



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

DELEGAZIONE PROVINCIALE REGGIO CALABRIA

Via F.lli Cairoli n. 3 – 89100 REGGIO CALABRIA
TEL. 0965 813075 - FAX. 0965 892084

Indirizzo Internet: www2.lnd.it/home?lid=403
E-mail: cplnd.reggiocalabria@figc.it
Posta Certificata: reggiocalabria@pec.crcalabria.it

ATTIVITA' GIOVANILE

Stagione Sportiva 2021/2022

Comunicato Ufficiale n° 13 del 17 novembre 2021

1. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

2. COMUNICAZIONI DEL COMITATO REGIONALE

ATTIVITA' DEL SETTORE GIOVANILE ESCOLASTICO

COORDINAMENTO REGIONALE CALABRIA

Allegati

Si rimettono in allegato:

- Programma di Sviluppo Territoriale Attività di Base Piccoli Amici e Primi Calci 2021/2022;
- Progetto Torneo #Grassroots Challenge;
- Shootout 1c1 in continuità
- Referto #Grassroots Challenge

Alla luce delle disposizioni contenute nel richiamato C.U. n. 1 del S.G. e S., alcune delle quali innovative, come ad esempio quella che riguarda il "Retropassaggio al Portiere" nella categoria "Pulcini", il nuovo progetto tecnico per la categoria pulcini denominato GrassrootsChallenge, e quella relativa all'introduzione della sfida di abilità tecnica (c.d. shoot-out 1c1 in continuità) 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 – ATTIVITA' PULCINI-PROGETTO TECNICO COMPETITIVO"GRASSROOTSCHALLENGE"

Nella Categoria pulcini, le gare devono essere disputate attraverso partite tra sette calciatori per squadra come indicato nell'allegato "Torneo pulcini GrassrootsChallenge".

Nell'attività svolta dalla categoria pulcini:

- non è previsto fuori gioco;
- 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 sei secondi, sia con le mani che con i piedi;
- Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani.
- Prima della gara è prevista attività di riscaldamento che le squadre e i tecnici potranno effettuare insieme.

A seguito dell'attivazione è previsto il gioco tecnico. Nella prima fase verranno disputate in contemporanea, mini partite 3c3 da 6' ciascuna (dove sarà possibile scegliere una modalità di partita 3c3 in situazione semplificata 3c3 in ampiezza o 3c3 in costruzione) e contemporaneamente Giochi di Tecnica da 6' ciascuno (Gioco Veloce o Calcio Forte), secondo le modalità realizzative indicate nel progetto tecnico allegato presente Comunicato Ufficiale.

Al termine della prima fase dedicata al confronto tecnico il campo verrà liberato dai delimitatori superflui, subito pronto per disputare il confronto 7c7, suddiviso in due tempi da 15' ciascuno (con la possibilità di giocare 3) con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione entro la data che riterranno più consona alle loro esigenze, avendo cura di completare il Torneo, dandone immediata comunicazione al Delegato Regionale per l'Attività di Base entro e non oltre il 15 aprile 2022.

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

Le migliori classificate per ciascun girone del Torneo Autunnale saranno inserite nel Torneo primaverile in appositi gironi dai quali uscirà una vincente che parteciperà alla fase regionale.

Le rimanenti squadre parteciperanno al Torneo Pulcini di primavera

Le Delegazioni stesse, per l'organizzazione del Torneo, si atterranno fedelmente al Progetto allegato al presente Comunicato, richiamando l'attenzione delle società iscritte che tutte dovranno cimentarsi nella nuova attività.

Limiti di età per la partecipazione al Torneo.

Partecipano all'attività bambini e bambine nati/e dall'1.1.2011 al 31.12.2012. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività i bambini nati nel 2013 che abbiano compiuto l'8 anno di età (non i nati nel 2014), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società.

FASE REGIONALE

Accoppiamenti - Per la Festa regionale, le squadre vincenti le fasi locali saranno così accoppiate;

Quarti di Finale Domenica 8 Maggio 2022 – ore 17,00**Raggruppamento 1**

Vincente Delegazione Cosenza – Vincente Delegazione Rossano
(Campo vincente Delegazione Rossano – Auto arbitraggio)

Raggruppamento 2

Vincente Delegazione Crotone – Vincente Delegazione Catanzaro
(Campo vincente Delegazione Catanzaro – Auto arbitraggio)

Raggruppamento 3

Vincente Delegazione Locri – Vincente Delegazione Vibo Valentia
(Campo vincente Delegazione Vibo Valentia – Auto arbitraggio)

Raggruppamento 4

Vincente Delegazione Reggio Calabria – Vincente Delegazione Gioia Tauro
(Campo vincente Delegazione Gioia Tauro – Auto arbitraggio)

Raggruppamento di Finale Regionale

Domenica 22 Maggio 2022 – Ore 16,00
Campo Centro federale di Catanzaro

Le società vincenti dei quattro raggruppamenti si incontreranno dopo sorteggio degli accoppiamenti che sarà effettuato sul campo.

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 2021 e la seconda fase dal 5 marzo 2022**.

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/ dal 1.1 2009 al 31.12.2010. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività esordienti anche i giovani nati nel 2011 che abbiano compiuto il 10 anno di età (non i nati nel 2012) .

