è adottata la formula dell'autoarbitraggio.

7. "Green Card"

Come ormai noto, nelle categorie di base, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti, e nell'attività femminile "Under 15 - Giovani Calciatrici", è previsto l'utilizzo della Green Card per premiare gesti di FAIR PLAY di particolare significato etico-sportivo.

Il Settore Giovanile e Scolastico ha avviato un progetto per la diffusione del cartellino ed il relativo utilizzo, provvedendo alla fornitura di n°5 Green Card a ciascuna delle Società che svolgono attività di base e alle società femminili che partecipano all'attività "Giovani Calciatrici", attraverso il Coordinamento Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico. Alla presente Circolare si allega un documento di sintesi relativo alle modalità di assegnazione della Green Card.

Si prega, pertanto di dare la più ampia divulgazione possibile a tale iniziativa.

8. Saluti

NUOVO

Al termine di ogni incontro i dirigenti ed i tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, stringendosi la mano, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo insieme all'arbitro o al dirigente arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

9. Conclusioni delle attività

Al termine della stagione sportiva, i Tornei delle categorie di Base dei Pulcini e degli Esordienti si concludono con una Festa Provinciale organizzata dalle Delegazioni competenti, a cui dovranno prendere parte un minimo di 4 squadre nella categoria Pulcini ed un minimo di 3 squadre nella categoria Esordienti.

Alle “FESTE” conclusive ai vari livelli (considerando che l’attività può essere suddivisa per fasce d’età, oltre che per categorie, e che le feste conclusive possono essere sia a carattere Provinciale che Regionale) dovrà essere prevista la partecipazione delle Scuole di Calcio che si saranno distinte, oltre che per le capacità ed abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative e didattiche, considerando la relativa **“GRADUATORIA DI MERITO”**.

Nelle feste finali, ed in tutte le fasi precedenti, non dovranno comunque essere previsti turni ad “eliminazione diretta” (es. semifinali con due squadre), né tantomeno tempi supplementari e/o calci di rigore per determinare la vincente.

Stante il carattere ludico-promozionale dell’attività più volte ribadito, non si deve dar luogo a fasi di finale per l’aggiudicazione di eventuali titoli, né, evidentemente, pubblicare nel corso della stagione le relative classifiche.

10. Graduatorie di Merito

Si ricorda che, al fine di determinare le graduatorie delle categorie di base Pulcini ed Esordienti, ciascuna Delegazione Provinciale dovrà utilizzare le apposite “Graduatorie di Merito”, che, oltre al risultato tecnico delle gare dovrà tenere in considerazione ulteriori parametri che di seguito citiamo:

- Livello di Riconoscimento della Scuola Calcio
- Numero delle Green Card assegnate e validate
- Rapporto tra tecnici qualificati e numero di bambini/e
- Rapporto tra numero di squadre Pulcini ed Esordienti iscritte e numero di tesserati
- Numero di bambine partecipanti alle gare ufficiali
- Partecipazioni alle riunioni organizzate dal Settore Giovanile e Scolastico territorialmente competente
- Organizzazione del “terzo tempo Fair Play”
- Organizzazione di gare con “multipartite” o della durata di 4 tempi di gioco
- Comportamento del pubblico

Sulla base delle peculiarità del territorio, è data facoltà a ciascuna regione, in accordo con il Coordinatore Federale Regionale SGS, attraverso i collaboratori esperti nell’ambito dell’Attività di Base, di inserire ulteriori voci per l’assegnazione di punteggi, comunicandole anticipatamente al Settore Giovanile e Scolastico.

Nella composizione della graduatoria dovranno anche essere considerate eventuali penalizzazioni dovute, ad esempio, a:

- sostituzioni non regolari
- mancato saluto a fine gara
- comportamento negativo del pubblico
- eventuali provvedimenti disciplinari comminati

Tali Graduatorie consentiranno di premiare le Scuole di Calcio che maggiormente si saranno distinte nel corso della stagione sportiva, oltre che per le abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative, didattiche e comportamentali.

Le migliori classificate nelle graduatorie di merito di ciascun girone avranno la possibilità di partecipare alle feste conclusive previste a vari livelli (locale, provinciale e regionale)

Si precisa comunque che i sopracitati aspetti non dovranno penalizzare le Società che hanno minori possibilità organizzative (es. aspetto demografico, etc.)

Le Graduatorie di Merito così definite dovranno essere pubblicate al termine dell'attività specificando i punti ottenuti per ciascun criterio considerato.

11. Società appartenenti alle Leghe Professionistiche

Le società appartenenti alle Leghe Professionistiche partecipano di norma alle attività delle categorie di base previste in ambito provinciale, confrontandosi con squadre dilettantistiche appartenenti alla fascia di età di un anno superiore, previo rispetto delle norme federali previste (p.e. compimento del dodicesimo anno di età per partecipare all'attività Giovanissimi e compimento del decimo anno di età per la partecipazione all'attività Esordienti). In tal caso, i bambini che non hanno compiuto l'età prevista dalla categoria, possono partecipare all'attività ufficiale con i pari età (ad esempio, un bambino nato nel 2008 che non ha ancora compiuto i 10 anni, non potendo partecipare all'attività Esordienti "1° anno", può partecipare con la squadra Pulcini "2009" all'attività Pulcini "2° anno" fino al compimento del 10° anno di età).

In conformità con quanto indicato nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico, si indicano di seguito le modalità di gioco previste per le società professionistiche:

1) Giovani calciatori nati nel 2006

- a. Laddove il numero delle società professionistiche consente la formazione di uno o più gironi di squadre formate da giovani calciatori nati nel 2006, il Comitato Regionale dovrà organizzare un'attività specifica denominata "TORNEO UNDER 13 FAIR PLAY PRO (nati nel 2006)".

Come già avvenuto negli anni passati, tale attività dovrà essere organizzata osservando i seguenti principi:

- i gironi dovranno essere formati prevedendo la percorrenza di distanze relativamente brevi per le trasferte e che garantiscano la frequenza scolastica;
- le norme e le modalità di gioco da osservare dovranno essere quelle previste per la categoria Esordienti (modalità di gioco 9c9, durata suddivisa in 3 tempi di gioco di 20' ciascuno, sostituzioni obbligatorie, pallone n°4, etc.).

NUOVO

Solo nelle regioni in cui il numero di società professionistiche non raggiunge un numero sufficienti di squadre per organizzare il TORNEO REGIONALE U.13 PRO" o dove non è possibile raggruppare le squadre in regioni limitrofe, è prevista l'iscrizione al Torneo U14 "Fascia B" o al Campionato U15 Provinciale.

2) Giovani calciatori nati nel 2007

- a. È prevista la partecipazione al Torneo Esordienti di età Mista o al Torneo Esordienti 2° anno (di norma riservata ai nati nel 2006) ed al Torneo U13 Fair Play Elite (riservato alle Scuole Calcio Elite e ai Club Professionisti)

3) Giovani calciatori nati nel 2008

- a. È prevista la partecipazione al Torneo Esordienti 1° anno (di norma riservata ai nati nel 2007)

4) Giovani calciatori nati nel 2009

- a. È prevista la partecipazione al Torneo Pulcini di Età Mista o al Torneo Pulcini 2° anno (di norma riservata ai nati nel 2008)

5) Giovani calciatori nati nel 2010

- a. È prevista la partecipazione al Torneo Pulcini 1° anno (di norma riservata ai nati nel 2009)

Si fa presente che, qualora le società appartenenti alle Leghe Professionistiche lo ritengano opportuno, possono inoltrare richiesta di deroga, con istanza motivata, al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico, per giocare con squadre di pari età anziché di un anno superiore. Il Presidente, a sua volta, valutata la richiesta, potrà acconsentire alla richiesta informando il Comitato Regionale di appartenenza.

Manifestazioni del Settore Giovanile e Scolastico

1. Categoria Piccoli Amici e Primi Calci (già Fun Football)

L'attività riservata alle categorie Piccoli Amici e Primi Calci, è un'attività multidisciplinare in cui vengono messi in risalto i valori del calcio e dello sport, come divertimento, partecipazione, lealtà, socializzazione, ecc.

Come descritto nel relativo **allegato**, l'attività dovrà prevedere momenti di gioco-partita alternati a momenti ludici realizzati attraverso attività legate ad altre discipline sportive e/o a giochi popolari, con regole e materiali adatti all'età dei bambini coinvolti.

Nello spirito dell'attività, ove possibile, è auspicabile la presenza di uno staff di animazione e la realizzazione di "stazioni" in cui i bambini e le bambine abbiano l'opportunità di esprimere la loro fantasia attraverso disegni, pittura o scrivendo slogan legati al mondo del calcio.

Al fine di realizzare al meglio tali feste, il Comitato Regionale della LND e le rispettive Delegazioni Provinciali e Distrettuali si avvarranno della necessaria collaborazione dei Coordinatori Federali Regionali e dei collaboratori che hanno competenze specifiche in queste aree, in particolare di coloro che si occupano dell'Attività di Base e dell'Attività Scolastica,

esperti nella scelta delle attività, dei materiali da utilizzare, nella metodologia e nella didattica da proporre.

Al fine di dare la più ampia visibilità possibile all'attività, è previsto che le manifestazioni dovranno essere organizzate nel week-end del 1-2 Giugno 2019.

Sarà cura del Coordinatore Federale Regionale provvedere a fornire le apposite informazioni alle Scuole di Calcio relativamente alle modalità con cui dovrà essere effettuata l'attività tecnica prevista, concordando con il Comitato Regionale LND, sedi, orari e modalità con cui dovranno essere organizzate le riunioni nelle singole Delegazioni Provinciali/Distrettuali.

2. Categoria Pulcini

L'attività ufficiale della categoria Pulcini si sviluppa anche al fine di attuare la necessaria verifica dell'attività svolta nelle "Scuole di Calcio" ufficialmente riconosciute.

Tale attività, articolata in prove tecniche e gare, potrà essere organizzata inserendo all'interno del Torneo Pulcini delle giornate appositamente dedicate, ad esempio con rapporto 1:3 o 1:4 (ogni 3-4 giornate del calendario del Torneo viene inserita una giornata di manifestazione).

Ciascuna di queste giornate determinerà i punteggi da attribuire alle "Scuole di Calcio" nella graduatoria di merito e dovrà prevedere la partecipazione di almeno 4 squadre di altrettante società, in modo che l'evento sia anche occasione di festa.

L'attività, riservata alla categoria Pulcini, è da considerarsi ufficiale a tutti gli effetti: pertanto la partecipazione alla Manifestazione è obbligatoria per tutte le "Scuole di Calcio".

Le Società dovranno favorirne lo svolgimento, mettendo a disposizione impianti di gioco e relative strutture e attrezzature.

La mancata partecipazione alle previste manifestazioni comporta parere negativo per la conferma del riconoscimento della "Scuola di Calcio".

Il Settore Giovanile e Scolastico, prendendo spunto dalla "Carta dei diritti del ragazzo allo sport", richiede una serie di requisiti che costituiscono il presupposto per il riconoscimento delle Scuole di Calcio. Pertanto verrà consentita la partecipazione alle "FESTE" conclusive ai vari livelli della Manifestazione (per fasce d'età e a carattere Provinciale e Regionale) a quelle "Scuole di Calcio" che si saranno distinte, oltre che per le capacità ed abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative utilizzando le previste "Graduatorie di Merito" come indicato nel precedente paragrafo al punto 10, fino a determinare la "Scuola di Calcio" che rappresenterà la regione all'11° Grassroots Festival.

Nel ribadire infine le motivazioni tecnico-culturali che hanno sostenuto tale proposta didattica, si ricorda tuttavia che le giornate dedicate all'attività utile per le graduatorie di merito potranno essere programmate in qualsiasi periodo della stagione sportiva e per una durata complessiva sufficientemente ampia (2-3 mesi).

Sarà cura del Coordinatore Federale Regionale provvedere a fornire le apposite informazioni alle Scuole di Calcio relativamente alle modalità con cui dovrà essere effettuata l'attività tecnica prevista, concordando con il Comitato Regionale LND, sedi, orari e modalità con cui dovranno essere organizzate le riunioni nelle singole Delegazioni Provinciali/Distrettuali.

Il progetto tecnico e le relative modalità di svolgimento sarà pubblicato successivamente con apposita circolare esplicativa.

3. Categoria Esordienti "Fair Play"

Considerato lo spirito della manifestazione chiamata appunto "Fair Play", alle feste conclusive dovranno accedere quelle Scuole di Calcio che si saranno distinte, oltre che per le capacità ed abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative utilizzando le previste "Graduatorie di Merito" come indicato nel precedente paragrafo al punto 10.

Alle feste provinciali e regionale del "Torneo Fair Play" dovrà essere prevista la partecipazione contemporanea di almeno 3 (tre) società e non dovranno essere previste gare ad eliminazione diretta (es. semifinale e/o finale).

4. Attività Esordienti "Fair Play Élite"

A seguito delle esperienze realizzate nelle passate stagioni sportive, il Settore Giovanile e Scolastico conferma lo sviluppo di un programma di mini eventi destinato alle società professionistiche ed alle Scuole Calcio Élite.

L'attività prevede l'organizzazione di 4-5 mini eventi a livello regionale a cui partecipano almeno 4 squadre/società nell'arco della stagione sportiva.

Gli eventi coinvolgeranno bambini della categoria Esordienti 2° anno (nati nel 2006) o misti (2006 e 2007) per le Scuole di Calcio Élite ed Esordienti 1° anno (nati nel 2007) per i Club Professionistici, utilizzando la modalità di gioco 9c9.

L'attività verrà realizzata nei periodi di pausa dell'attività locale (indicativamente nel periodo settembre/ottobre, dicembre, gennaio/febbraio, aprile/maggio) ed eventuali feste conclusive da realizzarsi a Maggio/Giugno.

Il progetto tecnico e le relative modalità di svolgimento sarà pubblicato successivamente con apposita circolare esplicativa.

5. Attività Esordienti "Fair Play PRO"

NUOVO

Al fine di sviluppare un programma specifico dedicato ai Club Professionistici che consenta loro di aumentare le opportunità di confronto con una modalità di gioco più adatta all'età dei giovani calciatori, il Settore Giovanile e Scolastico a partire da questa stagione sportiva prevede l'organizzazione del **TORNEO U13 FAIR PLAY PRO** destinato esclusivamente a Club Professionistici.

L'attività prevede l'organizzazione di gironi a livello regionale (laddove il numero di società presenti nel territorio lo consente) o di gironi formati da squadre di regioni limitrofe.

L'attività coinvolgerà bambini della categoria Esordienti 2° anno (nati nel 2006), utilizzando la modalità di gioco 9c9.

L'attività verrà realizzata nella stagione regolare prevedendo successive fasi interregionali e nazionale tra le migliori classificate con feste conclusive da realizzarsi a Maggio/Giugno.

Il progetto tecnico e le relative modalità di svolgimento sarà pubblicato successivamente con apposita circolare esplicativa.

6. Feste Finali

I Comitati Regionali ed i Coordinatori Federali Regionali SGS organizzeranno feste regionali sul modello del Grassroots Festival, includendo nella stessa manifestazione le feste finali previste per le diverse categorie (Scuole di Calcio, Scuole di Calcio a 5, Scuole di Calcio Femminili, attività di calcio integrato, ecc.).

Nell'occasione dovranno essere organizzati momenti di incontro da rivolgere ai tecnici, dirigenti, genitori e giovani calciatori presenti, con lo scopo di divulgare la filosofia con cui il Settore Giovanile e Scolastico promuove e realizza l'attività.

Al fine di realizzare tali incontri il Settore Giovanile e Scolastico, tramite il Coordinatore Federale Regionale, metterà a disposizione esperti che illustrino tali aspetti relativi alla formazione, alla cultura sportiva, alla socializzazione, alla didattica, ecc.

7. Riunioni e Corsi di carattere informativo

- *Incontri con Genitori, Responsabili Tecnici, Dirigenti Responsabili e Tecnici delle categorie di base delle Scuole Calcio*

I Coordinatori Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico, in collaborazione con il proprio staff e gli esperti di specifiche materie ed attività (es. psicologi, medici, attività di base, ecc.), nonché con il supporto organizzativo del Comitato Regionale e della Delegazione Provinciale/Distrettuale della LND competente territorialmente, saranno disponibili ad organizzare riunioni, corsi ed incontri di informazione indirizzati a tecnici, dirigenti e/o genitori dei giovani calciatori su tematiche di carattere tecnico, didattico, culturale ed educativo, oltre che di informazione relativamente alle modalità tecnico-didattiche che caratterizzano lo svolgimento delle attività delle categorie di base, secondo modalità e procedure che verranno definite dalle singole Regioni.

Inoltre, in aggiunta ai corsi di informazione per tecnici e dirigenti dei Centri Calciistici di Base, i Coordinatori Federali Regionali SGS, a seguito di positive esperienze realizzate in alcune regioni, proporranno dei corsi di informazione per i Responsabili Tecnici delle Scuole di Calcio presenti nel territorio di competenza.

Il Coordinatore Federale Regionale fornirà le necessarie indicazioni sulle procedure da seguire per la loro realizzazione.

- *Corsi Informativi “Entri Level” (Grassroots - Livello “E”)*

I Coordinatori Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico, in collaborazione con il proprio staff e gli esperti di specifiche materie ed attività (es. psicologi, medici, attività di base, ecc.), a seguito della positiva esperienza realizzata nel corso della passata stagione sportiva, proporranno dei corsi di informazione per gli Istruttori delle Categorie di Base. Il Corso tratterà tematiche di carattere tecnico, didattico, culturale ed educativo, oltre che di informazione relativamente alle modalità tecnico-didattiche che caratterizzano lo svolgimento delle attività delle categorie di base, secondo modalità e procedure che verranno definite dalle singole Regioni.

Il Coordinatore Federale Regionale fornirà le necessarie indicazioni sulle procedure da seguire per la loro realizzazione.

ROMA, 10 AGOSTO 2018

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegato n° 1

Schema riassuntivo “Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie di Base” e Tabella “Limiti d’età” – 2018/2019

Categoria	Anno di nascita	Confronto - Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Piccoli Amici	2012 - 2013 (5 anni compiuti)	Giochi di abilità tecnica e minipartite 2:2 o 3:3	3x10'+3x10' (alternati a giochi di abilità)	15÷30x10÷15	Non codificate, di norma 4,50x1,60	3/4/5/6/8 gomma doppio o triplo strato	
Primi Calci	2010 - 2011 (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2012)	Giochi di abilità tecnica e minipartite 4:4 o 5:5	3x10'+3x10' (alternati a giochi di abilità)	25÷40x12÷25	Non codificate, di norma 4,50x1,60	3/4/5/6/8 gomma doppio o triplo strato	Possibilità di suddividere l'attività in 1° e 2° anno
Pulcini 1° anno	2009 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2010*)	7:7 2 partite giocate contemporaneamente	3x15'	50÷65x35÷45	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	• non concesso il retropassaggio al portiere, con divieto di pressing sul portiere • non c'è fuorigioco • in caso di una differenza di 5 reti durante un tempo di gioco, la squadra in svantaggio può giocare con un giocatore in più fino a quando la differenza si riduce a -3 • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Pulcini	Misti 2008 e/o 2009 (possono giocare giovani di 8 anni compiuti, nati nel 2010)	7:7 2 partite giocate contemporaneamente	3x15'	50÷65x35÷45	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	
		5:5 (Calcio a 5)	3x15' non effettivi	25÷42x15÷25	3x2	4 gomma o 3 a rimbalzo controllato	
Pulcini 2° anno	2008 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2009*)	7:7 2 partite giocate contemporaneamente	3x15'	50÷65x35÷45	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,80÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	<u>Per il Calcio a 5</u> • concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti 1° anno	2007 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2008*)	9:9 2 partite giocate contemporaneamente	3x20'	60÷75x40÷50	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	• fuorigioco a 13 mt. dalla linea di fondocampo • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti	Misti 2006, 2007 (possono giocare giovani di 10 anni compiuti, nati nel 2008)	9:9 2 partite giocate contemporaneamente	3x20'	60÷75x40÷50	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 cuoio	
		5:5 (Calcio a 5)	3x20' non effettivi	25÷42x15÷25	3x2	4 (cuoio o gomma) o 3 a rimbalzo controllato	• concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti 2° anno	2006 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2007*)	9:9 2 partite giocate contemporaneamente	3x20'	60÷75x40÷50	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 cuoio	• fuorigioco a 13 mt. dalla linea di fondocampo • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo

* Tale opportunità è concessa solo alle Società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa

- NB –**
- 1. In tutte le categorie di base è possibile richiedere una deroga per far giocare ragazze di un anno di età superiore rispetto quella prevista**
 - 2. Qualora non fosse possibile disputare più partite contemporaneamente ed il numero dei giocatori sia elevato, per far giocare di più tutti i bambini è possibile disputare 4 tempi di gioco, anziché 3, ciascuno della stessa durata (Pulcini 4x15', Esordienti 4x20')**

Allegato n° 1

Schema riassuntivo “Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie Giovanili” e Tabella “Limiti d'età” – 2018/2019

Categoria	Anno di nascita	Confronto	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Under 15 Femminile	2004 e 2005 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nate nel 2006)	9:9	3x20'	60÷75x40÷50	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 - cuoio	- fuorigioco a 13 mt. dalla linea di fondocampo 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Under 15	2004 e 2005 (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2006)	11:11	2x35'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	Nella categoria Giovanissimi possono partecipare anche squadre miste o composte da sole ragazze, anche se in età della categoria “Allieve” (nate nel 2002 e 2003, con deroga rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico), ed in particolare: - Nell'attività UNDER 14 possono giocare le ragazze nate nel 2003 e nel 2004; - Nell'attività UNDER 15 “Regionale” o “Provinciale” possono giocare le ragazze nate nel 2002 e nel 2003. <u>Per il Calcio a 5</u> - non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria
Under 14	2005 (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2006)	11:11	2x35'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
Under 15 “Calcio a Cinque”	2004 e 2005 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2006)	5:5	2x25' non effettivi	Regolamentare (Calcio a Cinque)	Regolamentari (Calcio a Cinque)	4 a rimbalzo controllato	
Under 17 Maschile/Femminile	2002 e 2003 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	11:11	2x40'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
Under 16	2003 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	11:11	2x40'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
Under 17 “Calcio a Cinque”	2002 e 2003 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	5:5	2x30' non effettivi	Regolamentare (Calcio a Cinque)	Regolamentari (Calcio a Cinque)	4 a rimbalzo controllato	



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

MODALITA' DI GIOCO CATEGORIE DI BASE

Stagione sportiva 2018/2019

Di seguito si illustrano nel dettaglio le attività previste per ogni categoria e fascia d'età delle categorie di base:

CATEGORIA "PICCOLI AMICI"

a) Caratteristiche dell'attività

L'attività motoria ad indirizzo calcistico riservata alla categoria "PICCOLI AMICI", bambine e bambini in età dai cinque ai sei anni, ha carattere ufficiale ed è obbligatoria od all'attività "Primi Calci" per tutte le "Scuole di Calcio", d'Élite e non; pertanto le suddette Società dovranno partecipare alle manifestazioni organizzate dalle Delegazioni della LND competenti per territorio.

L'attività della categoria "Piccoli Amici" è prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici con conseguenti metodi tecnico-didattici. Le Delegazioni della LND organizzano, nell'ambito della loro competenza territoriale, sentito il Settore Giovanile e Scolastico, manifestazioni periodiche a carattere locale della durata complessiva di almeno tre mesi, a verifica dell'attività didattica svolta dalle Società, creando, ove possibile, concentramenti tra Scuole di Calcio con sedi in zone limitrofe.

I momenti di incontro con altre Società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da giochi e proposte tecniche coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un graduale apprendimento.

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (p.e. 15x10 m.) e con porte ridotte (es. ca. 2x1 e, in caso di presenza del portiere, ca. 3x1,5, (utilizzando, in mancanza di porte, materiale alternativo come ad esempio paletti etc.). I palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma, convenzionalmente identificabili con il n° 3 o eccezionalmente con il n° 4. Il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le **tre unità (es. 2:2, 3:3)**. Il tempo di gioco può essere suddiviso in due tempi da 15' o tre tempi da 10', cercando la più ampia partecipazione di tutti i bambini presenti.

Le proposte tecniche ed i giochi tecnico-didattici e di confronto alternativi saranno proposte dal Settore Giovanile e Scolastico, con proposte attinenti ai criteri metodologici già citati e saranno oggetto di successiva circolare esplicativa.

Il rispetto dei principi di cui sopra esclude in modo tassativo la possibilità che l'attività della categoria "Piccoli Amici" sia articolata in forme mutate dalle categorie superiori: non

dovranno pertanto essere organizzati tornei con dispute di vere e proprie partite, ufficializzazione di risultati e classifiche.

Si rende pertanto necessario che gli istruttori preposti alla sua realizzazione siano in possesso della qualifica di “Istruttore di Giovani Calciatori o Allenatore di Base-UEFA B” od anche UEFA PRO, UEFA A, o della qualifica di Allenatore di 3° categoria (ruolo ad esaurimento), purché abbiano una particolare predisposizione didattica adeguata alle necessità psicopedagogiche e motorie dei più piccoli (vedi insegnanti di educazione fisica con qualifica federale).

Vista la positiva esperienza delle passate stagioni sportive, anche quest’anno verrà organizzata la manifestazione “Fun Football” (giocosportcalcio) che vedrà tutte le Società partecipare ad un programma articolato su giochi e proposte con la palla, giochi popolari, e altre diverse attività dove verranno coinvolti anche i Genitori, e che darà luogo ad una Giornata Nazionale dedicata ai PICCOLI AMICI ed ai PRIMI CALCI da svolgersi contemporaneamente in ogni Regione in collaborazione con le competenti articolazioni periferiche della LND.

b) Limiti di età

Possono prendere parte all’attività della categoria “Piccoli Amici” i bambini di età compresa fra i 5 anni anagraficamente compiuti e che, anteriormente al 1° gennaio dell’anno in cui ha inizio la stagione sportiva non abbiano compiuto il 6° anno di età (nati dall’1.1.2012 che abbiano compiuto anagraficamente il 5° anno di età).

Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d’età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	PICCOLI AMICI
Anno di Nascita	2012, 2013 e 2014 (i giovani, in ogni caso devono avere compiuto anagraficamente i 5 anni di età)
Gara/Confronto	Giochi di vario genere + minipartite 2c2 o 3c3 (con o senza portieri)
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno + 3 tempi di 10 minuti ciascuno alternati ad attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc)
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori – orientativamente 15~30m x 10~15m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente ≈2,00x≈1m oppure, se con utilizzo dei portieri, orientativamente ≈3,00 x ≈1,50 m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte).
Pallone	n°3 in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani

Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Referto di Gara	Deve prevedere, tra l'altro, la descrizione dell'attività di gioco svolta (utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale)

Il dettaglio dell'attività proposta verrà comunicata con apposita Circolare esplicativa.

CATEGORIA "PRIMI CALCI"

L'attività della Categoria "Primi Calci", per quanto possibile, deve essere suddivisa in due fasce d'età:

Primi Calci 1° anno (nati nel 2011)

Primi Calci 2° anno (nati nel 2010)

a) Caratteristiche dell'attività

L'attività motoria ad indirizzo calcistico riservata alla categoria "PRIMI CALCI", bambine e bambini in età dai sette agli otto anni, ha carattere ufficiale ed è obbligatoria od alternativa all'attività "Piccoli Amici" per tutte le "Scuole di Calcio", d'Élite e non; pertanto le suddette Società dovranno partecipare alle manifestazioni organizzate dalle Delegazioni della LND competenti per territorio.

L'attività della categoria "Primi Calci" è prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici con conseguenti metodi tecnico-didattici.

Le Delegazioni della LND organizzano, nell'ambito della loro competenza territoriale, sentito il Settore Giovanile e Scolastico, un'attività a carattere continuativo con incontri a in ambito locale, dove partecipano almeno 3-4 squadre.

I momenti di incontro con altre Società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da giochi e proposte tecniche coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un graduale apprendimento.

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (p.e. 15x10 m.) e con porte ridotte (utilizzando, in mancanza di porte, materiale alternativo come ad esempio paletti etc.). I palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma, convenzionalmente identificabili con il n° 3 o eccezionalmente con il n° 4. Il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le **cinque unità (es. 4:4, 5:5)**. Il tempo di gioco può essere suddiviso in due tempi da 15' o tre tempi da 10', cercando la più ampia partecipazione di tutti i bambini

Le proposte tecniche ed i giochi tecnico-didattici e di confronto alternativi saranno proposte dal Settore Giovanile e Scolastico, con proposte attinenti ai criteri metodologici già citati e saranno oggetto di successiva circolare esplicativa.

Il rispetto dei principi di cui sopra esclude in modo tassativo la possibilità che l'attività della categoria "**Primi Calci**" sia articolata in forme mutuare dalle categorie superiori: non dovranno pertanto essere organizzati tornei con dispute di vere e proprie partite, ufficializzazione di risultati e classifiche.

Si rende pertanto necessario che gli istruttori preposti alla sua realizzazione siano in possesso della qualifica di "Istruttore di Giovani Calciatori o Allenatore di Base-UEFA B" od anche UEFA PRO, UEFA A, o della qualifica di Allenatore di 3ª categoria (ruolo ad esaurimento), purché abbiano una particolare predisposizione didattica adeguata alle necessità psicopedagogiche e motorie dei più piccoli (vedi insegnanti di educazione fisica con qualifica federale).

Vista la positiva esperienza delle passate stagioni sportive, anche quest'anno verrà organizzata la manifestazione "Fun Football" (giocosportcalcio) che vedrà tutte le Società partecipare ad un programma articolato su giochi e proposte con la palla, giochi popolari, e altre diverse attività dove verranno coinvolti anche i Genitori, e che darà luogo ad una Giornata

Nazionale dedicata ai PICCOLI AMICI e ai PRIMI CALCI da svolgersi contemporaneamente in ogni Regione in collaborazione con le competenti articolazioni periferiche della LND.

b) Limiti di età

Possono prendere parte all'attività della categoria "Primi Calci" i bambini che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto i 6 anni di età e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto l'8° anno di età (nati dall'1.1.2010 al 31.12.2011, con possibilità di utilizzare giovani che abbiano anagraficamente compiuto il 6° anno di età nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, ovvero bambini nati nel 2012, ma non bambini nati nel 2013)

Primi Calci 1° anno (nati nel 2011)

Primi Calci 2° anno (nati nel 2010)

Si precisa che il bambino che durante la stagione sportiva compie l'8° anno di età, può essere utilizzato nella Categoria Pulcini solo dopo che si sia provveduto al regolare tesseramento annuale (cartellino verde).

Diversamente il bambino può continuare la stagione sportiva svolgendo l'attività PICCOLI AMICI di cui è stata già prevista la copertura assicurativa.

Analogamente, il bambino nato nel 2010 tesserato con "cartellino annuale", può comunque giocare nella categoria Piccoli Amici, nel rispetto delle Norme previste nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico e della Circolare dell'Attività di Base, ma soprattutto nella massima tutela dei bambini stessi.

Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	PRIMI CALCI
Anno di Nascita	2010 e 2011 (possono giocare i giovani nati nel 2012 qualora abbiano compiuto anagraficamente i 6 anni di età)
Gara/Confronto	Giochi di vario genere + minipartite 4c4 o 5c5
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno + 3 tempi di 10 minuti ciascuno alternati ad attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc)
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori - 25~40 x 12~20m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente 4,00 x 1,60-2,00m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)
Pallone	n°3 (eccezionalmente n. 4) in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo

Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Referto di Gara	Deve prevedere, tra l'altro, la descrizione dell'attività di gioco svolta (utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale)

Il dettaglio dell'attività proposta verrà comunicata con apposita Circolare esplicativa.

CATEGORIA PULCINI

NORME GENERALI:

a) Caratteristiche dell'attività

L'attività della categoria "Pulcini", ha carattere eminentemente promozionale, ludico e didattico e viene organizzata su base strettamente locale.

b) Organizzazione dell'attività

Per quanto riguarda l'organizzazione delle gare, le Delegazioni della LND competenti per territorio, tenendo conto della realtà territoriale, al fine di organizzare un'attività più omogenea sotto l'aspetto tecnico-didattico, per quanto possibile, dovranno provvedere alla suddivisione delle squadre per fasce d'età, *prevedendo, laddove se ne presenti l'opportunità, l'organizzazione di Tornei Pulcini "primo anno" e Pulcini "secondo anno" e/o Pulcini di età mista in cui si confrontano 7 giocatori per squadra.*

Ulteriormente, in quelle Delegazioni della LND ove esistano le condizioni, va favorita l'organizzazione di gironi di Calcio a 5.

c) Modalità di svolgimento della partita

Le gare vengono disputate su campi di dimensioni ridotte, a seconda del numero di giocatori componenti ogni singola squadra, in cui va garantita la distanza di sicurezza (m. 1.50) da qualsiasi ostacolo (come, ad esempio, i pali delle porte).

Le porte devono essere di misura ridotta, preferibilmente di m. 5x1,80; i palloni devono essere di dimensioni ridotte, convenzionalmente identificabili con il n. 4, con la possibilità di utilizzare sia palloni in cuoio, sia palloni in gomma a doppio o triplo strato.

Ciascuna squadra dovrà suddividersi in modo tale da disputare contemporaneamente il maggior numero di gare possibili in relazione al numero di calciatori iscritti nella lista.

La partita verrà suddivisa in 3 tempi di 15' ciascuno, durante i quali, nel caso in cui vi siano giovani calciatori rimasti a disposizione, tutti gli iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due, mentre nel terzo potranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi" utilizzando la procedura cosiddetta "volante".

Ferma restando la validità sul piano didattico-formativo della suddivisione della gara in tre tempi di gioco, nel caso in cui le condizioni metereologiche non consentano l'utilizzo di tale formula, i Responsabili Tecnici delle Società che daranno vita agli incontri potranno, in via del tutto eccezionale, utilizzare la formula dei due tempi di gioco, della durata di 20' ciascuno. In tal caso al termine del primo tempo tutti i calciatori rimasti a disposizione nel primo tempo dovranno obbligatoriamente prendere parte alla gara dal 1° minuto del secondo tempo, e non potranno più uscire dal campo di gioco, fatti salvo, naturalmente, casi di infortunio.

Si ricorda altresì che, al fine di migliorare la comunicazione tra bambini/e e tecnico, sarà possibile e opportuno, nell'arco di ciascun tempo di gioco, utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'.

Nella categoria Pulcini la regola del fuorigioco non è prevista.

Per quanto riguarda il "Retropassaggio al Portiere", è di recente introduzione una nuova norma che riguarda la categoria Pulcini, con alcuni piccoli accorgimenti:

- Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
- 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. ,

Al fine di rendere il confronto un momento formativo per tutti i partecipanti alla gara, si dispone quanto segue:

- in tutte le gare dei tornei ufficiali della categoria Pulcini, nelle quali si raggiunga una differenza di punteggio di 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 il passivo venga ridotto a tre reti;

- tutte le gare dovranno prevedere la disputa contemporanea del maggior numero di incontri possibili, in relazione al numero dei calciatori presenti ed iscritti nelle liste di gara delle due squadre. A tal proposito si precisa che, qualora una delle due squadre risulti avere un numero insufficiente di calciatori per formare una seconda o una terza squadra, si potrà formare una squadra "mista" utilizzando i calciatori iscritti nella lista e messi a disposizione dall'altra squadra.

NUOVO

- prima della gara è prevista attività di attivazione (riscaldamento) che le squadre ed i tecnici potranno effettuare insieme.
- A seguire è previsto il gioco tecnico che coinvolgerà tutti i calciatori con mini-partite e situazioni semplificate, a cui seguirà la gara 7c7

d) Limiti di età

PULCINI ETÀ MISTA

Possono prendere parte all'attività Pulcini i calciatori nati nel 2008 e nel 2009, con la possibilità di utilizzare nell'attività mista bambini nati nel 2010 che hanno

anagraficamente compiuto l'ottavo anno di età e che abbiano provveduto ad effettuare il tesseramento annuale come "giovani" (ma non bambini nati nel 2011).

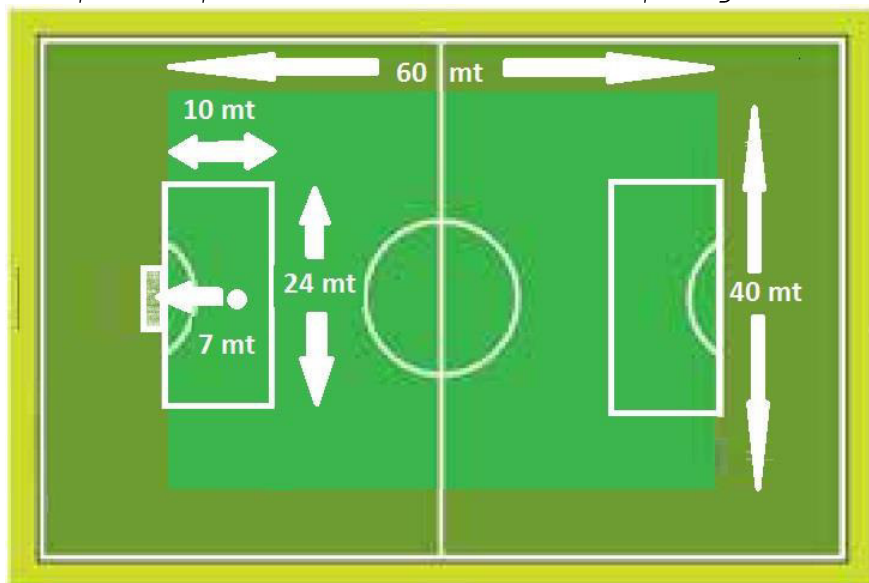
PULCINI PRIMO ANNO (2009)

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2009, con la possibilità di utilizzare n.3 giovani calciatori nati nel 2010 che abbiano compiuto l'ottavo anno di età.