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), e un minimo di 12 (dodici) calciatori, i quali, in ogni caso, devono tutti prendere parte alla gara.

La società che si presenta con meno di dodici calciatori potrà effettuare la gara che però sarà data persa.

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 in continuità) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo. Sono previste azioni di gioco per la durata di 3' prima dell'inizio del primo tempo e per la durata di 3' 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 3 - 3
Due tempi in pareggio e 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 squadra in tutti e tre i tempi:	3 - 0
Una vittoria a testa e un pareggio nei tre tempi:	2 - 2
Due vittorie di una 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 la prima rinuncia alla disputa di una gara	punti	- 3,00
c) per la seconda rinuncia alla disputa di una gara		Esclusione
d) per irregolarità nelle sostituzioni		Gara persa nel suo complesso

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

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

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 15 Maggio 2022

Ospita la Delegazione di Cosenza 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 15 Maggio 2022

Ospita la Delegazione di Reggio Calabria su impianto che sarà successivamente indicato.

(Gare in contemporanea sulle due metà campo)

Ore 15,30	(Gara 1)	Vincente Delegazione Reggio Calabria	- Vincente Delegazione Vibo Valentia
	(Gara 2)	Vincente Delegazione Locri	- Vincente Delegazione Gioia Tauro
Ore 16,30	(Gara 3)	Vincente Delegazione Reggio Calabria	- Vincente Delegazione Locri
	(Gara 4)	Vincente Delegazione Vibo Valentia	- Vincente Delegazione Gioia Tauro
Ore 17,30	(Gara 5)	Vincente Delegazione Reggio Calabria	- Vincente Delegazione Gioia Tauro
	(Gara 6)	Vincente Delegazione Vibo Valentia	- 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 29 Maggio 2022, con inizio alle ore 15,30 presso il Centro Tecnico Federale di Catanzaro.

PROGRAMMA DI SVILUPPO 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 “

Anno di nascita	2015 – 2016 – 2017 (i giovani, in ogni caso, devono aver compiuto i 5 anni)
Gara/confronto	Giochi di vario genere + mini partite 2c2 e 3c3 (con o senza portieri)
Tempi di gioco	3 tempi di 10' ciascuno + 3 tempi di 10' ciascuno di attività di gioco.
Dimensioni campo	In relazione al numero di giocatori-Orientativamente 15=30x10=15.
Dimensioni porte	Non codificato. Orientativamente 2x1; orientativamente 3x1,50 con utilizzo dei portieri (concesso utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte.
Pallone	n°3 in gomma doppio o triplo strato o in cuoio)
Rimesse laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi.
Retropassaggio	Il portiere può prendere il pallone con le mani
Rimesse da fondo campo	Possono essere effettuate dal portiere con le mani e con i piedi

REGOLAMENTO “ PRIMI CALCI”

Anno di nascita	2013 – 2014 (nati nel 2015 hanno compiuto 6 anni)
Gara/confronti	Giochi di vario genere + minipartite 4c4 o 5c5
Tempi di gioco	3 tempi di 10' ciascuno + 3 tempi di 10' ciascuno di attività di gioco
Dimensioni campo	In relazione al numero di giocatori; 24=40 x 12=20
Dimensioni porte	Non codificato. Orientativamente 4x1,60-2,00 (è concesso l'utilizzo dei Paletti di plastica per delimitare le porte).
Pallone	n°3 eccezionalmente n°4 in gomma o in cuoio
Rimesse laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Retropassaggio	Il portiere può prendere il pallone con le mani
Rimessa da fondo campo	Possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi

3. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

IL SEGRETARIO
Rosario Trimboli

IL DELEGATO
Domenico Arena



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

TORNEO #GRASSROOTS CHALLENGE

Categoria Pulcini



PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE

Panoramica dei documenti formativi realizzati

Il *Programma di Sviluppo Territoriale*, attività organizzata dalla Federazione Italiana Giuoco Calcio con i suoi Settori di servizio, il Settore Giovanile e Scolastico ed il Settore Tecnico, prevede numerose iniziative rivolte a tutte le categorie dell'ambito giovanile. A supporto delle attività di formazione sviluppate è stata realizzata una serie di documenti che definiscono le linee guida, i presupposti e le indicazioni metodologiche che si intendono condividere con le Società del territorio.

Nella tabella sottostante vengono presentati i documenti prodotti fino a questo momento con l'obiettivo di permettere un migliore orientamento a tutti coloro i quali vorranno utilizzarli.

Tutti i documenti realizzati nel *Programma di Sviluppo Territoriale* sono gratuiti e vengono messi a completa disposizione di chiunque ne voglia fare uso. I file in formato elettronico possono essere richiesti ai collaboratori federali sul territorio.