PULCINI SECONDO ANNO (2008)

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2008, con la possibilità di utilizzare n.3 giovani calciatori nati nel 2009.

Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 7c7 cat. Pulcini età mista



Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco trasverso per le gare 7c7 nella categoria Pulcini



Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	PULCINI		
	Pulcini 1° anno	Pulcini Misti	Pulcini 3° anno
Anno di Nascita	2009 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2010 purché abbiano anagraficamente compiuto gli 8 anni di età e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini)	2008/2009 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2010 purché abbiano anagraficamente compiuto otto anni e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini)	2008 (possibilità di inserire in lista n.3 giovani nati nel 2009)
Gara/Confronto	7c7		
Tempi di Gioco	3 tempi di 15 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4 tempi – vedi le note successive alle tabelle)		
Time-out	Ciascun Tecnico in ogni tempo di gioco può richiedere 1 Time-Out della durata di 1'. Il Time-Out può essere richiesto quando il gioco è fermo e la palla è in possesso della squadra che lo richiede nella propria metà del campo		
Dimensioni Campo	50~65 m x 35~45 m		
Dimensioni Porte	Preferibilmente 5,00x1,80m (in alternativa: 4-6 X 1,80-2) (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensione area di rigore	larghezza ≈25m x lunghezza ≈13m (Si possono usare anche delimitatori di spazio, preferibilmente piatti, ecc.)		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti Distanza barriera: 6 m		
Calcio di Rigore	Si concede per fallo evidente (fermo restando la modalità dell'Autoarbitraggio) Distanza dischetto di rigore: 7 m		
Ammonizione	Sono previste ammonizioni in casi eccezionali		
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione		
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate solo con le mani		
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco		
Retropassaggio con i piedi al portiere	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		
Regole per il portiere	Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; Il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo		
Rimessa da Fondocampo	La rimessa dal fondo sarà effettuata con i piedi (come previsto da "Il regolamento del giuoco del calcio")		
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro in cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo, dandosi la mano.		

Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Nel caso in cui, <u>durante un tempo di gioco</u> , si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti. Ogni tempo di gioco inizia con lo stesso numero di giocatori per squadra.	
La fase di attivazione potrà essere effettuata insieme tenendo conto delle indicazioni fornite dal Settore Giovanile e Scolastico. Prima della partita 7c7 della categoria PULCINI le squadre si confronteranno nel gioco tecnico che coinvolgerà i giovani calciatori in minipartite e in attività con situazioni semplificate, con assegnazione di punti secondo quanto disciplinato in apposita circolare.	

Per quanto concerne modalità di svolgimento della partita, arbitraggio delle gare, fasi finali e tutto quanto non descritto in merito a norme e regolamenti che caratterizzano l'attività, si dovrà fare riferimento alle "Norme Generali" della categoria Pulcini e alle "Norme Regolamentari delle Categorie di Base" pubblicate nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva, ricordando che, qualora un bambino venga espulso durante un tempo di gioco, nel principio che ogni tempo costituisce gara a sé, nei tempi di gioco successivi può essere ripristinata la parità del numero di giocatori (es. 7c7), così come la parità del punteggio (0-0).

Il dettaglio dell'attività proposta verrà comunicata con apposita Circolare esplicativa.

CATEGORIA “ESORDIENTI” - Torneo “Fair Play”

NORME GENERALI:

a) Caratteristiche dell'attività

L'attività della categoria “Esordienti” ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo e viene organizzata su base strettamente locale.

b) Organizzazione dell'attività

Le Delegazioni della LND competenti per territorio organizzano l'attività prevedendo due fasi: Torneo Autunnale e Torneo Primavera. Il punteggio della prima fase, ottenuto sommando i punti acquisiti per il rispetto dei principi di etica sportiva, per la disciplina, per il numero di “Green Card” ottenute, per gli aspetti organizzativi e didattici, per il maggior numero di giocatori utilizzati, oltre ai punti conseguiti sul campo, servirà alla formazione dei gironi relativi alla seconda fase.

Le migliori classificate nella graduatoria di merito di ciascun girone del Torneo Autunnale (prima fase) saranno inserite, nel Torneo Primavera (seconda fase), in appositi gironi, per i quali saranno previste “Feste” a carattere Provinciale e Regionale.

Le rimanenti squadre daranno luogo ad ulteriori gironi per i quali sarà prevista una “Festa” Provinciale conclusiva.

Le Delegazioni competenti, tenendo conto della realtà nella quale operano, al fine di organizzare un'attività più omogenea sotto l'aspetto tecnico-didattico, per quanto possibile, dovranno provvedere alla suddivisione delle squadre per fasce d'età, prevedendo, laddove se ne presenti l'opportunità, l'organizzazione di Tornei Fair-Play “primo anno”, Fair-Play “secondo anno” e/o Fair-Play di età mista, con la possibilità di prevedere in alternativa modalità di gioco 7:7 o 8:8.

Inoltre, ove esistano le condizioni, va favorita l'organizzazione di gironi di Calcio a 5.

L'attività della categoria Esordienti verrà strutturata come indicato di seguito:

- *Esordienti di età mista (nati nel 2006 e nel 2007)*
- *Esordienti 1° anno (nati nel 2007)*
- *Esordienti 2° anno (nati nel 2006)*

d) Modalità di svolgimento della partita

Nella categoria Esordienti le gare si giocano tra 9 calciatori per squadra, con possibilità di organizzare eventualmente l'attività 8c8.

La gara 9c9 viene giocata in campi la cui lunghezza è pari alla distanza da un'area di rigore all'altra (circa 65-70 mt).

Tuttavia, nei campi di calcio regolamentari, è possibile giocare con campi disposti trasversalmente, in modo da consentire la possibilità di giocare 2 o più gare contemporaneamente, nel rispetto delle opportunità di crescita e di confronto tra i giovani

calciatori e con il fine di ottimizzare al massimo l'organizzazione dell'attività alle società che ospitano le gare.

Le porte debbono essere di misure ridotte (p.e. 5,50x2 m. o altre misure rapportate alla statura degli allievi) e dovranno essere posizionate sulle linee laterali o sulla linea dell'area di rigore, a seconda di come viene disposto il campo di gioco. A tal proposito si precisa che qualora non fossero disponibili le porte, delle dimensioni indicate, sarà possibile utilizzare attrezzature alternative quali paletti o coni, garantendo comunque la sicurezza e l'incolumità dei giovani calciatori.

I palloni devono essere di circonferenza ridotta e peso contenuto convenzionalmente identificabili con il n. 4.

Inoltre, nel modello di gioco previsto per questa fascia d'età, viene applicata la regola del fuorigioco, con la particolarità di limitarla alla linea dell'area di rigore a 13 mt dalla linea di fondo.

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 dall'area riceve la palla. È 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.

La gara, indipendentemente dal numero dei giocatori che si confrontano, verrà suddivisa in 3 tempi di 20' ciascuno, durante i quali tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due, mentre nel terzo dovranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi" utilizzando la procedura cosiddetta "volante".

Ferma restando la validità sul piano didattico-formativo della suddivisione della gara in tre tempi di gioco, nel caso in cui le condizioni metereologiche non consentano l'utilizzo di tale formula, i Responsabili Tecnici delle Società che daranno vita agli incontri potranno utilizzare, in via del tutto eccezionale, la formula dei due tempi di gioco, della durata di 25' ciascuno. In tal caso al termine del primo tempo tutti i calciatori rimasti a disposizione nel primo tempo dovranno obbligatoriamente prendere parte alla gara dal 1° minuto del secondo tempo, e non potranno più uscire dal campo di gioco, fatti salvo, naturalmente, casi di infortunio.

Si ricorda altresì che, al fine di migliorare la comunicazione tra bambini/e e tecnico, sarà possibile e opportuno, nell'arco di ciascun tempo di gioco, utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'.

e) Limiti di età

Esordienti di età mista

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2006 e nel 2007, altresì sarà possibile utilizzare anche giovani che abbiano anagraficamente compiuto il decimo anno di età nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2008, non nati nel 2009).

Esordienti 1° anno

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2007.

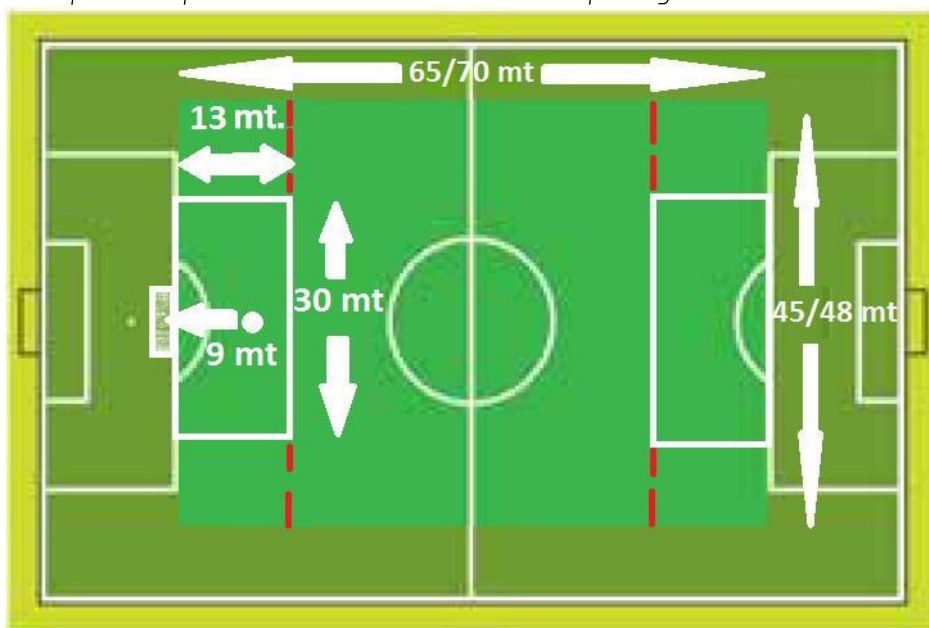
Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2008, che abbiano compiuto il 10° anno di età, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

Esordienti 2° anno

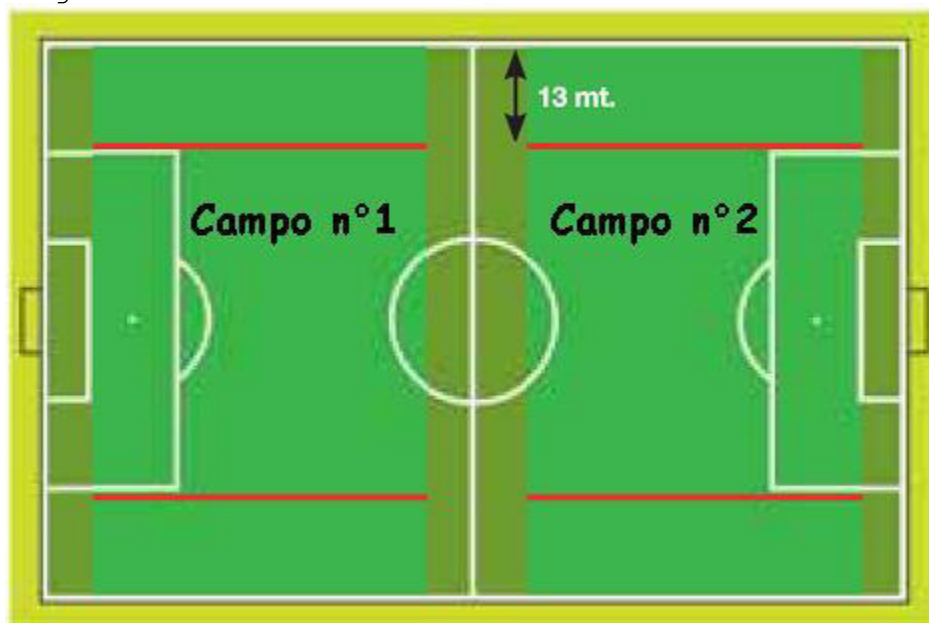
Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2006.

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2007, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 9c9 cat. Esordienti



Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco trasverso per le gare 9c9 o 8c8 nella categoria Esordienti



Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	ESORDIENTI		
	Esordienti 1° anno	Misti	Esordienti 2° anno
Anno di Nascita	2007 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2008 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età)	2006/2007 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2008 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età)	2006 (possibilità di inserire in lista n.3 giovani nati nel 2007)
Gara/Confronto	9 contro 9		
Tempi di Gioco	3 tempi di 20 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4 tempi – vedi le note successive alle tabelle)		
Time-out	Ciascun Tecnico in ogni tempo di gioco può richiedere 1 Time-Out della durata di 1'. Il Time-Out può essere richiesto quando il gioco è fermo e la palla è in possesso della squadra che lo richiede nella propria metà del campo		
Dimensioni Campo	60≈75 m x 40≈50 m		
Dimensioni Porte (m)	5,50 x 1,80 o 6,00 x 2,00 (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensione area di rigore	(larghezza ≈ 30m x lunghezza ≈ 13m) Si possono usare anche delimitatori di spazio, preferibilmente piatti, ecc		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio"		
Barriera	Distanza barriera: 7 m		
Calcio di Rigore	Si concede per fallo evidente; distanza dischetto del rigore ~ 9 m		
Ammonizione	Come previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"		
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione.		
Rimesse Laterali	In base a quanto previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"		
Fuorigioco	Negli ultimi 13 m		

Retropassaggio al Portiere	Concesso il retropassaggio al portiere, fatto salvo che la palla non può essere toccata con le mani dal portiere (come da regolamento ufficiale)
Rimessa da Fondocampo	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 dall'area riceve la palla. È 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.
Rilanci del portiere	Come indicazione didattica, i rilanci del portiere, sia con le mani che con i piedi, non devono superare direttamente la metà campo in modo sistematico.
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro in cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo, dandosi la mano.
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Prima della gara è prevista una rapida <u>sfida di abilità tecnica</u> (shoot-out 1vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Sono previste 9 azioni di gioco prima dell'inizio del primo tempo e 9 prima del secondo. 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.	

Per quanto concerne modalità di svolgimento della partita, arbitraggio delle gare, fasi finali e tutto quanto non descritto in merito a norme e regolamenti che caratterizzano l'attività, si dovrà fare riferimento alle "Norme Generali" della categoria Esordienti e alle "Norme Regolamentari delle Categorie di Base" pubblicate nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva, ricordando che, qualora un bambino venga espulso durante un tempo di gioco, nel principio che ogni tempo costituisce gara a sé, nei tempi di gioco successivi può essere ripristinata la parità del numero di giocatori (es. 9c9), così come la parità del punteggio (0-0).



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

Le modalità di gioco nelle categorie di base:

I come e i perché delle disposizioni del Settore Giovanile e Scolastico e i suggerimenti utili per la migliore organizzazione delle attività ufficiali

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.

Studi e ricerche in ambito di calcio giovanile

Come noto, è ormai da diversi anni che il Settore Giovanile e Scolastico effettua studi e ricerche mediante osservazioni effettuate durante le attività, ufficiali e non, nelle categorie Esordienti e Pulcini.

Grazie all'analisi dei dati raccolti e da quanto è presente nella letteratura specializzata nazionale ed internazionale, oltre all'apporto di esperienze di tecnici di vario profilo, di calciatori di alto livello e di studiosi dell'età evolutiva, è stato possibile determinare le modalità di confronto e di gara più adatte nelle categorie di base.

A sostegno di quanto espresso nel Comunicato inoltre, si sono susseguite nel tempo anche esperienze condotte direttamente dal Settore Giovanile e Scolastico e da società professionistiche che operano in ambito giovanile con risultati di rilievo, sia per aver portato alla ribalta giovani talenti poi emersi ad alto livello, che per i successi agonistici ottenuti. Tali opportunità hanno dato ulteriore impulso all'inserimento di queste norme più consone ai piccoli calciatori, in particolare a quelli appartenenti alla categoria Esordienti.

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 relativi agli aspetti fisici (quantità, ampiezza ed intensità degli spostamenti e frequenza cardiaca, attraverso un dispositivo GPS e un cardiofrequenzimetro) ed aspetti tecnico-tattici (quantità, qualità e tipologia dei gesti tecnici utilizzati durante le varie situazioni di gioco). 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 giocatori nella **partecipazione al gioco** (*per partecipazione, ovviamente, si intendono quelle fasi del gioco in cui il giocatore, anche se non in possesso palla, si propone per riceverla – p.e. smarcamento - o esegue delle azioni/spostamenti adeguate/i alla situazione di gioco – p.e. copertura della palla, marcamento, ecc.. sia che la propria squadra sia in possesso palla o meno*), mentre gli altri due modelli di gara 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

È ormai indubbio che 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 di difendere maggiormente poiché ci sono più capovolgimenti di fronte, di avere la possibilità di effettuare più passaggi a parabola (lanci), di effettuare cambi di gioco da un lato all'altro del campo, di fare un numero maggiore di dribbling in quanto sarà più frequente la possibilità di trovarsi di fronte un avversario, ecc.

La stessa cosa accadrà per il portiere che in questo periodo di formazione sarà impegnato maggiormente: se ci sono più tiri e più azioni da goal, conseguentemente ci saranno anche più interventi da effettuare e se le porte hanno dimensioni più idonee all'età del giovane portiere con molta probabilità ne gioverà la qualità dell'apprendimento e si eviteranno eventuali disaffezioni verso questo particolare ruolo.

Evidentemente il giovane calciatore, giocando con queste modalità, si troverà a dover risolvere situazioni di gioco con più frequenza e con rapporti spazio-temporali più adatti alla sua matricità, fattore che può contribuire maggiormente alla formazione tecnico-tattica, considerando **per tattica, in questo contesto evolutivo, la capacità di risolvere situazioni e di prendere decisioni pertinenti ai problemi che il gioco richiede**. Sostanzialmente tali aspetti, in altre parole, si riferiscono ai processi di crescita della tattica individuale, della tecnica applicata in situazione di gioco, che rappresentano i presupposti indispensabili per avviare e sviluppare il gioco collettivo.

Non bisogna dimenticare d'altronde che, 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 giovane calciatore, risulta **inopportuno** riprodurre le dimensioni del campo di gioco o il numero di giocatori con cui si confrontano gli adulti, mentre risulta necessario far riferimento alla capacità di prestazione attuale, cioè del periodo evolutivo di riferimento, e quali procedure metodologiche perseguire nel rispetto indiscutibile del principio della **gradualità didattica**.