COPERTINA	TITOLO	OBIETTIVO
	MANUALE "ALLENARE L'ATTIVITÀ DI BASE, SOLUZIONI PER LA FORMAZIONE DEL GIOVANE CALCIATORE"	Presentare la <i>Metodologia Centri Federali Territoriali (CFT) per l'Attività di Base</i>
	I PRESUPPOSTI DEL PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI PER L'ATTIVITÀ DI BASE	Riassumere i contenuti del <i>Manuale "Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la Formazione del Giovane Calciatore"</i> presentando delle mappe concettuali che definiscono in sintesi i 10 presupposti della <i>Metodologia CFT per l'Attività di Base</i>
	ESERCIZIARIO PER CATEGORIE: PICCOLI AMICI, PRIMI CALCI; PULCINI; ESORDIENTI.	Proporre esempi di attività pratiche che possono essere svolte durante gli allenamenti delle categorie appartenenti all'Attività di Base
	MANUALE ILLUSTRATIVO PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI PER L'ATTIVITÀ DI BASE.	Illustrare l'attività del sabato mattina presso i CFT e fornire un modello di allenamento per categorie Piccoli Amici e Primi Calci

PREMESSA

Lo scopo di questo nuovo progetto tecnico che vi presentiamo è quello di fornire una serie di opportunità di confronto che si diversificano di volta in volta con l'obiettivo comune di favorire la crescita dei giovani calciatori che con passione frequentano le Scuole di Calcio e con tanto impegno cercano di superare i propri limiti migliorando le proprie abilità. Allo stesso tempo, come avviene ormai dagli inizi dell'attività presentata come “Sei Bravo a... Scuola di Calcio”, il Settore Giovanile e Scolastico, insieme al Settore Tecnico, intende fornire ai tecnici impegnati nella categoria Pulcini una serie di strumenti tecnici e didattici legati al *Programma di Sviluppo Territoriale* che è stato lanciato proprio quest'anno per condividere un modello di riferimento nel territorio, grazie anche alla diffusione del *Programma Formativo dei Centri Federali Territoriali* applicato all'Attività di Base.

Il programma intende valorizzare anche il percorso educativo delle società, promuovendo il valore del Fair Play e, contestualmente, coinvolgendo i genitori ad essere parte integrante del confronto, dove il sostegno che loro stessi forniranno ai propri figli si traduce in punteggi assegnati alla squadra.

Nell'organizzazione dei confronti ci siamo preoccupati di rendere semplice l'organizzazione, utilizzando pochi attrezzi, senza dover spostare nulla di impegnativo, lasciando quindi più spazio possibile in termini di tempo al divertimento dei bambini, al loro impegno in campo, con sfide continue e pochi, limitati, momenti di pausa.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 7 contro 7, modello di riferimento per la categoria Pulcini, e sarà preceduta da una rapida competizione che mette in rilievo le abilità dei singoli giocatori, e le capacità di collaborare per trovare nuove e diversificate soluzioni nel modello di gioco 3 contro 3, che sta prendendo sempre più spazio nel panorama delle attività proposte nell'attività giovanile.

Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportano l'applicazione di abilità tecnico-tattiche individuali, consentendo loro di aumentare il bagaglio di esperienze vissute, sia sul piano tecnico e motorio, che sul piano emozionale.

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 (CFT) e tutti i collaboratori nell'ambito dell'Attività di Base.

Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché possano far crescere i bambini con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo.

Per questi e diversi altri motivi, questo progetto è parte integrante del *Programma di Sviluppo Territoriale*, quindi basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base, che 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.

Le attività tecniche proposte nel Torneo Pulcini *#GrassrootsChallenge* sono state sviluppate nel rispetto

dei 10 presupposti individuati nella Metodologia CFT rivolta alla fascia d'età 5-12 anni: Giocatore come protagonista; organizzazione dell'allenamento; clima sereno; elevato tempo di impegno motorio; + gioco – esercizi; educare attraverso il movimento; appassionare allo sport; orientarsi al compito; includere; variabilità della pratica. In particolare, le 4 proposte/gioco del Torneo presentano le seguenti caratteristiche pratiche: semplicità organizzativa; numero ridotto di giocatori (3 contro 3); elevato tempo di impegno motorio sul compito concesso ai giovani giocatori e giocatrici rispetto alle tempistiche riservate ad ogni proposta; attività situazionale che prevede scelte e confronto; elevata densità di esperienze motorie e tecniche; possibilità di successo per giocatori con caratteristiche fisico/tecniche differenti; approccio ludico; diversificazione degli obiettivi tecnici; sviluppo di principi di gioco.

Per approfondire i 10 presupposti della metodologia CFT per l'Attività di Base e farsi un'idea più chiara dell'indirizzo che il Settore Giovanile e Scolastico intende promuovere per le categorie più giovani è possibile consultare il manuale: *“Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la formazione del giovane giocatore”*, disponibile in formato elettronico. Questo, così come tutti gli altri documenti redatti nell'ambito del Programma di Sviluppo Territoriale, sono ovviamente disponibili in forma gratuita a chiunque ne faccia richiesta (allenatori, dirigenti e genitori).

Nell'attività che ora andremo ad illustrare, Evoluzione dell'ormai noto *“Sei Bravo a... Scuola di Calcio”*, le squadre si confronteranno in quattro diverse modalità che per questa stagione sportiva si sintetizzano in:

1. **Partita 3 contro 3 in situazione semplificata** (3 contro 3 in ampiezza o 3 contro 3 in costruzione)
2. **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte)
3. **Partite 7 contro 7**
4. **Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play**

1. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

L'organizzazione dell'attività e degli spazi di gioco, oltre che dei materiali utilizzati è stata sviluppata tenendo conto alcuni fondamentali principi:

- utilizzo di una limitata tipologia e numero di attrezzatura;
- limitato Tempo dedicato alla preparazione dei campi;
- utilizzo di linee già esistenti;
- rapidi cambi di compiti tra una esercitazione e l'altra, diminuendo sensibilmente le pause per i cambi tra una esercitazione/gioco e l'altra; Impiego attivo e contemporaneo di tutti i giovani calciatori partecipanti.

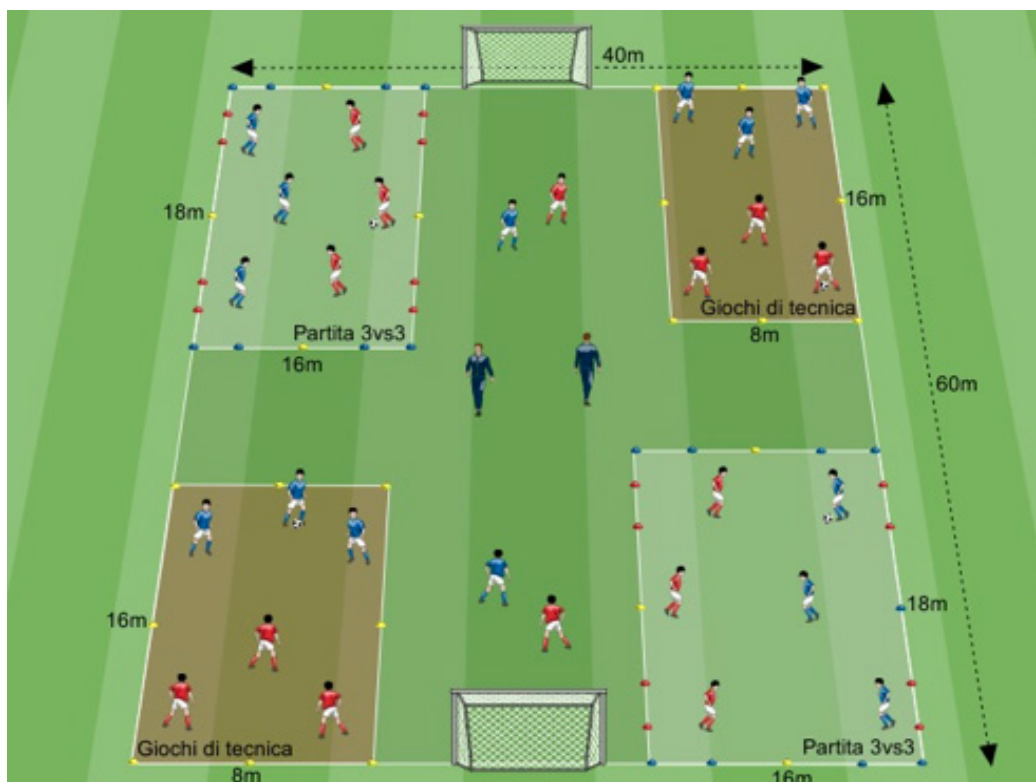
Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3 contro 3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di esercizio del modello "Gioco di Tecnica" (vedi Esercitazioni). Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle del campo a 7.

Nell'incontro sarà possibile scegliere una modalità di Partita 3 contro 3 in situazione semplificata ('3 contro 3 in ampiezza' o '3 contro 3 costruzione') ed un Gioco di Tecnica ('Gioco Veloce' o 'Calcio Forte'). Nelle figure che seguono, viene illustrato graficamente il possibile abbinamento delle attività previste considerando la **SOLUZIONE n°1** con una Partita 3 contro 3 nella quale vengono utilizzate mini-porte o linee, segnate da delimitatori; nella **SOLUZIONE n°2** viene invece illustrata la modalità per organizzare lo spazio utilizzando una porta già fissata per la gara 7 contro 7.

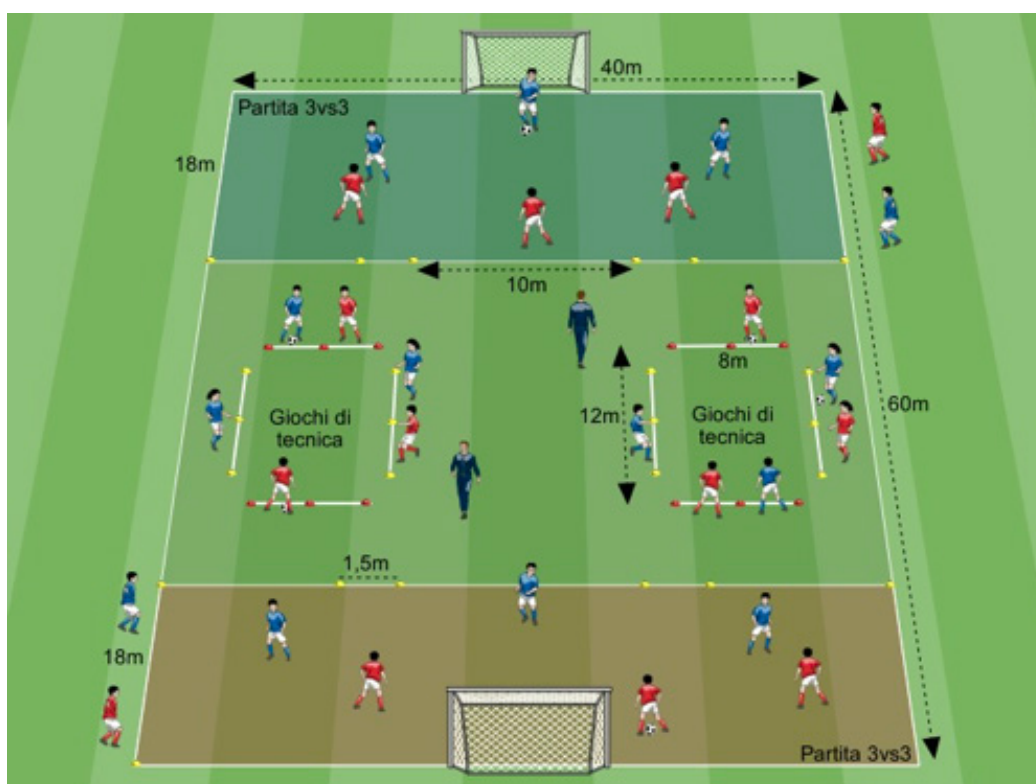
Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7 contro 7.