È proprio da questo aspetto che si è arrivati alle conclusioni ormai note, "ridisegnando" un campo e le modalità di gioco con meno giocatori per squadra più consoni alle capacità ed ai requisiti cognitivi, fisici, e tecnico-coordinativi dei piccoli calciatori: **"un calcio a misura di bambino"**.

La stessa UEFA, a ragione di ciò, nei numerosi incontri con le 55 Federazioni Calcio della Confederazione Europea, aventi come tema il calcio di base e il calcio giovanile, sottolinea e promuove il gioco su campi di gioco di misure ridotte e con un numero più contenuto di giocatori, ricercando il più possibile il ritorno al "gioco di strada" che rappresenta ormai solo un piacevole e sempre più indefinito ricordo.

Molte Federazioni europee, come ad esempio Spagna, Portogallo, Germania, Francia, Norvegia, Scozia, Danimarca, Svezia, Svizzera, solo per citarne alcune, utilizzano ormai da anni il modello di gioco 7c7, l'8c8 o al massimo 9c9 per i giovani calciatori di 11-12 anni, ed anche altre Confederazioni (come ad esempio quella Asiatica, l'AFC) hanno da tempo manifestato una propria filosofia in merito all'organizzazione del calcio giovanile basandosi su tali concezioni.

Altro aspetto non trascurabile, più volte sottolineato nel progetto educativo che la didattica del calcio di base dovrebbe perseguire, riguarda la possibilità di **far giocare di più tutti i bambini**. Ad esempio (come verrà spiegato più dettagliatamente successivamente), un campo di gioco regolamentare diviso in due parti, permette di disputare due partite 8c8 o 9c9 contemporaneamente, impegnando perciò 32 o 36 bambini più le eventuali sostituzioni.

L'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
→ 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	→ 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, fair play) → 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 o toccando poche volte la palla).

L'allenatore formatore, pur di fronte ad una iniziale difficoltà organizzativa e logistica, sarà più portato a condividere il nuovo modello di gioco, poiché è inevitabile che tali procedure favoriranno indubbiamente la crescita motoria e tecnica dei giovani calciatori.

Genitori ed adulti.... dalla parte dei bambini

La nostra esperienza, filtrata attraverso quel sentimento ludico che ci 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 vorremmo 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 le attività

Verranno fornite in questo paragrafo alcune indicazioni di tipo organizzativo per ottimizzare al meglio le attività delle categorie d base.

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

Innanzitutto, prima dell'inizio della gara 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.

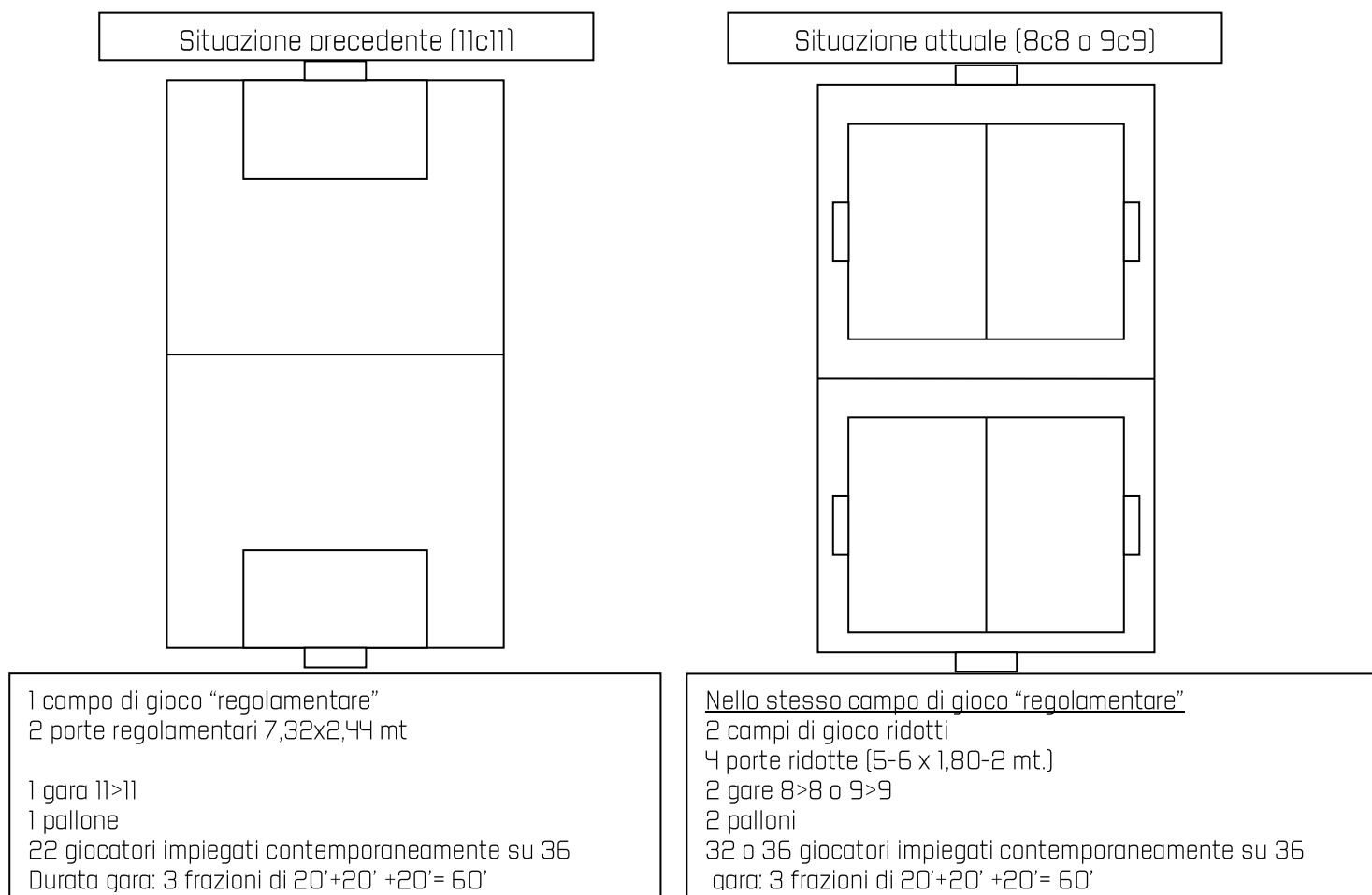
Sarà possibile infatti far giocare i giovani rimasti a disposizione in minicampi, in confronti 3c3, 4c4, ecc. indipendentemente dalle modalità di gioco previste ufficialmente. In questo modo si possono organizzare molteplici piccole competizioni in contemporanea fra squadre di pochi elementi.

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 dalla 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:



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.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso

“Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il “metodo dell’autoarbitraggio” [...].

Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente-arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.”

(Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico - FIGC)

A seguito dell'introduzione delle modalità di Autoarbitraggio nella categoria Pulcini, si vogliono sintetizzare alcuni aspetti caratteristici e delle sue modalità di esecuzione.

Innanzitutto ci preme sottolineare l'importanza di avere una guida di riferimento in ciascuna gara, che riteniamo debba essere il Dirigente-Arbitro, ossia una persona adeguatamente formata per adempiere tale compito.

FINALITÀ

1. Stimolare l'auto-organizzazione
2. Conoscere e applicare correttamente il Regolamento di Gioco
3. Creare un clima positivo
4. Educare ed insegnare, giocando.

IL RUOLO DEL DIRIGENTE ARBITRO

Compiti didattici	Deve conoscere le regole di gioco e informarsi sulle relative differenze e sulle modalità applicative nell'attività di base
Compiti organizzativi	In sintonia con i dirigenti societari, collabora all'organizzazione delle gare informandosi su tutti gli adempimenti pre, durante e post gara
Rapporti con i tecnici	Comunica con il Responsabile Tecnico e gli allenatori sui rinforzi educativi che riguardano principalmente la gara negli aspetti comportamentali
Rapporti con i giocatori	Li aiuta nella conoscenza delle regole di gioco, favorendone il rispetto, con un comportamento imparziale che rappresenti un esempio positivo

Il Dirigente Arbitro garantisce lo “*Spirito di Gioco*”, assicurando:

1. Sicurezza dei giocatori
2. Pari opportunità di gioco
3. Continuità del gioco
4. Piacere di giocare

“Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi è parte di un contesto di apprendimento.”

(“Guida Tecnica per le Scuole di Calcio”, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 38).

COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

Prima della gara

- ✓ Definire, con i Tecnici e i Dirigenti delle squadre coinvolte, modalità di intervento nel corso della gara, seguendo le linee guida della FIGC-Settore Giovanile e Scolastico
- ✓ Identificare (in base alle vigenti norme) i giocatori riportati nella lista gara, insieme ad un Dirigente della Squadra con cui avviene il confronto
- ✓ Spiegare e/o ricordare ai giovani calciatori la modalità dell'autoarbitraggio e alcune regole significative del gioco
- ✓ Dare istruzioni pratiche ai giovani calciatori (es. “quando volete richiamare l'attenzione su una irregolarità, alzate la mano e chiamate a voce alta «punizione» oppure «fallo»...”)
- ✓ Fare l'ingresso in campo e i saluti

La fase che precede la gara è sicuramente molto importante per favorire la conoscenza tra i bambini delle due squadre e tra gli adulti coinvolti (tecnici e dirigenti), aiutando a creare un clima positivo per permettere ai bambini coinvolti di esprimere al meglio le proprie abilità.

Durante la gara

- ✓ Supervisionare la gara
- ✓ Intervenire se STRETTAMENTE NECESSARIO (per infortuni, per garantire la sicurezza, in caso di evidenti e gravi scorrettezze...)
- ✓ Favorire l'autogestione della partita: *per tale motivo potrebbe risultare utile individuare 1-2 bambini di ciascuna squadra che, in caso di situazioni dubbie, possano decidere in merito insieme ai bambini eventualmente coinvolti. In ogni caso è bene che situazioni del genere siano comunque osservate con estrema attenzione dal Dirigente-Arbitro e comunque dai Tecnici e dai Dirigenti*
- ✓ Negli intervalli tra i 3 o 4 tempi, informare i giovani calciatori di eventuali comportamenti non consoni svoltisi durante la gara e dare indicazioni propositive al riguardo (es. “quando cerchi di prendere la palla all'avversario, fallo senza spingere”, “ricordati che quando esegui la rimessa laterale i piedi devono essere fuori dal campo”, ecc).
- ✓ Cronometrare il tempo di gioco
- ✓ Fermare il tempo di gioco per il *Time Out* chiesto dai tecnici

- ✓ Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una "GREEN CARD", che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
 - ✓ Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base
- ➔ Si consiglia di utilizzare un taccuino dove registrare le osservazioni da riportare ai giocatori durante l'intervallo fra i tempi di gioco e dove registrare le sostituzioni dei giocatori.

Dopo la gara

- ✓ Fare eseguire i saluti
- ✓ Fornire, quando necessario, feedback ai giovani calciatori e/o ai Tecnici e Dirigenti
- ✓ Compilare il referto e sottoscriverlo unitamente ai Dirigenti delle due squadre
- ✓ Favorire l'organizzazione del "Terzo Tempo Fair Play", invitando i genitori a portare una merenda da far condividere a tutti i bambini che hanno partecipato alla gara (Tè caldo, crostata, ecc.)

Suggerimenti e linee guida

È opportuno che i bambini, prima di prendere parte alle gare, vengano formati sulle regole del gioco. Pertanto ciascuna società dovrà occuparsi di coinvolgere esperti delle regole del gioco applicate nell'Attività di Base, come, ad esempio:

- la Sezione AIA di appartenenza
- gli Arbitri (in attività o dimessi)
- gli Esperti dell'Attività di Base messi a disposizione del Coordinamento Federale Regionale-SGS
- i Dirigenti-Arbitro appositamente formati

È quindi evidente che durante gli allenamenti settimanali il Tecnico dovrà "allenare" i giovani calciatori all'autoarbitraggio, in accordo con le finalità di cui sopra.

È molto importante che le società informino i genitori dei giovani calciatori sulla Modalità dell'Autoarbitraggio, sulle sue finalità e sulle modalità esecutive, così da creare quell'ideale clima positivo in cui il giovane calciatore possa apprendere nel miglior modo possibile.

Durante la gara, tecnico, dirigenti accompagnatori e pubblico devono fare attenzione a non influenzare le decisioni dei giocatori (es. "prendila che è nostra!", "vai avanti che non è fallo" ecc.).

In caso di particolari situazioni di gioco, di seguito sono schematizzate alcune semplici soluzioni:

Situazione		Soluzione
- Barriera	➔	Dare indicazioni per il posizionamento
- Calci di Punizione	➔	Suggerire un segnale per dare il "via" *
- Grave scorrettezza	➔	Intervento del D.A.
- Giocatore deve allacciarsi le scarpe	➔	Il bambino chiama l'interruzione della partita
- Non trovano accordo sul fallo	➔	"Palla a due"

(Slides presentate ai corsi informativi per Dirigente-Arbitro dal dott. Stefano Florit)

Situazione		Soluzione
- Sostituzione di un giocatore	➔	Cambio volante
- Tempo di gioco	➔	Viene definito dal D.A.
- Rimessa laterale <u>platealmente</u> scorretta	➔	Intervento del D.A.
- ?	➔	
Attendere un attimo prima di intervenire!!*		

Si ringrazia il Coordinamento Federale Regionale Friuli Venezia Giulia del Settore Giovanile e Scolastico per il contributo offerto per la realizzazione di tale documento

LE MODALITÀ DI GIOCO DELLA CATEGORIA PULCINI E LE VARIAZIONI REGOLAMENTARI APPOSITAMENTE PREVISTE

- o La gara si disputa con le seguenti modalità:
 - Pulcini 1° anno 7c7 (var. 6c6) (nati nel 2009, con possibilità di utilizzare 3 giovani nati nel 2010, come meglio specificato nel CU n.1 del SGS)
 - Pulcini 2° anno 7c7 (var. 6c6) (nati nel 2008, con possibilità di utilizzare 3 giovani nati nel 2009)
 - Pulcini Misti 7c7 (var. 6c6) (nati dall'1.1.2008 al 31.12.2009, con possibilità di partecipazione dei nati nel 2010 che hanno compiuto 8 anni)

Nel caso in cui le società abbiano un numero sufficiente di bambini e altri spazi di gioco, è possibile effettuare più confronti contemporaneamente nella medesima modalità di gioco o con un numero inferiore di giocatori.

- o Tutti i bambini iscritti nella lista di gara devono partecipare alla gara. In particolare, obbligo di partecipare ad almeno uno dei primi due tempi di gioco, senza essere sostituiti, mentre nel terzo tempo è possibile effettuare sostituzioni libere, con l'auspicio di partecipare a due tempi sui tre previsti.

Nei primi due tempi non sono previste sostituzioni per i nuovi entrati, pertanto, nel secondo tempo, è possibile effettuare sostituzioni durante il gioco solo tra i bambini che hanno giocato nel primo tempo.

- o Durata della gara: 3 tempi di 15' ciascuno

Nel caso in cui, le società abbiano un numero ampio di giocatori e non sia stato possibile effettuare più partite in contemporanea ed il tempo a disposizione lo consenta, è possibile disputare il 4° tempo della durata di 15'. In tal caso, tutti i bambini devono giocare per almeno due tempi di gioco, ma non possono prendere parte a più di tre.

- o La regola del fuorigioco non è applicata nella categoria Pulcini
- o In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, ma viene applicato il divieto di pressing sul portiere che riceve che non può essere attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato
- o Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; Il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo
- o Rimessa laterale effettuata con le mani
- o Rimessa dal fondo effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore
- o Ogni tempo di gioco inizia da 0-0, iniziando quindi un nuovo confronto e consentire ai bambini "nuovi entrati" di "partecipare alla propria gara"
- o Qualora si raggiunga una differenza di 5 reti tra una squadra e l'altra nel corso del tempo di gioco, la squadra che sta perdendo può inserire un giocatore in più in campo, fino al raggiungimento di un passivo di 3 reti.
- o È previsto l'utilizzo della "GREEN CARD", il cartellino verde che premia particolari gesti di Fair Play nei confronti del gioco, degli avversari, del pubblico, etc.
- o In ciascun tempo i tecnici possono richiedere un time-out della durata di 1'. Per farlo è necessario che il gioco sia fermo e che la palla sia in possesso della squadra che lo richiede, nella propria metà campo.
- o Al termine della gara tutti i bambini devono ritrovarsi al centro del campo per salutarsi.
- o Dimensioni del campo e delle porte:
 - Campo 6c6 mt 40-50 x 25-30 Porte: mt 5,00 x 1,80
 - Campo 7c7 mt 50-65 x 35-45 Porte: mt 5,50 x 2,00
- o Area di rigore di forma rettangolare delle seguenti dimensioni di massima:
 - 6c6 mt 20 x 10 7c7 mt 25 x 10
- o Distanza Calcio di Rigore mt 7 Distanza della barriera mt 6



Progetto “Green Card” Fair Play - FIGC-SGS



OBIETTIVI

Rilanciare il messaggio del Fair Play in campo

Progetto dedicato alle categorie di base Esordienti e Pulcini

PROGRAMMA

- ✓ Definizione di nuovi criteri di assegnazione della Green Card
- ✓ Distribuzione della Green Card in tutte le Scuole di Calcio in Italia
- ✓ Sviluppo criteri premianti dei giovani calciatori “GREEN PLAYERS”
- ✓ Creazione di eventi dedicati ai “Green Players”

CRITERI DI ASSEGNAZIONE DELLA GREEN CARD

- ✓ Assegnazione della Green Card per gesti significativi durante il gioco e dopo il termine della gara
- ✓ Assegnazione della Green Card al termine della gara per la correttezza, la lealtà, lo spirito del gioco. La Green Card in questo caso può essere assegnata al giovane calciatore o alla Squadra nel suo complesso

MODALITA' DI ASSEGNAZIONE DELLA GREEN CARD

- ✓ Nel primo caso la Green Card viene assegnata dall'arbitro o, nel caso di auto arbitraggio, di concerto tra dirigente arbitro e istruttori delle due squadre e dovrà essere mostrata durante il gioco al giovane calciatore che l'ha meritata, estraendo il cartellino e stringendo la mano al bambino
- ✓ Nel secondo caso la Green Card viene assegnata da ciascuna squadra alla squadra avversaria. Per tale assegnazione dovrà essere prevista una breve cerimonia al termine della gara da svolgersi al centro del campo

COMUNICAZIONE DELLA GREEN CARD

- ✓ Le società dovranno comunicare al Coordinamento Federale Regionale SGS e alla Delegazione di appartenenza, tramite il referto gara, i soggetti che hanno meritato la Green Card
- ✓ I soggetti parteciperanno all'estrazione dei premi messi a disposizione (prevedendo una graduatoria FAIR PLAY con il numero di Green Card assegnate a ciascun giocatore ed a ciascuna squadra)

ULTERIORI OPPORTUNITA' PER DARE VISIBILITA' AI GESTI DI FAIR PLAY

Le Società dovranno segnalare alla Delegazione Provinciale/Territoriale competente nel territorio ed al Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, particolari gesti che si sono evidenziati durante la gara, non solo tramite il referto di gara, ma attraverso una specifica comunicazione.