Al termine dei primi 6 minuti di gioco, il gioco si interrompe ed i giocatori passeranno nello spazio a fianco per confrontarsi con una nuova sfida (chi ha giocato la Partita 3 contro 3 si sfida nel Gioco di Tecnica e viceversa). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.

Al termine della seconda fase dedicata al confronto tecnico, il campo verrà liberato dei delimitatori superflui, subito pronto per disputare il confronto 7 contro 7, suddiviso in 2 tempi da 15 minuti ciascuno (con la possibilità di giocare anche 3), con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.



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



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

2. PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI CALCIATORI

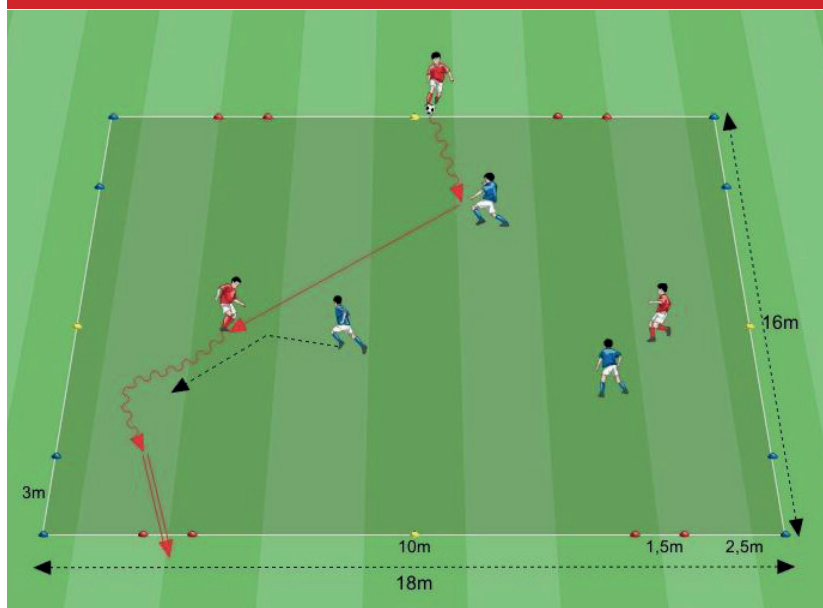
Ogni squadra deve presentarsi con 14 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti o con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 1 punto nella graduatoria del singolo confronto. Nel caso in cui una squadra sia composta da più di 12 giocatori si dovranno creare quattro gruppi, che rimarranno fissi per tutte le rotazioni dei giochi; sono ammessi i cambi solo all'interno di uno stesso gruppo. Nel caso in cui il confronto si realizza con meno di 12 giocatori di una o entrambe le squadre si dovrà tener conto della tabella riportato alla fine.

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

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

3. LE ESERCITAZIONI

3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 16 delimitatori
- 4 palloni



Preparazione:

Spazio di gioco di 18x16 metri,
4 porte di larghezza 1,5 metri

Descrizione

Si gioca una partita 3vs3 a 4 porte con l'obiettivo, per entrambe le squadre, di realizzare un gol in una delle 2 porte difese dalla squadra avversaria.

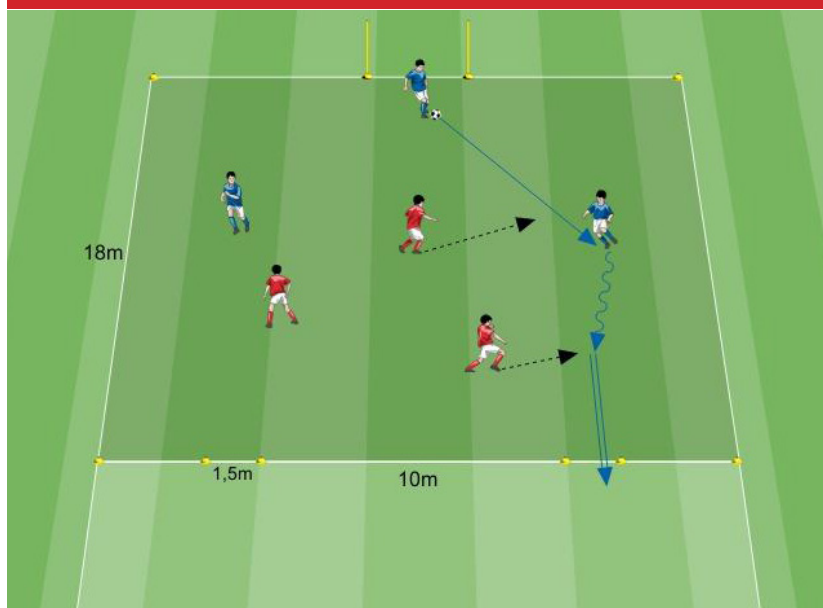
Regole

La partita si sviluppa attraverso le seguenti regole:

- **CAMPO DI GIOCO.** Il campo viene definito da delimitatori di due colori diversi, così come da figura. La linea di fondocampo continua per 3m anche sulle linee laterali adiacenti agli angoli del campo.
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo e dal prolungamento della stessa sulla linea laterale (entro i 3m segnalati), la rimessa viene battuta sempre dalla squadra che difende le due porte posizionate sulla stessa. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **TIRO LIBERO.** La squadra che avrebbe dovuto battere i calci d'angolo effettua un tiro dalla propria linea di fondocampo (con palla ferma) cercando di fare gol in una delle due porte avversarie. Il pallone calciato nel "tiro libero" non può ricevere contrasto da parte degli avversari.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido). Il gol può essere realizzato da qualsiasi posizione del campo.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani (qualora si sceglia il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione).
- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Nel caso in cui un fallo avvenga all'interno dei 3 m dalla linea di fondocampo (il limite di questa area è segnalato dai delimitatori sulla linea laterale), viene calciato un "tiro libero" a favore della squadra che ha subito il fallo.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

3 CONTRO 3 COSTRUZIONE



Numero giocatori: 6



Materiale:

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



Preparazione:

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

Descrizione

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

Regole

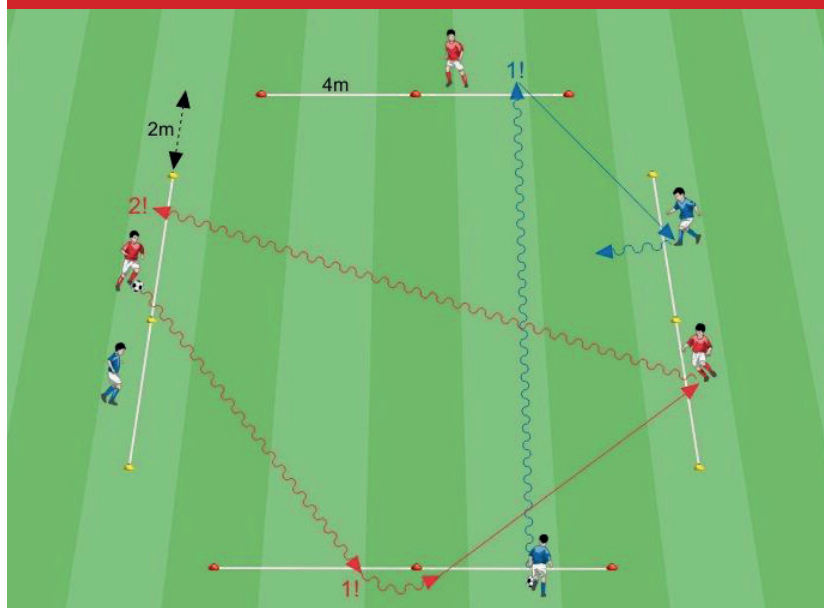
Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 3'.

- **IL CAMPO DI GIOCO.** I limiti del campo vengono considerati attraverso le linee laterali e le linee di fondo-campo su cui si trovano da una parte la porta per la partita della categoria Pulcini e dall'altra parte dalla linea che si crea con le due porticine definite dai delimitatori.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone che deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido).
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondo-campo viene battuta sempre dalla squadra che difende la porta regolamentare del campo Pulcini; se invece esce oltre a linea sulla quale sono collocate le due porticine viene battuta dalla squadra che ha il compito di difenderle. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **IL TIRO LIBERO.** Il tiro libero si esegue calciando la palla da un punto a scelta della linea di fondocampo della squadra che difende le due porticine. Il tiro non può ricevere opposizione da nessun avversario (non è previsto il portiere) ma per considerarsi valido nel momento in cui entra in rete non può avere una traiettoria rasoterra. Il pallone deve quindi entrare in rete con una traiettoria aerea (indipendentemente da come viene calciato). Il tiro libero si batte attraverso le stesse modalità per entrambe le squadre.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani, (qualora si sceglia il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo la palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione). Le stesse regole per la rimessa in gioco del pallone valgono in seguito ad un gol o nel caso di una rimessa da fondo campo che deve essere eseguita dal portiere

- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno)
- **RETROPASSAGGIO AL PORTIERE.** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione ed il contrasto da parte dell'avversario.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

GIOCO VELOCE



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 12 delimitatori (di due colori diversi)
- 2 palloni



Preparazione:

Quadrato di 12 metri di lato

Descrizione

I 3 giocatori di ogni squadra si posizionano all'esterno di 3 lati a scelta del quadrato di gioco ognuno di loro si colloca dietro ad una delle 4 linee da 8m (composte da 3 delimitatori ciascuna, come da figura). Un lato del quadrato verrà quindi lasciato libero da ognuna delle due squadre (non deve necessariamente essere lo stesso, i giocatori possono disporsi in campo come preferiscono), gli altri 3 saranno invece occupati da un giocatore per squadra. Ogni squadra gioca con un pallone, dato inizialmente ad uno qualsiasi dei 3 giocatori della stessa. Il gioco consiste in una sfida tecnica tra i componenti delle due squadre al raggiungimento di un punteggio prestabilito. L'attività si sviluppa su più turni di confronto, ognuno dei quali assegna un punto alla squadra vincitrice.