Il Settore Giovanile e Scolastico pubblicherà nelle pagine regionali o in quella nazionale del proprio sito www.settoregiovanile.figc.it i gesti e le situazioni particolarmente rilevanti al fine di dare opportuna visibilità ai gesti di Fair Play evidenziati nell'ambito delle categorie di base.

LA GREEN CARD:



La Green Card dovrà evidentemente premiare gesti spontanei dei giovani, come ad esempio:

1. Interrompere una chiara occasione da goal per soccorrere un giocatore;
2. Auto-sanzionare un fallo o una rimessa a favore della squadra avversaria;
3. tutte le situazioni che aiutano l'arbitro nella direzione della gara;
4. la squadra che ha perso il confronto si complimenta con quella che ha vinto e quella che ha vinto sostiene, incoraggiandola, la squadra che ha perso, in particolare nei confronti di errori clamorosi...;
5. bambini che interrompono il gioco per "schiamazzi" del pubblico.





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Categoria Esordienti

REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

“SHOOTOUT”: 1:1, rigore in movimento

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. 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 viene determinata dal fischio dell'arbitro. Dal fischio dell'arbitro parte il conteggio del tempo.
4. 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).
5. 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.
6. 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 contemporaneamente n°9 “Shootout” per squadra, coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al primo tempo, compreso il portiere.
 - b. prima del secondo tempo verranno effettuati ulteriori n°9 “Shootout” coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, compreso il portiere.
7. Al termine degli “Shootout” verrà considerata la somma dei goal realizzati da entrambe le squadre nelle due fasi.
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.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36

Stagione Sportiva 2018 – 2019

COMUNICATO UFFICIALE SGS N° 023 del 19/10/2018

CIRCOLARE N.2 ATTIVITÀ DI BASE

Programma di sviluppo territoriale categorie “piccoli amici” e “primi calci”

Il Settore Giovanile e Scolastico della Federazione Italiana Giuoco Calcio nell’ottica di sviluppo del calcio giovanile ha avviato un ulteriore percorso ambizioso dedicato in particolare ai tecnici delle squadre delle categorie più piccole offrendo opportunità di crescita e di esperienza reale e consapevole ai giovani calciatori e alle giovani calciatrici coinvolti nelle attività. Il programma si articola attraverso il supporto delle strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali.

La presente circolare n.1 dell’Attività di base costituisce parte integrante delle modalità di gioco delle categorie “Piccoli Amici” e “Primi Calci” e consiste in un programma di sviluppo tecnico basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base. Il programma si realizza seguendo due direttrici: la prima verso i giovani calciatori e le giovani calciatrici, la seconda verso i tecnici.

Il programma prevede, inoltre, che nei confronti ufficiali, organizzati sotto forma di raggruppamenti con almeno 3-4 squadre coinvolte, la modalità di gioco con cui si confronteranno i giovani calciatori dovrà prevedere almeno 3 partite (in modalità 2:2 o 3:3 per i Piccoli Amici o 4:4 o 5:5 per i Primi Calci) alternati a 3 esercitazioni scelte tra le 5 proposte nel manuale in allegato.

PUBBLICATO A ROMA IL 19 OTTOBRE 2018

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

IN ALLEGATO

Manuale Illustrativo Programma formativo dei Centri Federali Territoriali per l’Attività di Base



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE

Categorie “Piccoli Amici” e “Primi Calci”



**MANUALE ILLUSTRATIVO
PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI
PER L'ATTIVITÀ DI BASE**

A cura dello Staff Tecnico del Settore Giovanile e Scolastico

INTRODUZIONE

Lo sviluppo del calcio giovanile passa necessariamente attraverso l'impegno e le competenze che quotidianamente vengono messe in campo dai numerosi Istruttori e Tecnici coinvolti nelle oltre 9.000 società che svolgono attività giovanile in Italia.

Un impegno costante che ha bisogno di rinnovarsi periodicamente.

A tal proposito la Federazione Italiana Giuoco Calcio con i suoi Settori di servizio, il Settore Giovanile e Scolastico ed il Settore Tecnico, ha avviato un percorso ambizioso dedicato in particolare ai tecnici delle squadre dei più piccoli.

Un percorso da seguire con sensibilità, attenzione e continuità da tutti gli attori (tecnici, dirigenti, genitori), in cui il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso le sue strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali, che svolgono un ruolo importantissimo per i tecnici del territorio di appartenenza offrendo esempi pratici nella conduzione delle sedute di allenamento, dove i principi metodologici e teorici vengono facilmente applicati, offrendo opportunità di crescita e di esperienza reale e consapevole ai giovani calciatori e alle giovani calciatrici coinvolti nell'attività.

Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché le opportunità di gioco e di esperienza offerte ai più piccoli si moltiplichino considerevolmente affinché il bambino possa crescere con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo. Come vedremo, il programma di sviluppo tecnico, basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base, si realizza essenzialmente considerando due principi:

1. per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali;
2. per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo e con lo sviluppo di un percorso di incontri che si realizzi con continuità nel corso della stagione sportiva.

In questo manuale sarà possibile conoscere in sintesi le modalità con cui si sviluppa il programma di formazione dedicato ai tecnici delle categorie Piccoli Amici e Primi Calci, attraverso il progetto di formazione che si realizza il Sabato mattina nei Centri Federali Territoriali o, nei territori in cui non ancora presenti, nelle Scuole Calcio Élite. Allo stesso tempo costituisce la base su cui sono fondate le modalità di confronto ufficiale di queste categorie.

Le **modalità di gioco** applicate per queste categorie infatti devono essere realizzate utilizzando le esercitazioni proposte in questo manuale e che nel tempo, dopo un primo periodo di conoscenza e divulgazione del sistema, si moltiplicheranno dando opportunità alle società di spaziare su proposte diverse e di diverse tipologie, arricchendo considerevolmente il bagaglio di esperienze che il bambino porterà con sé negli anni successivi.

Nei confronti ufficiali, organizzati sotto forma di raggruppamenti con almeno 3-4 squadre coinvolte, la modalità di gioco con cui si confronteranno i giovani calciatori dovrà prevedere almeno 3 partite (in modalità 2:2 o 3:3 per i Piccoli Amici o 4:4 o 5:5 per i Primi Calci) alternati a 3 esercitazioni scelte tra le 5 proposte in questo manuale, ognuna con un contenuto diverso dall'altra (Collaborazione, Duello, Calcio di strada, Scoprire il movimento, Giochi di tecnica), variando le proposte di settimana in settimana, propo-

nendo sempre abbinamenti diversi, sempre con l'obiettivo di arricchire le esperienze motorie e tecniche dei bambini.

Un percorso che sicuramente non sarà agevole ma che è necessario affrontare. Consapevoli che questo percorso ci porterà a risultati inaspettati ed i primi a sorprenderci saranno proprio i bambini e le bambine che ci coinvolgeranno con il loro entusiasmo.

Per far tutto ciò nel migliore dei modi occorre puntare sulla capacità dei Club e dei suoi dirigenti di mettersi in gioco, di investire nelle proprie società sportive e nel proprio staff, con particolare attenzione all'Allenatore: figura fondamentale che in questo percorso vogliamo valorizzare al massimo fornendo quanti più strumenti didattici possibili.

Buon divertimento a tutti!

1. ASPETTI ORGANIZZATIVI

L'iniziativa del Sabato Mattina presso i Centri Federali Territoriali è rivolta a giocatori, allenatori, dirigenti, famiglie che svolgono attività nelle categorie Piccoli Amici/Primi Calci delle società del territorio all'interno dell'area di pertinenza di ogni Centro.

Ogni sabato in cui è prevista l'attività vengono convocate 5 società (che porteranno i bambini per partecipare e sviluppare l'attività in campo) a cui si aggiungono i tecnici delle altre società afferenti al territorio, fino ad un numero massimo complessivo di 40 istruttori della categoria interessata.

La convocazione viene fatta dal Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico. La prassi prevede una chiamata informativa con accordo di massima (chiamata al dirigente responsabile delle società) su giornate ed orari di disponibilità ed una successiva convocazione attraverso pubblicazione sul C.U.

L'attività è prevista per un numero variabile di giocatori, indicativamente il range varia da un minimo di 20, ad un massimo di 60 bambini circa. Ogni società può portare il numero desiderato di tesserati, la somma complessiva deve stare all'interno dei numeri definiti. L'invito alle società è quello di presentarsi con almeno un allenatore ogni 10 tesserati. La stessa società può essere invitata più volte e portare giocatori, allenatori e dirigenti diversi.

La mattinata presso il CFT prevede un allenamento della durata di 90 minuti ed una riunione tecnica rivolta agli allenatori della durata di 45 minuti.

Le società vengono convocate al campo 45 minuti prima dell'inizio dell'attività, tempo utile per permettere ai giocatori di cambiarsi, espletare il riconoscimento dei giocatori ed eseguire una breve riunione introduttiva con l'obiettivo di: condividere i presupposti metodologici; definire lo stile di conduzione da utilizzare; chiarire gli obiettivi dell'iniziativa.

L'attività tecnica e quella formativa sono gestite dal Responsabile Tecnico del Centro Federale, oppure dal Delegato (Provinciale o Regionale) dell'Attività di Base regionale, coadiuvati, se necessario, da un allenatore del CFT o da un collaboratore della struttura regionale del Settore Giovanile e Scolastico.

Risulta buona norma sincerarsi che i tecnici delle società coinvolte abbiano capito l'importanza di partecipare attivamente alla conduzione dell'attività tecnica. Inoltre, è opportuno che ogni società porti con sé con almeno un dirigente che possa seguire i giocatori negli spogliatoi al termine dell'attività permettendo così all'allenatore di seguire la riunione post allenamento senza l'incombenza della supervisione post attività.

L'aspetto più importante da trasmettere nella spiegazione dell'iniziativa alle società partecipanti è che l'attività tecnica presentata (6 stazioni gioco per una durata di 90' circa) rappresenta una **seduta di allenamento** e non un classico raggruppamento svolto tra squadre del territorio. L'idea di base è che gli allenatori possano sperimentare e vivere una proposta di allenamento che può essere riportata nell'organizzazione e negli spazi utilizzati, in qualsiasi società. Le proposte tecniche fornite attraverso l'eserciziario fanno riferimento alle categorie Piccoli Amici e Primi Calci ma la struttura dell'allenamento può essere applicata a qualsiasi categoria di base.

2. L'ATTIVITÀ DEL SABATO MATTINA CFT

Presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base

La Metodologia CFT per l'Attività di Base si sviluppa su 10 presupposti tecnico organizzativi che vengono considerati elementi imprescindibili per sviluppare e condurre ogni allenamento della fascia d'età 5-12 anni. La loro corretta applicazione determina la qualità dell'intervento didattico di ogni allenatore.

I 10 presupposti individuati sono:

1. **GIOCATORE COME PROTAGONISTA:** il progetto tecnico di ogni società deve avere come principale protagonista il giocatore e la sua crescita. Tutte le azioni didattiche devono essere sviluppate con l'intenzione di permettere ai giocatori di rendere al massimo delle proprie potenzialità, rispettandone tempi di crescita e potenzialità.
2. **ORGANIZZAZIONE DELL'ALLENAMENTO:** la seduta di allenamento deve essere organizzata in modo professionale e curata nel minimo dettaglio. Scelta degli spazi di gioco, dimensione dei campi, successione delle attività, tempistiche di ogni attività, sono solo alcune delle molteplici competenze organizzative che un allenatore deve avere per gestire al meglio una seduta di allenamento efficace.
3. **CLIMA SERENO:** un'atmosfera socio-affettiva serena (in cui le relazioni tra compagni, tra giocatori e allenatore nonché quelle del singolo giocatore con sé stesso) può aiutare il giovane giocatore a concentrarsi sull'apprendimento evitando di disperdere energie nei conflitti e nella gestione dei rapporti interpersonali. Il clima dipende in gran parte dall'allenatore, ed è dato in particolare da come questo gestisce gli aspetti disciplinari e da come vengono trasmesse le indicazioni tecniche.
4. **ELEVATO TEMPO DI IMPEGNO MOTORIO:** la quantità di pratica motoria sostenuta da ogni atleta nel suo percorso di formazione rappresenta una delle variabili più importanti per determinarne il percorso sportivo. L'allenatore può fare molto per permettere ai propri giocatori di sperimentare allenamenti ad alta densità di esperienze tecniche e motorie: scegliere attività che prevedano elevato numero di prove, ridurre i tempi di attesa, utilizzare spiegazioni brevi ed efficaci, sono alcune di queste.
5. **+ GIOCO, - ESERCIZI:** Scegliere una prevalenza di attività a carattere ludico/competitivo (meglio ancora se con caratteristiche situazionali proprie del calcio), in cui la presa di decisione risulta importante per essere efficaci, permette di avvicinare il modello di allenamento a quello della gara e preparare così il giocatore ad uno sport ad abilità aperta come il calcio.
6. **EDUCARE ATTRAVERSO IL MOVIMENTO:** lo sport non è di per sé una pratica educativa a prescindere, può diventarlo solo qualora venga condotto e programmato attraverso modalità che prevedano di educare attraverso il movimento tutte le aree della personalità: motoria, affettiva, sociale ed emotiva. L'efficacia prestativa spesso va di pari passo all'aspetto educativo e da questo trae beneficio. Investire del tempo nello sviluppo di funzioni cognitive e life skills ha delle ricadute positive anche sulle possibilità di espressione tecnica dei giovani giocatori.
7. **APPASSIONARSI ALLO SPORT:** la letteratura scientifica evidenzia un'involuzione delle capacità coordinative e condizionali nei giovani dovuta in modo particolare a: un aumento della sedentarietà; minore quantità di gioco libero; differenziazione degli interessi degli adolescenti. Trasmettere ai giovani

il piacere di muoversi e fare sport anche al di fuori del contesto calcistico permette di intendere l'attività motoria come un momento positivo e stimolante. Lo sport va inteso come un modo di essere e di comportarsi in ogni momento della propria quotidianità.

8. **ORIENTARSI AL COMPITO:** orientare il clima motivazionale sul compito piuttosto che sul risultato spostare l'attenzione da condizioni "esterne", non sempre dipendente dal singolo giocatore (ad esempio il risultato di una gara), ad aspetti interni al soggetto quali impegno, sacrificio, resilienza e attenzione, elementi "interni" che permettono di rendere un percorso sportivo più solido e diminuire la possibilità di abbandono precoce.
9. **INCLUDERE:** una scuola calcio ad indirizzo inclusivo non è solo una realtà che accoglie tutti i giocatori che desiderano iscriversi ma che sa anche attendere i tempi di crescita di ognuno e concedere ad ogni giocatore il diritto di esprimersi in allenamento e in gara anche se non manifesta particolari attitudini alla pratica sportiva. Un approccio inclusivo permette, a lungo termine, di avere un maggior numero di giocatori.
10. **VARIABILITÀ DELLA PRATICA:** una pratica sportiva di tipo variato (in diverse discipline sportive ma anche un maggior numero di attività legate allo sport praticato) permette di ampliare il bagaglio personale di esperienze motorie e costruire le basi per una prestazione più solida da adulto. La variabilità della pratica e la sua distribuzione (con particolare riferimento alla modalità di organizzazione randomizzata delle attività) sono strumenti importanti che contribuisce a migliorare l'esperienza di apprendimento e renderla più solida.

Per chi fosse interessato ad approfondire i presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base, all'interno del manuale "Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la formazione del giovane calciatore" (fornito gratuitamente dagli staff dei Centri Federali Territoriali in formato elettronico) per ognuno dei 10 Presupposti trova:

- a spiegazione e l'analisi dei contenuti di ogni presupposto nel dettaglio, con contributi della letteratura scientifica e riflessioni;
- la proposta di soluzioni pratiche per trasformare le indicazioni teoriche in azioni didattiche chiare ed efficaci;
- 3 esempi utili ad inquadrare meglio come il presupposto illustrato possa essere veicolato nella propria attività tecnica adattandolo alle diverse categorie dell'Attività di Base;
- una mappa concettuale che riassume tutti i tratti salienti di ogni presupposto individuato.

Oltre agli approfondimenti, nel Manuale viene fornito anche uno strumento didattico chiamato: Scheda di Autovalutazione Tecnica. La Scheda presenta un questionario di 10 domande, ognuna delle quali collegata ad uno dei presupposti della Metodologia del Programma Formativo CFT per l'Attività di Base. Al termine di ogni allenamento, rispondendo alle domande della Scheda (dove si vale 1 punto e no vale 0 punti), risulta possibile verificare l'applicazione pratica del modello proposto e dare quindi una valutazione (da 0 a 10) ad ogni seduta realizzata. Questa Scheda può risultare utile agli allenatori come strumento di auto valutazione, un momento di analisi e riflessione sul lavoro svolto in campo con l'obiettivo di stimolarne la formazione e la ricerca del miglioramento.

Tra il materiale didattico previsto nella diffusione della Metodologia CFT per l'Attività di Base c'è anche un documento che presenta solo le mappe concettuali corrispondenti ai 10 Presupposti. Questo riassunto rappresenta una sorta di Bignami utile ad avere un primo contatto generale con i contenuti della Metodologia; può inoltre essere utilizzato sia per la Formazione dei tecnici del territorio sia come schede e materiale didattico da utilizzare per una rapida divulgazione.

Le attività previste nel Sabato Mattina CFT

Così come introdotto brevemente al punto 2 di questo documento, l'attività pratica prevista il sabato mattina si divide in 2 momenti distinti:

- **un allenamento** rivolto alle categorie Piccoli Amici e Primi Calci di 5 società del territorio;
- **una riunione tecnica** dedicata in modo particolare agli allenatori delle società partecipanti ma aperta a tutti gli interessati (dirigenti e genitori compresi).

In questa sezione del documento viene illustrata l'organizzazione di entrambi i momenti di formazione.

1. L'Allenamento

L'attività che le società vengono invitate a svolgere in campo è una proposta di allenamento sviluppata, nella struttura e nei contenuti, cercando di rispettare i 10 Presupposti metodologici introdotti nell'apertura di questa sezione del documento.