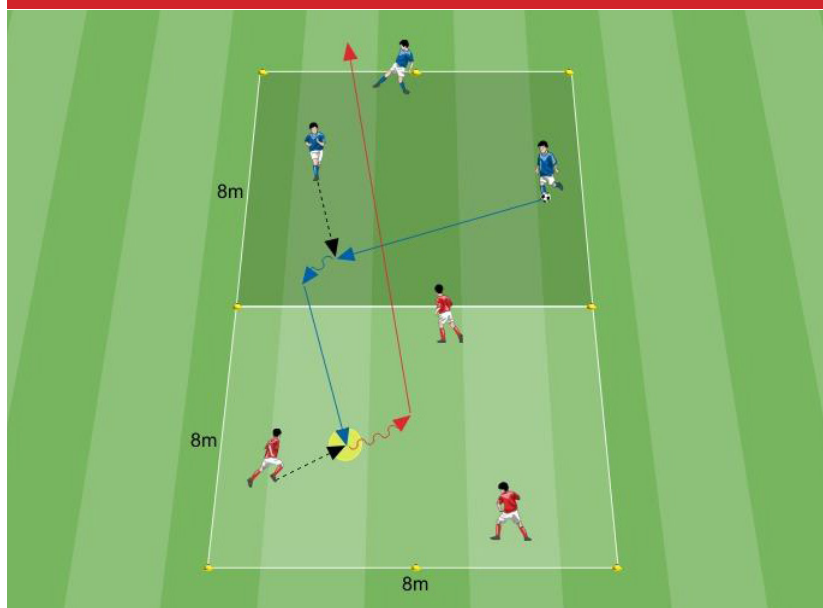
Regole

- Al segnale di partenza i 2 giocatori in possesso del pallone (a partire da ora definiti "A") hanno il compito di condurlo oltre la linea al di fuori della quale non si trova nessuno dei propri compagni di squadra (su lato che devono raggiungere in conduzione può esserci un avversario, a seconda della disposizione scelta dalle due squadre ma non può esserci un compagno). Una volta superata la linea, i giocatori "A" passano il pallone ad uno dei loro due compagni di squadra (a partire da ora definiti "B") che hanno il compito di riceverlo e condurlo oltre la linea lasciata libera dal compagno "A". I giocatori "B", una volta superata la linea, possono passare la palla a chi vogliono: al giocatore "A" oppure anche al giocatore "C" (coloro i quali non sono ancora stati coinvolti nell'attività), chiunque dei 2 riceva palla, prosegue il gioco con l'obiettivo di condurre il pallone oltre la linea libera da compagni.

Modalità di assegnazione del punteggio:

- Ogni volta che un giocatore supera in conduzione palla un lato libero da compagni realizza un punto per la propria squadra. Se un giocatore in conduzione palla non supera completamente la linea libera o commette un errore (passa la palla ad un compagno senza averla condotta o si dirige oltre una linea dove c'è già un altro giocatore della propria squadra), il punto non viene assegnato ma l'azione può continuare.
- La prima squadra che arriva a 10 punti (10 lati conquistati in modo corretto) vince il turno di gioco. Si effettuano tanti turni quanti ne si riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine dei 6 minuti la squadra che è riuscita a vincere il maggior numero di turni risulterà la squadra vincitrice del gioco.
- Il gioco non prevede l'ostruzione dell'azione svolta dai giocatori della squadra avversaria pertanto ogni turno procede nel proprio compito indipendentemente da quello dei propri oppositori. Nel caso in cui un giocatore ostacoli volutamente l'azione degli avversari, il punto di quel turno di gioco viene assegnato alla squadra che ha subito la scorrettezza.

CALCIO FORTE



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 5 palloni
- 8 delimitatori



Preparazione:

Spazio di gioco: rettangolo 8x16 metri di lato (due metà campo di 8x8 metri)

Descrizione

All'interno del rettangolo delimitato si posizionano due squadre da 3 giocatori ciascuna. Ogni gruppo staziona all'interno di una delle due metà campo. Si gioca con un pallone. Il gioco prevede un confronto tecnico tra le due squadre.

Regole

- Rimanendo all'interno della propria metà campo i giocatori della squadra in possesso palla devono cercare di realizzare un punto calciandola rasoterra oltre la linea di fondocampo avversaria. Di seguito vengono presentate le modalità attraverso le quali si può effettuare un punto e le situazioni che portano invece al cambio di possesso della palla.

Modalità di assegnazione del punteggio:

- Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, termina oltre la linea di fondocampo avversaria.
- Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, viene controllato in modo errato dagli avversari, la palla si alza e finisce oltre la linea di fondocampo (con qualsiasi modalità, rasoterra con traiettoria aerea o rimbalzando).