Dal punto di vista organizzativo, l'allenamento presenta le seguenti caratteristiche:

- Ha una durata complessiva di 1 ora e 30 minuti;
- si compone di 6 stazioni della durata di 15 minuti ciascuna (organizzate come da immagine riportata nella Fig.1);
- ognuna delle 6 stazioni ha un tema e le tipologie di attività proposte sono: Giochi di Tecnica, Calcio di Strada; il Duello; Scoprire il Movimento; Partita CFT, Collaborazione (i contenuti di queste stazioni sono spiegati nelle prossime pagine);
- al termine della terza rotazione di gioco è prevista una pausa di 4 minuti per permettere ai giocatori di ristorarsi e riprendere successivamente l'attività tecnica con rinnovato entusiasmo;
- il format prevede attività tecniche che coinvolgono 10 giocatori per ogni stazione ma può essere adattato anche a numeri superiori od inferiori (indicativamente, da un massimo di 12 ad un minimo di 6 bambini/e);
- la seduta di allenamento è condotta (dall'organizzazione dei campi ai tempi di rotazione fino alla gestione e formazione dei tecnici coinvolti nella conduzione delle stazioni) dal Responsabile Tecnico del CFT oppure, in sua assenza, questo compito viene svolto da un collaboratore della struttura regionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC o da un allenatore del CFT appositamente formato. Il referente tecnico della giornata di attività d'ora in avanti viene definito "Allenatore responsabile dell'attività tecnica";
- le stazioni sono condotte dai 5 allenatori delle società coinvolte e da un collaboratore del Settore Giovanile e Scolastico, al termine di ogni turno gli allenatori ruotano in senso antiorario andando così a condurre tutte le attività previste dall'allenamento;
- al termine di ogni turno di gioco i giocatori ruotano in senso orario, attraverso questa modalità di rotazione, ogni allenatore condurrà lo stesso gruppo solo 2 volte nel corso della seduta;
- i giocatori vengono divisi nei gruppi con modalità random, senza quindi considerare l'appartenenza alle società partecipanti; nella suddivisione dei gruppi di gioco si tiene però conto dell'età dei giocatori e della loro categoria di appartenenza (i giocatori della categoria Piccoli Amici vengono quindi divisi da quelli appartenenti alla categoria Primi Calci);
- ogni allenamento viene introdotto e chiuso da un breve momento di saluto tra tutti i giocatori delle squadre coinvolte nell'attività;
- oltre alle 6 stazioni definite sono previste anche 2 attività complementari: un "Gioco Paracadute" ed una proposta gioco chiamata "Prendi e Gioca a Casa". La prima consiste in un'attività che può esse-

re svolta qualora l'attenzione e l'interesse nei confronti di un gioco diminuisca e manchi ancora del tempo prima del termine del turno di gioco; la seconda è una proposta gioco che i partecipanti sperimentano con l'indicazione di provarla anche a casa, una strategia applicata per aumentare il tempo di impegno motorio in ambito calcistico al di fuori di un contesto strutturato ed organizzato.



Figura 1 - Organizzazione campo

LE CARATTERISTICHE DELLE ATTIVITÀ PRATICHE

Le 6 stazioni dell'allenamento (Giochi di Tecnica, Calcio da Strada; il Duello; Scoprire il Movimento; Partita CFT, Collaborazione) sono elaborate e sviluppate nel rispetto di tutti i presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base. Tipologia, struttura e organizzazione delle attività pratiche individuate rappresentano un tassello importante, ma non esclusivo, della Metodologia. Ogni stazione viene intesa come un **ambiente formativo** in cui si relazionano 3 variabili:

- l'attività tecnica proposta e le sue regole;
- lo stile di conduzione utilizzato da parte del tecnico;
- i comportamenti e le reazioni dei giocatori.

Tutte le attività proposte negli allenamenti del sabato mattina sono scelte da un eserciziaro dedicato (vedi sezione numero 4 del presente documento), ognuna di esse ha caratteristiche e finalità che vengono presentate e motivate. Le regole delle proposte tecniche sono sviluppate nel rispetto dei presupposti della Metodologia e cercano di veicolarne i contenuti. Ogni attività scelta deve quindi avere caratteristiche ben precise ed essere coerente con le indicazioni fornite dalla Metodologia.

Per stile di conduzione utilizzato da un tecnico si intendono le modalità attraverso le quali questo trasmette i contenuti tecnici e si relaziona con i giocatori. Tipologia di feedback somministrati, tempistica delle indicazioni tecniche, modalità di comunicazione, costituiscono solo alcuni degli elementi della didattica che qualificano l'intervento dell'allenatore e definiscono il tipo di ambiente che si intende creare attorno ai giocatori.

Le risposte dei giocatori alle attività proposte costituiscono un elemento importante per determinare eventuali cambiamenti nelle regole dei giochi e nello stile di conduzione da parte degli allenatori. Le caratteristiche dei bambini coinvolti possono essere molto diverse, risulterà quindi opportuno che gli allenatori riescano a trovare gli adattamenti opportuni per adeguare le proposte pratiche alle necessità dei giocatori. Una proficua interazione tra i 3 elementi dell'ambiente formativo CFT (regole, stile di conduzione e comportamenti dei giocatori) intende permettere al giocatore di avere adeguate possibilità di sperimentare l'obiettivo della proposta, di ricevere quantità e qualità di feedback adatti al suo livello di comprensione, di svolgere un'attività adeguata alla propria età e alle proprie capacità, di avere la possibilità di esprimersi autonomamente, di acquisire delle competenze motorie e tecniche utili al proprio percorso di formazione motoria. Il compito dell'ambiente formativo CFT è quello di permettere al giovane giocatore di vivere un'esperienza efficace che gli conceda la possibilità di esprimersi al massimo delle proprie potenzialità. Dal punto di vista puramente organizzativo, la scelta delle attività tecniche che compongono ogni Allenamento CFT per l'Attività di Base avvengono con modalità random. L'Allenatore responsabile dell'attività tecnica sceglie 6 attività, una per ognuna delle 6 stazioni previste oltre a 2 attività complementari (un Gioco Paracadute e un'attività Prendi e Gioca a Casa), individuandole a piacimento dall'eserciziario. L'allenamento può così essere composto in modo diverso ogni volta che deve essere proposto alle società del territorio. Le attività tecniche riportate nell'eserciziario sono rivolte alla categoria Primi Calci ma ognuna di esse presenta delle varianti che servono a semplificare le proposte adeguandole anche a bambini/e della categoria Piccoli Amici. In ogni scheda dedicata ai giochi vengono riportate anche varianti adatte a rilanciare l'entusiasmo nei confronti della proposta in funzione delle risposte date dai giocatori. Tutte le modalità attraverso le quali vengono presentate le attività pratiche sono riportate in una “scheda esempio” (vedi pag. 17) che oltre a regole ed indicazioni sullo stile di conduzione riporta anche i comportamenti privilegiati attesi da parte dei giocatori. In sostanza, ogni proposta pratica non viene presentata solo come un semplice esercizio, gioco o attività tecnica ma viene definita con tutti i tratti salienti che permettono di interpretare ogni proposta come un Ambiente formativo.

I CONTENUTI DELLE 6 STAZIONI DELL'ALLENAMENTO

Nelle pagine che seguono vengono descritte le caratteristiche delle 6 stazioni previste nell'allenamento CFT. Ogni stazione viene descritta in modo generale attraverso le caratteristiche che la definiscono, in seguito vengono riportati gli obiettivi, le finalità e i contenuti che si intendono veicolare attraverso questo tipo di proposta ed infine presentate le modalità attraverso le quali il tecnico deve approcciarsi alla conduzione delle stesse. Il rispetto delle indicazioni fornite per ogni tipologia di attività garantisce la creazione di un'ambiente formativo adatto a tramutare in pratica i presupposti teorici della Metodologia CFT per l'Attività di Base.

1. Partita CFT per l'attività di base

La stazione della partita prevede una gara della durata di 15 minuti in cui le modalità di gioco cambiano nel rispetto della categoria di appartenenza dei giocatori, del numero dei partecipanti (l'intento deve essere quello di coinvolgere tutti i presenti contemporaneamente) oltre che delle scelte organizzative effettuate dall'Allenatore responsabile dell'attività tecnica (nel rispetto della modalità random con cui l'allenamento viene proposto, è possibile che siano previste numeriche di gioco diverse ad ogni seduta).

Gli spazi di gioco ideati per la partita sono stati realizzati con un sistema “modulare”. L'organizzazione degli spazi presentata nella Figura 2 permette agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. Nello stesso spazio (18x25m) si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2vs2; 2 partite 2vs2 ed una 3vs3; 2 partite 3vs3; una partita 4vs4; una partita 5vs5. Nel 5vs5 e nel 4vs4 le porte sono di 4x2m (in assenza di porte 4x2 regolamentari, si possono utilizzare dei paletti), nel 3vs3 e nel 2vs2, per praticità realizzativa, le porte possono essere invece delimitate anche attraverso coni o cinesini.

La scelta delle modalità di gioco è vincolata alle categorie solo per quanto riguarda i Piccoli Amici (dove vige l'obbligatorietà del 2vs2 e del 3vs3) per i Primi Calci invece è randomizzata. A discrezione dell'Allenatore responsabile dell'attività tecnica che gestiscono la seduta, le partite possono essere svolte anche con numeriche inferiori rispetto a quelle solitamente previste dai regolamenti SGS. Nei Primi Calci si possono quindi proporre partite multiple 2vs2 e 3vs3 o anche partite 4vs4.

Fino al 3vs3 non è previsto l'utilizzo di casacche per definire le 2 squadre che si affrontano nella partita. Nella categoria Primi Calci le partite vengono condotte attraverso la regola dell'auto-arbitraggio (maggiori informazioni su questa modalità di conduzione delle partita possono essere ricavate dal video "auto-arbitraggio, istruzioni per l'uso": https://www.youtube.com/watch?v=o_Lo2XxkJsQ). Per la categoria Piccoli Amici, l'intervento sul regolamento di gioco da parte degli allenatori risulta importante per spiegare alcune regole che possono risultare nuove o di difficile comprensione, in modo particolare per chi ha cominciato a giocare da poco.

Regole generali delle partite:

- nel 2vs2 e 3vs3 non è previsto calcio d'angolo; la rimessa laterale può essere effettuata sia con le mani che con i piedi; non è previsto il calcio di rigore; la ripresa del gioco dopo un gol avviene dal portiere;
- nel 4vs4 e 5vs5 è previsto il calcio d'angolo; la rimessa laterale può essere effettuata sia con le mani che con i piedi, è previsto il calcio di rigore (dimensioni area di rigore 3x5m); la ripresa del gioco dopo un gol avviene da centrocampo.

La conduzione tecnica nelle partite è orientata a riassumere tutte le indicazioni fornite nelle altre stazioni previste dall'Allenamento CFT per l'Attività di Base. Alcuni esempi di interventi tecnici durante la partita possono essere volti a sottolineare comportamenti positivi quali: iniziativa e creatività nei duelli; utilità della collaborazione con i compagni (intesa come risorsa al gioco); realizzazione di gesti motori efficaci e fluidi; applicazione di alcuni principi tecnici orientati ad aumentare il bagaglio di competenze del giocatore (ad esempio l'utilizzo dell'arto non dominante); autonomia nella gestione di alcuni momenti legati al regolamento della partita.

In tutte le modalità di gioco del programma tecnico (dal 2vs2 al 5vs5) non è prevista una distinzione di ruoli, l'unica differenziazione che si evidenzia è tra i giocatori di movimento ed il portiere (il quale, ad ogni gol, sia realizzato che subito dalla propria squadra, cambia ruotando con i giocatori di movimento). La richiesta per tutti i tecnici è quella di evitare l'utilizzo di termini quali "difensori", "centrocampisti" e "attaccanti" nello schieramento dei giocatori in campo. Nella conduzione della Partita CFT ai giocatori viene lasciata libera espressione "tattica", senza vincoli di "etichette" come quelle presentate. L'allenatore ha il compito di indirizzare i giocatori all'eventuale copertura o attacco di spazi liberi, alla lettura della densità con la quale i propri compagni sono distribuiti in campo, all'individuazione degli spazi dove sviluppare il gioco. In questo indirizzo tecnico non sono previsti vincoli dati da posizioni di campo da occupare ma si comincia ad intraprendere un percorso che individua compiti da svolgere, situazioni da interpretare e non ruoli predefiniti da ricoprire. Questo percorso di introduzione al modello gara va svolto nel rispetto del clima adatto alla categorie a cui ci si riferisce: un'approccio orientato alla serenità, all'accettazione dell'errore, al divertimento e al piacere di imparare visti come passaggi fondamentali del processo di apprendimento. Particolare attenzione va inoltre posta alla terminologia utilizzata nelle richieste rivolte ai giocatori, questa devono essere di semplice comprensione e adatte all'età a cui l'attività è rivolta. Un concetto astratto come la "densità" (intesa come quantità di giocatori nello stesso spazio di gioco) di avversari e compagni può essere fatta percepire con delle domande quali: "In quanti siamo in quello spazio? Tanti o pochi? Dove possiamo stare per avere più possibilità di ricevere il pallone?" oppure, "Dov'è lo spazio libero che ci permette di ricevere la palla più facilmente?". Un altro esempio sul tipo di comunicazione da utilizzare riguarda lo smarcamento da un avversario, questo può essere condizionato attraverso delle richieste specifiche: "Se vuoi ricevere il pallone, conviene stare vicini o lontani agli avversari?". Questo tipo di conduzione, basata su di uno stile prevalentemente non direttivo (induttivo) può essere utilizzato per tutte le competenze che si intende trasmettere ai propri giocatori; richiede tempo e pazienza ma lascia solide competenze ed un approccio all'attività sportiva orientata al coinvolgimento diretto del giocatore nel suo processo di formazione.

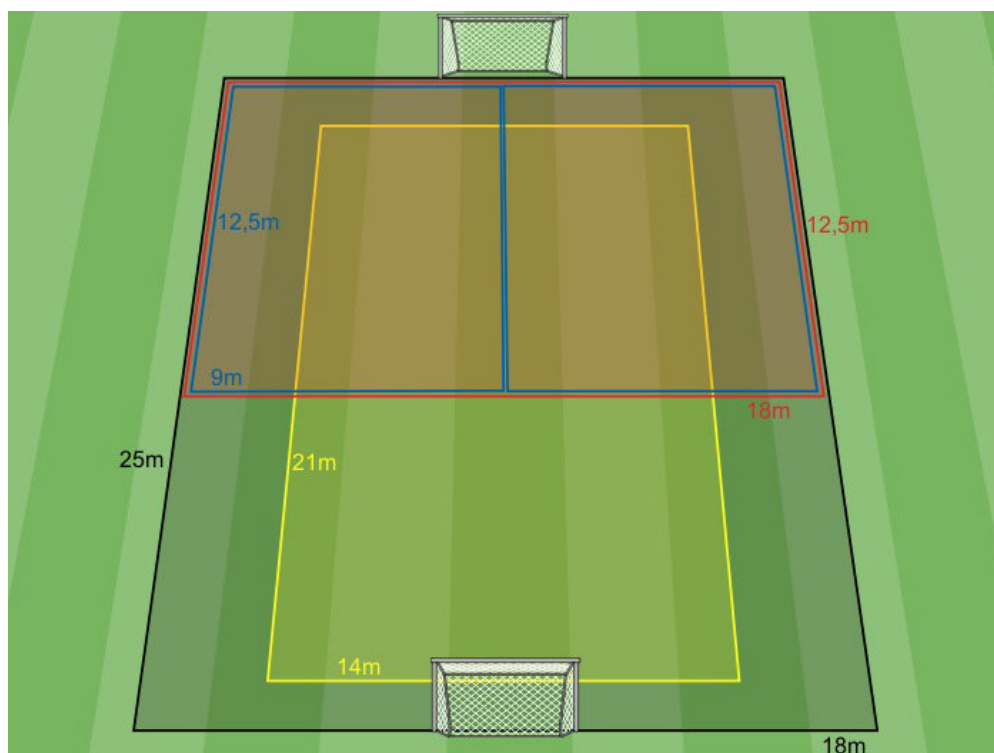


Figura 2 - Organizzazione campo modulare

2. Collaborazione

I giochi di collaborazione sono situazioni di gioco semplificate (con superiorità numerica o con basso numero di avversari) in cui la collaborazione con il compagno rappresenta un'opportunità di gioco da scoprire e valorizzare.

Le attività proposte in questo ambito sono orientate a scoprire le situazioni o i momenti in cui in cui l'aiuto del compagno può essere utile. Le proposte sono finalizzate al raggiungimento di obiettivi quali: il mantenimento del possesso del pallone; la conquista di uno spazio; la finalizzazione. È importante sottolineare come l'egocentrismo che caratterizza i bambini di questa età debba essere una caratteristica da rispettare nelle decisioni di gioco, specie da parte dei più piccoli. La collaborazione è quindi intesa più come un'esperienza da sperimentare piuttosto che un'azione da vedere realizzata con sistematicità.

I giochi di collaborazione presentano soluzioni spaziali od organizzative che permettono di identificare il giocatore "ausilio" (giocatore messo a disposizione del compagno in possesso palla) facilitandone così il coinvolgimento.

Nella conduzione tecnica l'allenatore valorizza le scelte di gioco in cui l'aiuto del compagno si è rivelato utile al fine di raggiungere l'obiettivo dell'attività. Viene posta l'attenzione sul piacere di provare a risolvere situazioni di gioco in collaborazione con un compagno, l'importanza di fare un assist, la capacità di un gruppo o di una coppia di essere più forti di un singolo e il piacere di condividere una gioia assieme ai propri compagni.

3. Il duello

All'interno della stazione Duello vengono svolte attività e situazioni di gioco 1vs1 proposte sotto forma di partita o di sfida individuale. La contesa della palla ed il suo dominio costituiscono un elemento fondamentale per il raggiungimento degli obiettivi tecnici prescelti.

Le proposte pratiche sono volte a raggiungere obiettivi quali: la conquista del possesso della palla o di uno spazio; il mantenimento del possesso del pallone; il superamento dell'avversario; la finalizzazione. Le attività inserite in questa categoria di giochi sono sviluppate cercando di non dare riferimenti standardizzati e sempre uguali tra di loro (non vengono proposte situazioni in cui l'avversario parte da un punto noto nello spazio, predefinito, ad esempio frontale o laterale) ma facendo in modo che l'avversario provenga da direzioni diverse o che nell'ambiente di gioco ci siano elementi di disturbo che possono condizionare l'attenzione dei giocatori (ad esempio, il "traffico" dato da altri compagni che giocano nello stesso campo) favorendo così l'allenamento della continuità di gioco e premiando anche il mantenimento di un focus attentivo ristretto sul proprio duello.

Nelle attività che fanno parte del Duello, oltre a cambiare gli obiettivi spaziali e tecnici, cambiano anche le traiettorie attraverso la quale il pallone entra in gioco. Sono previste modalità di avvio delle situazioni di duello attraverso traiettorie aeree, rimbalzanti e rasoterra.

Le proposte inserite all'interno di questa categoria sono orientate in modo particolare allo sviluppo di aspetti legati alla fase offensiva dell'1vs1: dal promuovere l'iniziativa personale all'incentivare un atteggiamento di tipo propositivo tuttavia è bene ricordare l'importanza di far risaltare anche le doti dei giocatori nella fase difensiva. La scelta dei tempi di intervento; la capacità di ritardare l'azione avversaria; la propensione ad attaccare in avanti e con coraggio; costituiscono elementi importanti per acquisire una mentalità di gioco propositiva anche nella fase di non possesso.

L'allenatore, attraverso i suoi feedback ed interventi, stimola il desiderio di superare l'avversario, sottolinea la creatività dimostrata nel tentare un dribbling diverso dal solito, evidenzia la capacità di difendere il pallone, di fare qualche passo avanti nello sviluppo dell'iniziativa personale.

Ulteriori indicazioni per la fase difensiva dell'1vs1 possono essere la valorizzazione delle capacità di un difendente di non farsi superare dall'avversario, l'atteggiamento di sacrificio nell'inseguire l'avversario cercando di difendere la porta o conquistare il pallone, l'attenzione in una marcatura, la capacità di reagire rapidamente ad un'azione offensiva. Quelli presentati, sono tutti aspetti che vanno rimarcati e valorizzati nella proposta di queste attività in situazione.

4. Calcio di strada

Fanno parte di questa attività una serie di proposte a carattere ludico che solitamente i giocatori sono abituati a svolgere in forma libera in contesti quali: strada, campetto, oratorio, piazza. Le proposte presentate in questa categoria possono appartenere a giochi della tradizione popolare piuttosto che essere strutturate sotto forma di situazioni o giochi tecnici a confronto.

L'obiettivo prevalente di questa stazione è quello di acquisire le competenze necessarie per fare in modo che i giocatori sappiano auto organizzare attività tecniche anche al di fuori del contesto strutturato presso le loro società: tra amici ad un compleanno; tra compagni di classe a ricreazione; tra conoscenti al mare. Al fine di trasmettere meglio questa idea di libertà e autogestione, per delimitare gli spazi di gioco, possono essere utilizzati materiali di recupero oppure oggetti di utilizzo comune quali: cartoni; bottiglie; scarpe; zaini.

Solitamente, questo tipo di attività, quando vengono svolte nei loro contesti naturali, non prevedono la supervisione di un adulto e vengono svolte in forma autonoma e auto regolamentata; nella conduzione del "calcio di strada" questo elemento deve essere rispettato ed incentivato.

Risulterà importante, attraverso la conduzione tecnica, far notare che le attività proposte in questa stazione possono essere svolte in modo semplice anche in contesti diversi da quello dell'allenamento. Inoltre, al fine di stimolare l'auto organizzazione da parte dei giocatori, si invita a fare in modo che vengano sviluppate delle azioni autonome quali: scegliere i gruppi o le squadre senza l'intervento dell'allenatore; decidere da soli alcune regole o varianti del gioco; applicare l'auto arbitraggio; delimitarsi o gestirsi gli spazi di gioco; risolvere positivamente contenziosi tra pari in caso di incomprensioni e litigi. In quest'ottica di conduzione autonoma, l'utilizzo di materiale di uso comune (zaini, scarpe, bottiglie ecc.) per delimitare le porte o il campo, così come la conte-

stualizzare dell'ambientazione in situazioni classiche del gioco di strada (fare finta di essere al campetto, in piazza, nel cortile della scuola) possono favorire la percezione di un'esperienza di gioco in forma libera. In questa stazione il tecnico tende ad uscire dalla conduzione dell'attività ed a ridurre al minimo indispensabile i propri interventi, forniti in modo particolare per dare ai giocatori un supporto organizzativo ed un incentivo dell'autonomia.

5. Scoprire il movimento

Fanno parte di questa stazione tutte le attività che coinvolgono prettamente l'ambito coordinativo/motorio. Possono essere svolte anche con l'uso della palla ma non coinvolgono gestualità tecniche proprie del calcio. Le esercitazioni appartenenti a questa categoria sono volte a sperimentare movimenti, conoscere il proprio corpo, svolgere attività che apparentemente non riguardano situazioni di gioco calcio specifiche ed, in generale, ampliare il bagaglio di esperienze motorie del un giovane giocatore.

Le attività proposte nella stazione Scoprire il movimento si dividono solitamente in 3 momenti distinti di uguale durata (5 minuti ciascuno): una fase di avvio in cui i giocatori sperimentano liberamente la stazione o il compito proposto; una fase centrale in cui si sviluppano delle azioni motorie secondo le indicazioni fornite dal tecnico; una fase finale in cui l'attività motoria viene svolta in un contesto di rapidità che prevede sfide tra i giocatori.

Una delle caratteristiche prevalenti di questo tipo di stazione è la variabilità del tipo di movimenti e azioni motorie che vengono sviluppate, si cerca quindi di strutturare degli ambienti che permettano di veicolare diverse esperienze di tipo motorio. L'utilizzo di attrezzi differenti e la proposta di gestualità creative sono alla base del rispetto del principio della variabilità della pratica. Sviluppare un bagaglio di esperienze motorie e coordinative vario e completo rappresenta un elemento importante sul quale costruire la prestazione nel periodo dell'attività agonistica.

La conduzione da parte del tecnico riguarderà prevalentemente l'efficacia, la fluidità, la creatività, la capacità di abbinamento e la rapidità esecutiva delle azioni motorie svolte dai giocatori. Risulterà importante riuscire a stimolare l'interesse dei partecipanti attraverso gratificazioni ed incentivi che ne rilancino la pratica, per qualche giocatore, non particolarmente motivato o efficace potrebbe risultare poco coinvolgente. L'attività di questa stazione rappresenta un'occasione utile per trasmettere ai giocatori la percezione del piacere di muoversi e della capacità di controllare e gestire il proprio corpo scoprendone le potenzialità in relazione a spazio, compagni, attrezzi di gioco e richieste regolamentari.

6. Giochi di tecnica

Per Giochi di tecnica si intendono attività ludiche con l'obiettivo di sviluppare gestualità tecniche proprie del calcio (conduzione palla, trasmissione, controllo, tiro, ecc.) e, più in generale, il dominio e la confidenza con l'attrezzo di gioco.

Le attività di questa categoria prevedono un rapporto palla/giocatore prevalente di 1 a 1, al massimo 1 a 2, atto a garantire la massima densità possibile di esperienze pratiche. Le proposte sono elaborate con la presenza di un basso numero di avversari (indicativamente 1 ogni 5 giocatori) con l'intenzione che questi rappresentino un pretesto per prendere informazioni dal contesto di gioco e non con l'intento di eseguire un'elevata quantità di duelli (per la quale esiste già una stazione dedicata). In generale, l'abbinamento di gestualità tecniche differenti nelle proposte rappresenta una ricerca voluta, questo avviene nel rispetto della modalità randomizzata di organizzazione della variabilità. L'aspetto ludico, l'inserimento di ruoli (ambientazioni di fantasia) e della competizione tra giocatori sono alcuni degli elementi che, qui applicati, permettono di svolgere le gestualità tecniche variando parametri esecutivi quali forza, velocità e direzione dell'esecuzione. Questo ambiente variabile è un elemento utile ad orientare le attività verso un'indirizzo situazionale più vicino un'abilità aperta come il calcio.

Le indicazioni tecniche che gli allenatori forniscono in questa stazione sono rivolte in modo particolare alla percezione del proprio corpo in relazione all'attrezzo di gioco, a sperimentare nuove modalità per entrare in contatto con il pallone (parti del piede con cui toccare la palla, utilizzo dell'arto meno abile); ad aspetti legati all'orientamento in campo in funzione della presenza di un avversario. Le abilità tecniche vengono intese come elementi integrati da abbinare alla presa di decisione e alla percezione di stimoli provenienti dall'ambiente che circonda i giocatori ("in che direzione mi conviene condurre/orientare la palla per evitare l'avversario?").

LE ATTIVITÀ COMPLEMENTARI

Oltre alle 6 stazioni che compongono l'allenamento sono previste 2 attività complementari: il Gioco Paracadute e l'attività Prendi e Gioca a Casa.

1. Gioco paracadute

Può capitare che a causa di stanchezza, cali di attenzione, incomprensione delle regole, conduzione inadeguata da parte del tecnico, difficoltà dell'attività proposta, i giocatori possano cominciare a denotare un calo di interesse nei confronti di un'attività prima del termine previsto per la stessa. In questi casi è opportuno che l'allenatore si accorga di tale situazione ed intervenga cambiando proposta poco prima che l'interesse nei confronti della stessa scemi o sparisca del tutto. Per permettere all'allenatore di avere una soluzione pronta qualora questo calo di interesse si verifichi, si è pensato di proporre in ogni allenamento un Gioco Paracadute: un'attività ludica, di semplice organizzazione che serve a riempire gli spazi di eventuale inattività causati dalla necessità di interrompere un gioco prima del termine previsto.

Solitamente, i Giochi paracadute sono proposte di semplice spiegazione che una volta introdotti, possono proseguire in autonomia o con un intervento minimo da parte del tecnico che sta conducendo l'attività.

2. Prendi e gioca a casa

La seconda attività complementare prevista nell'allenamento è un'iniziativa chiamata "Prendi e gioca a casa". L'obiettivo di questa tipologia di proposte è quello di dare ad ogni bambino delle idee e dei compiti motori per casa da svolgere in autonomia nei momenti liberi. Possono essere semplici attività di tipo tecnico, elementari azioni motorie o attività di sperimentazione dove i protagonisti sono il pallone ed il proprio corpo. Queste proposte vengono fatte senza dare un numero predefinito di ripetizioni od un tempo preciso di svolgimento, l'indicazione è "Più ne facciamo, meglio è!".

In questo tipo di attività risulta opportuno che in una delle sedute successive a quella in cui viene proposto un gioco del Prendi e gioca a casa ci sia un momento che permette ai giocatori di mostrare i propri miglioramenti. Inoltre, dedicare uno spazio dell'allenamento a questo tipo di attività "casalinghe" (sorta di compiti motori o tecnici a carattere ludico) permette di aumentarne la percezione dell'importanza che questi ricoprono stimolando così i giocatori a riprodurre le gestualità suggerite anche al di fuori del contesto sportivo.

Nel corso di ogni Allenamento CFT per l'Attività di Base è opportuno individuare del tempo da dedicare a questa attività. Le proposte Prendi e gioca a casa possono essere eseguite prima del termine di una stazione predefinita dallo staff, alla fine della pausa di metà allenamento oppure in seguito alla conclusione della seduta.

Le proposte di questa categoria di attività possono essere a carattere tecnico (giochi con la palla con rapporto giocatore-pallone di uno a uno), richieste di tipo motorio (sperimentazione di attività di pre-acrobatica come ad esempio la capovolta o la verticale) oppure semplici giochi della tradizione popolare a carattere coordinativo (salto della corda, gioco della campana, ecc.).

2. La riunione tecnica

L'incontro formativo con i tecnici previsto nel post allenamento ha caratteristiche molto simili alla riunione post allenamento che si svolge tra gli staff tecnici dei Centri Federali Territoriali al termine delle sedute CFT. La riunione si svolge in una sala dedicata oppure all'interno dello spogliatoio degli allenatori ed ha una durata complessiva di circa 45 minuti. È un'iniziativa rivolta in modo particolare agli allenatori delle società che hanno svolto l'attività tecnica in campo ed agli altri tecnici convocati ma può essere aperta anche a dirigenti, genitori e persone interessate, senza limitazioni. Deve essere un incontro snello, efficace e sintetico in cui i contenuti si dividono in 3 argomenti ben precisi:

- un dibattito sull'attività tecnica svolta in campo dove si condividono le proprie impressioni e idee personali, vengono analizzati i comportamenti (tecnici e relazionali) dei giocatori, valutata la qualità dello stile di conduzione utilizzato da parte degli allenatori ed esposti i propri dubbi o sensazioni riguardanti la Metodologia;
- un approfondimento dedicato ad almeno 2 dei 10 presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base (attraverso le mappe concettuali che ne riassumono caratteristiche, soluzioni pratiche ed esempi);
- la compilazione collegiale della Scheda di autovalutazione tecnica CFT.

Risulterà particolarmente importate che tutte le persone coinvolte nella riunione cerchino di essere quanto più specifiche ed efficaci possibili. È opportuno evitare commenti generici: "La giornata è andata bene!" e cercare di essere quanto più precisi possibile: descrivendo comportamenti, evidenziando aree di miglioramento, analizzando i dettagli, parlando delle caratteristiche delle attività svolte. Solo in questo modo la riunione tecnica può avere ricadute utili alla formazione dei suoi partecipanti.

Il momento della riunione post allenamento può essere utile anche per promuovere il materiale informativo redatto dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC con particolare riferimento al manuale "Allenare l'Attività di Base, soluzioni per la formazione del giovane giocatore".

Ricordiamo che prima di prendere parte all'attività del sabato mattina allenatori e società devono essere informati sulle finalità alla base dell'iniziativa, gli deve essere consegnato il manuale illustrativo della metodologia e comunicate le attività pratiche previste nell'allenamento del sabato mattina.

3. ESERCIZIARIO

Le proposte pratiche della Metodologia CFT per l'Attività di Base vengono divise nelle 6 categorie di attività che compongono l'allenamento previsto dalla Metodologia CFT per l'Attività di Base: Giochi di Tecnica; Partite; Scoprire il Movimento; Calcio di Strada; il Duello; Collaborazione. All'interno di questa sezione del documento vengono anche inserite le attività di "Gioco Paracadute" e "Prendi e Gioca a Casa". Ogni proposta ha una sua Scheda dedicata (già presentata nella Figura 2) che riporta tutte le caratteristiche della stessa in ogni dettaglio definendo così l'Ambiente formativo desiderato.

L'eserciziario viene aggiornato nel tempo con nuove proposte.

Nome dell'attività proposta

Tipologia della stazione

Tempi, spazi e numero di giocatori coinvolti

Disposizione iniziale di giocatori e materiale

Disegno che illustra descrizione e modalità di svolgimento dell'attività proposta

Per comportamenti privilegiati si intendono azioni motorie, tecniche o scelte tattiche che risultano particolarmente efficaci per un'efficace riuscita dell'attività proposta. Queste azioni denotano comprensione dell'obiettivo o acquisizione del principio di gioco che si intende sviluppare attraverso l'attività proposta

Regole di svolgimento dell'attività prevista

Esempio di ambientazione. Se l'allenatore lo ritiene opportuno, può contestualizzare l'attività in un ambiente di fantasia attraverso alcune idee qui riportate

Varianti per i Piccoli Amici

Le attività pratiche sono tarate sulle capacità cognitive e motorie della categoria Primi Calci. In questa sezione vengono proposte 2 o 3 possibili varianti da applicare nel caso in cui, all'interno delle rotazioni, capiti un gruppo di bambini appartenenti alla categoria Piccoli Amici

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

15 minuti 15x15 metri 10 giocatori

Descrizione
10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole
Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

1. Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
2. Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
3. Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.

Possibile ambientazione
Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svolgono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva

Presupposti rappresentati

1. Momento libera sperimentazione	6. Valorizzare aspetti etici e morali
2. Spazi di gioco "modulari"	7. Proporre attività da provare a casa
3. Gestire valore della competizione	8. Valorizzare il miglioramento individuale
4. Spiegazioni brevi ed efficaci	9. Evitare paragoni tra giocatori
5. Da esercizio a gioco	10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

Nella sezione Presupposti (dalla teoria alla pratica), vengono riportati esempi di azioni didattiche attraverso le quali ognuno dei 10 presupposti della Metodologia può tradursi in soluzioni pratiche coerenti con la stessa. Le azioni qui riportate rappresentano degli spunti che il tecnico può applicare per costituire un'ambiente formativo idoneo alla crescita del giovane calciatore e della giovane calciatrice.

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

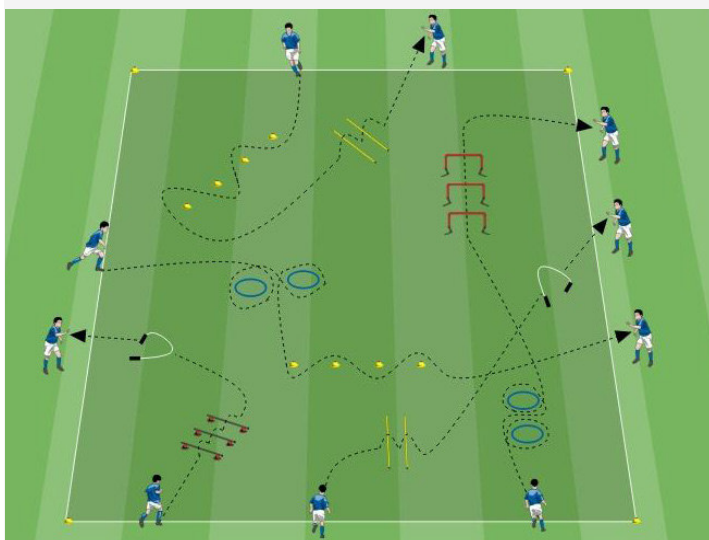
Descrizione

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

1. Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
2. Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
3. Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svogono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva

Presupposti rappresentati



1. Momento libera sperimentazione



2. Spazi di gioco "modulari"



3. Gestire valore della competizione



4. Spiegazioni brevi ed efficaci



5. Da esercizio a gioco



6. Valorizzare aspetti etici e morali



7. Proporre attività da provare a casa



8. Valorizzare il miglioramento individuale



9. Evitare paragoni tra giocatori



10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



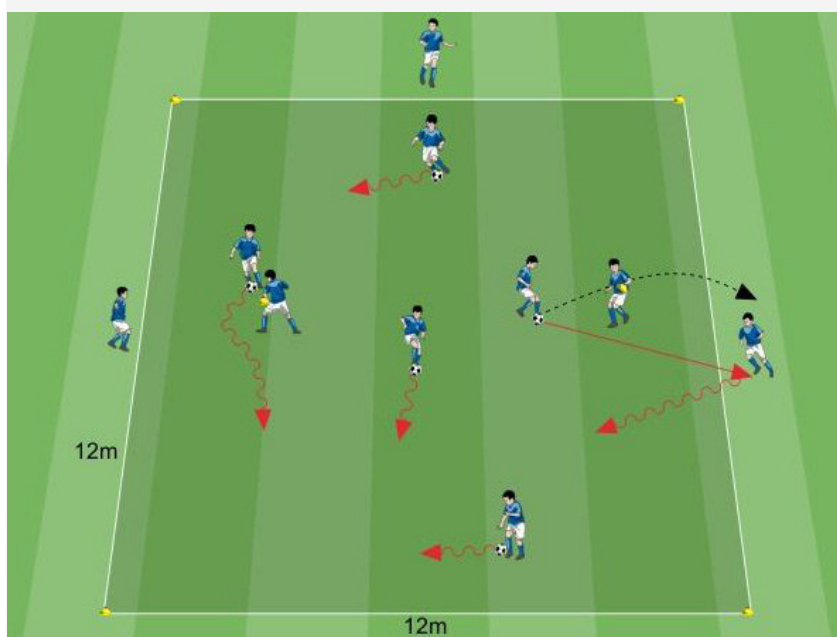
10 giocatori

Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco;
- il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano;
- chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione)
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato

Presupposti rappresentati



1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo



2. Favorire comprensione degli spazi di gioco



3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno



4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio



5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci



6. Favorire la comunicazione tra pari



7. Stimolare conoscenza dello sport



8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità



9. Ambiente permette a tutti il successo



10. Inserire varianti

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

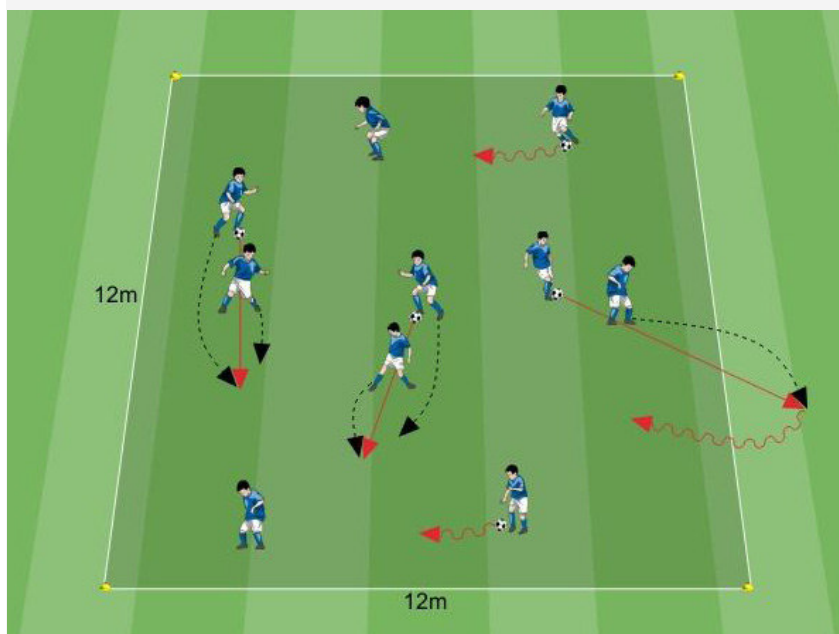
1. I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
2. Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.

Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze;
- per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.



Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla)

Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo



6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari



2. Attività già predisposte prima inizio seduta



7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio



3. Rinforzare giocatori in caso di necessità



8. Favorire gioco orientato al rischio



4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo



9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori



5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni



10. Inserire varianti

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO



15 minuti



15x15 metri



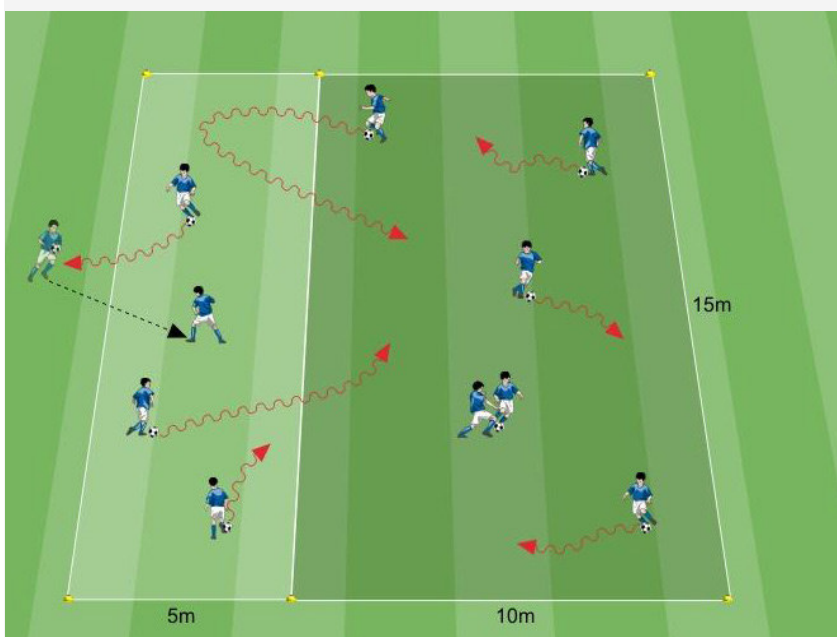
10 giocatori

Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.

**Possibile ambientazione**

Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

Variente per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore;
- un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni;
- il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.

Comportamenti privilegiati

- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso sempre a propria disposizione
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto

Presupposti rappresentati

1. Adattare regole su risposte giocatori



2. Campo già organizzato



3. Ambiente contestualizzato



4. Complessità adeguata all'età



5. Inserita strategia di gioco



6. Regole inserite in modo progressivo



7. Stimolare conoscenza sport



8. Dare feedback su parametri esecutivi



9. Premiare l'impegno profuso



10. Parametri esecutivi sono variabili

PARTITA CFT PER L'ATTIVITÀ DI BASE

PARTITA CFT



15 minuti



18x25 metri



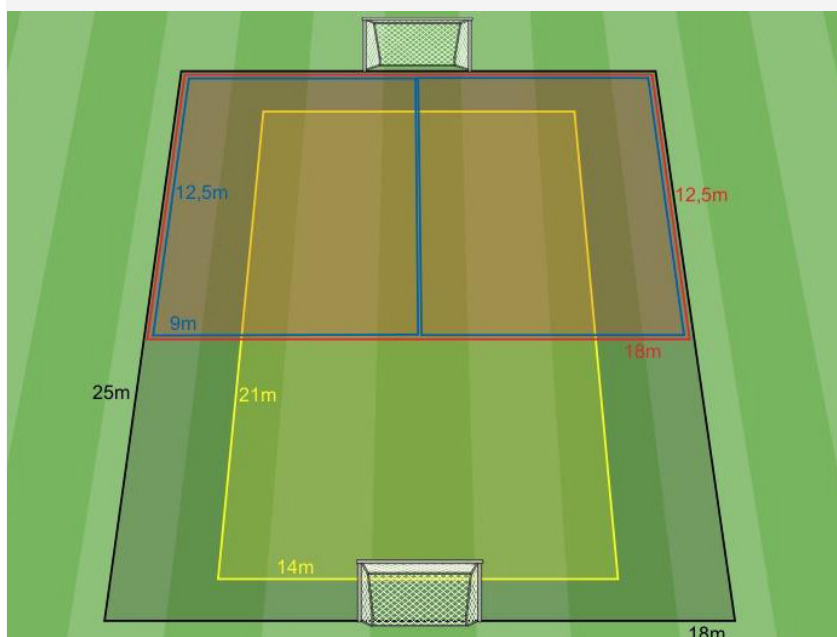
10 giocatori

Descrizione

A seconda del numero e dell'età dei giocatori a disposizione lo stesso spazio di gioco viene utilizzato per giocare una o più partite (attraverso le modalità raffigurate nell'immagine).

Regole

- Gli spazi di gioco sono stati realizzati con un sistema "modulare". La sistemazione presentata permettere agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. A seconda dell'età dei giocatori, del loro numero e delle scelte degli allenatori, nello stesso spazio di gioco si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2 contro 2; 2 partite 2 contro 2 ed una 3 contro 3; 2 partite 3 contro 3; una partita 4 contro 4, una partita 5 contro 5.



Spazio di gioco: variabili

- 2vs2: 4 campi da 9x12,5m
- 3vs3: 2 campi da 12,5x18 m
- 4vs4: 1 campo da 14x21m
- 5vs5: 1 campo da 18x25 m

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa personale nei duelli sia in fase offensiva che difensiva; cercare, con determinazione, di non farsi superare
- Iniziare a relazionarsi, tecnicamente e verbalmente con il compagno
- Dimostrare capacità di realizzare gesti motori efficaci e fluidi; accelerare e frenare in spazi e tempi ristretti; abbinare rapidamente azioni motorie
- Dimostrare di saper dominare il pallone utilizzando diverse gestualità tecniche e superfici del corpo; abbinare un'idea all'esecuzione;
- Conoscere le regole del gioco ed applicarle in autonomia applicando l'autoarbitraggio

Presupposti rappresentati



1. Fornire indicazioni in seguito all'azione



2. Gestire efficacemente imprevisti



3. Evidenziare comportamenti positivi



4. Favorire elevata densità esperienze



5. Prediligere acquisizione principi di gioco



6. Avviare alla pratica dell'autoarbitraggio



7. Stimolare conoscenza del calcio



8. Sperimentare esperienze in diverse zone di campo



9. Individualizzare l'intervento didattico



10. Sviluppare sedute di allenamento destrutturate

CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI



15 minuti



25x20 metri



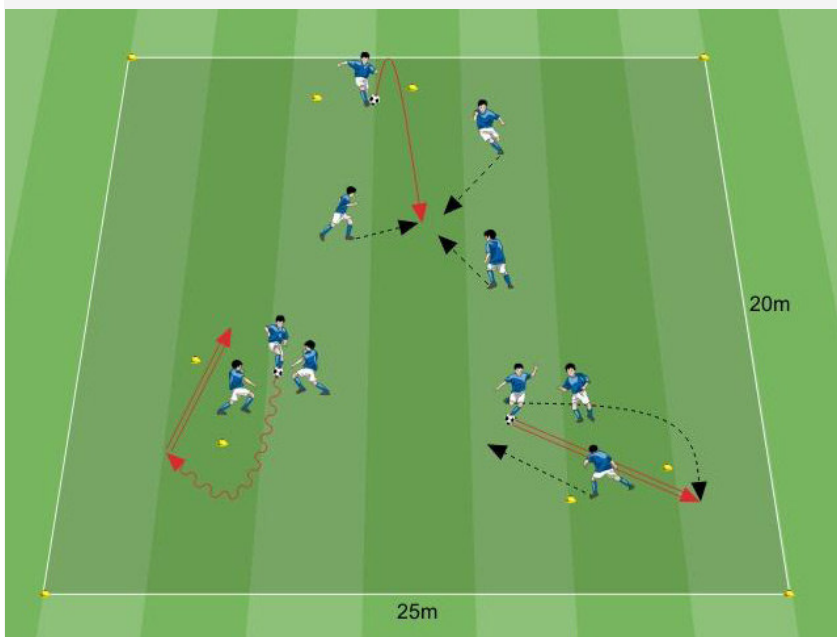
10 giocatori

Descrizione

I 10 giocatori si dividono in 3 gruppi: 2 composti da 3 giocatori; 1 composto da 4 giocatori. Ad ogni gruppo vengono dati 2 delimitatori ed un pallone con l'indicazione di realizzare autonomamente una porta (delle dimensioni desiderate) all'interno del settore di gioco definito.

Regole

- Il gioco consiste in un "tutti contro tutti" tra i componenti di ognuno dei 3 gruppi (ogni gruppo svolge l'attività per conto proprio). I giocatori di movimento devono cercare di fare gol al portiere evitando l'intervento dei propri avversari. Ogni azione di gioco parte dal portiere attraverso un lancio casuale all'interno del campo delimitato. Chi realizza una rete, totalizza un punto un va in porta, dando il via ad una nuova azione di gioco. Il gol si considera valido da entrambi i lati della porta, non c'è fronte o retro.
- Quando la palla esce dal campo (il settore di gioco dedicato a questa stazione), questa viene data al portiere che ha il compito di rilanciarla nuovamente in gioco.



Possibile ambientazione

"Al compleanno di Luca siamo in 7, a casa sua c'è un giardino, abbiamo 4 zaini con cui delimitare le porte". "Siamo a ricreazione, in 3, nel giardino della scuola, abbiamo un pallone di spugna e due sacche per le scarpe che usiamo per andare in palestra".

Variante per i Piccoli Amici

- Porte e gruppi di gioco vengono definiti dall'allenatore e non lasciati all'auto-organizzazione. Le porte hanno dimensioni di almeno 2m e i gruppi sono di livello omogeneo;
- gruppi di gioco con un massimo di 3 componenti, se costretti a fare con 4, usare 2 portieri e porte di 3 metri.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa cercando di sviluppare con coraggio un'azione personale finalizzata alla ricerca del gol
- Giocare con continuità cercando di andare a contendersi il possesso della palla anche lontano dalla porta
- Impegnarsi anche nella fase difensiva della situazione di gioco ricercando la conquista della palla ed il contrasto all'avversario che ne è in possesso

Presupposti rappresentati



1. Favorire l'iniziativa personale



2. Suddividere l'attività per gruppi



3. Relazionarsi con gli atleti in modo propositivo



4. Ridurre al minimo i tempi morti



5. Sfida e confronto individuale



6. Promuovere l'autoarbitraggio



7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio



8. Orientare feedback su parametri esecutivi



9. Evitare paragoni tra compagni



10. Utilizzare materiali di forma e tipologia diversa

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - PRENDI E GIOCA A CASA

GLI EQUILIBRISTI



15 minuti



indefinito



10 giocatori

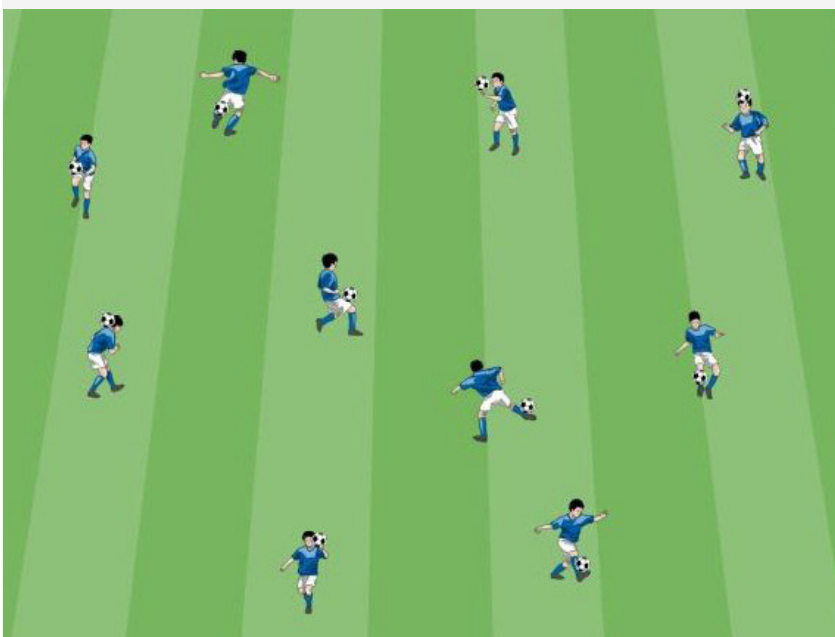
Descrizione

I giocatori hanno un pallone a testa. Non è previsto un campo di gioco predefinito.

Regole

Lo scopo del gioco è sperimentare posizioni per mantenere in equilibrio la palla utilizzando tutte le parti del proprio corpo. Le attività possono essere proposte dall'allenatore oppure anche dai giocatori. Alcuni esempi di "equilibrismi":

- palla tra naso e fronte, sguardo all'insù;
- palla sul dorso del piede, equilibrio monopodalico oppure anche seduto a terra, piedi sollevati dal terreno;
- palla sulla coscia, ginocchio flesso, equilibrio monopodalico;
- palla tra coscia e polpaccio, equilibrio monopodalico;
- palla sulla nuca, da fermi oppure in movimento;
- palla sulla pancia, supino, appoggio a terra sono con mani e piedi.



Possibile ambientazione

I giocatori sono degli equilibristi appartenenti ad un circo molto famoso e si devono esercitare per un importantissimo spettacolo in cui dovranno stupire la folla attraverso la loro abilità e creatività

Comportamenti privilegiati

- Ideare nuove proposte manifestando creatività, conoscenza del proprio corpo e delle sue potenzialità
- Manifestare entusiasmo nella realizzazione di una posizione
- Provare più volte la realizzazione di una posizione anche se non riesce al primo tentativo

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - GIOCO PARACADUTE

IL FLIPPER



15 minuti



15x15 metri



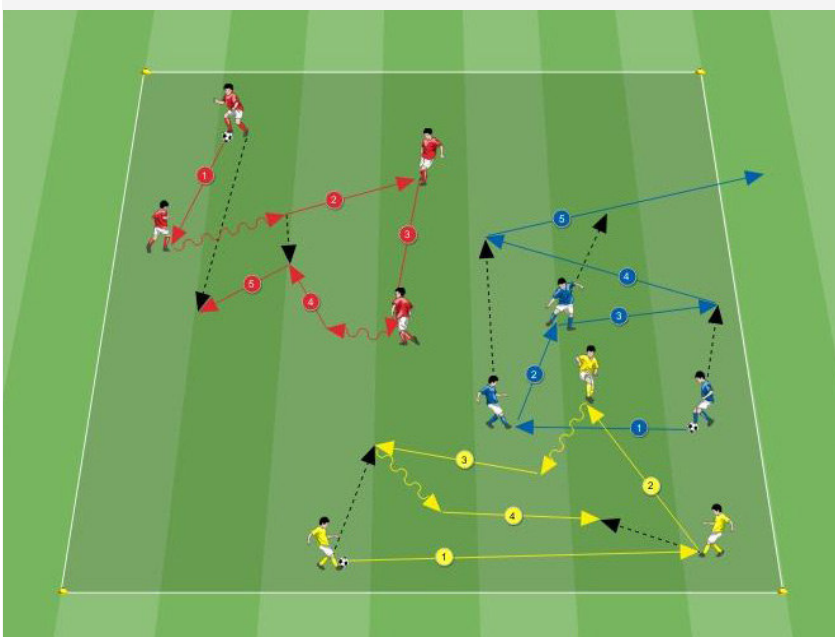
10 giocatori

Descrizione

I giocatori vengono divisi in 3 squadre (2 da 3 componenti, una da 4). Ogni squadra ha un pallone.

Regole

- Ogni squadra ha il compito di mantenere il proprio pallone sempre in movimento e all'interno del campo.
- È da incentivare la collaborazione tra compagni di squadra (ogni giocatore in possesso palla può decidere se passarla o condurla).
- Quando il pallone di una squadra esce dal terreno di gioco o si ferma, gli altri due gruppi realizzano un punto.
- Dopo aver assegnato ogni punto, si riprende con un nuovo turno di gioco. Inizialmente vengono dati alle squadre alcuni di minuti per allenarsi e sviluppare una strategia di gioco efficace.



Possibile ambientazione

I giocatori di ogni squadra si trovano all'interno di un flipper dove il pallone (la pallina d'acciaio del flipper) deve stare sempre in movimento. Quando la palla si ferma oppure esce dal campo è come se si fosse incastrata da qualche parte oppure fosse finita in buca, di conseguenza, viene assegnato un punto alle squadre avversarie.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco viene svolto solo in termini di esperienza, senza confronto, cercando di mantenere il pallone in movimento;
- valutare se c'è la necessità di svolgere l'attività a coppie non a terne.

Comportamenti privilegiati

- Mantenere la palla in movimento con il primo controllo
- Controllare e condurre il pallone con l'intenzione di trasmetterlo ad un compagno in seguito ad un'idea di gioco (evitando quindi di calciarlo in modo casuale)
- Rimanere sempre attivo anche quando non in possesso della palla, cercando di dare delle soluzioni di gioco ai compagni