Modalità per effettuare il cambio di possesso della palla:

- Se la palla viene calciata con traiettoria aerea, automaticamente è da considerarsi in possesso della squadra avversaria.
- La palla, calciata rasoterra, in seguito al controllo della squadra avversaria, esce dalla loro metà campo lateralmente o frontalmente (superando quindi la linea che divide le due metà campo).
- Dopo aver controllato il pallone, la squadra che l'ha ricevuto ne tiene il possesso per un tempo superiore ai 10".
- Il giocatore della squadra in possesso palla calcia la stessa da una posizione esterna alla propria metà campo.
- Il cambio del possesso del pallone avviene attraverso un passaggio effettuato alla squadra avversaria.

Quando il pallone si considera "in gioco":

- In seguito ad un punto od un cambio palla, i 10 secondi di tempo utili ad effettuare l'azione di tiro vengono calcolati da momento in cui il pallone entra nella metà campo della squadra che deve giocarlo. Il tempo dell'azione non tiene conto dei secondi necessari per recuperare il pallone uscito dal campo di gioco.

Regole complementari per la squadra in possesso:

- Non esiste un numero di tocchi predefinito per il giocatore che riceve il pallone, questo può essere: giocato di prima intenzione verso il campo avversario; controllato e calciato; controllato, condotto e poi passato ad un compagno; controllato, condotto e calciato verso il campo avversario. Ogni azione tecnica che segue la ricezione è quindi a discrezione dei giocatori coinvolti nel gioco.

- I giocatori della squadra in possesso palla possono trasmettersi il pallone il numero delle volte che lo desiderano (rimando all'interno dei 10 secondi previsti da ogni azione di gioco) oppure, se lo ritengono opportuno, anche calciare di prima intenzione verso il campo avversario.
- Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

4. MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO DELL'INCONTRO

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

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

1. Confronto Tecnico

Partite 3 contro 3 (3 contro 3 in ampiezza o 3 contro 3 in costruzione) e **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte)

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

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: fase confronto tecnico

	Campo 1		Campo 2		Campo 3		Campo 4	
Rotazione	3 contro 3 1° tempo	3 contro 3 2° tempo	Giochi di tecnica 1° tempo	Giochi di tecnica 2° tempo	3 contro 3 1° tempo	3 contro 3 2° tempo	Giochi di tecnica 1° tempo	Giochi di tecnica 2° tempo
Squadra ALFA	1	0	1	1	0	0	1	1
Squadra BETA	0	1	1	0	1	1	0	0

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

2. Partite 7 contro 7

- Assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato (si ricorda che sono previsti 2 tempi di gioco, con l'opzione di disputarne 3)

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: sommatoria punti partite+esercitazioni

Società	Esercitazioni	1° tempo 7 contro 7	2° tempo 7 contro 7	3° tempo 7 contro 7	Punti totali
Squadra ALFA	1	1	1	1	4
Squadra BETA	0	1	0	0	1

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

3. Graduatoria “Partecipazione, Tifo e Fair Play”

- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 12 giovani calciatori o 2 punti per aver partecipato al confronto con almeno 14 giovani calciatori
- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in lista
- Assegnazione di 2 punti per l'organizzazione del Tifo corretto all'esterno del campo di gioco, da parte dell'organizzazione dell'attività (FIGC-SGS) in occasione dei raggruppamenti previsti nella fase preliminare provinciale, delle feste finali provinciali e delle successive feste regionali.
- Nel corso del confronto viene stilata una graduatoria Fair Play che tiene conto dei parametri previsti nell'apposito regolamento, relativi a comportamenti positivi (p.e. Green Card) e/o negativi (p.e. proteste). La graduatoria Fair Play, se necessario, sarà uno dei parametri utilizzati nel caso in cui due o più squadre si ritrovino a parità di punti l'attività.

5. DETERMINAZIONE DELLA GRADUATORIA FINALE

La partecipazione alle Feste Finali è determinato dalla posizione nella graduatoria di merito a livello provinciale e regionale, secondo quanto disposto dalle singole regioni.

Nelle Feste Provinciali e Regionali la Graduatoria Finale è determinata dai punti ottenuti nel confronto secondo i parametri sopra descritti.

Esempio Graduatoria Finale

Società	Punti tecnici girone	Partecipazione squadra (12 o 14)	Partecipazione calciatrici	Tifo corretto	Totale
Squadra ALFA	6	2	0	2	10
Squadra BETA	3	2	1	2	8
Squadra DELTA	5	0	0	2	7
Squadra GAMMA	1	1	0	2	4

In caso di parità di punteggio nella graduatoria della festa finale

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

- Livello di Riconoscimento della Scuola di Calcio
- Migliore Posizione nella graduatoria di Merito
- Esito dello scontro diretto limitatamente al confronto tecnico (punti ottenuti nel 3c3 e nel Gioco di Tecnica)
- Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play della Festa considerata (vedi Regolamento Fair Play)

6. ULTERIORI INFORMAZIONI

Ogni squadra deve presentarsi con 14 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti o con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 1 punto in graduatoria.

I 12 giocatori coinvolti nel confronto verranno suddivisi in 4 squadre da 3 calciatori ciascuna al fine di prendere parte al gioco in contemporanea. Eventuali ragazzi in più saranno a disposizione e dovranno essere inseriti in almeno uno dei due confronti.

Nel caso in cui il numero di giocatori fosse diverso (inferiore o superiore), la distribuzione dei giocatori potrà avvenire come segue:

Numero giocatori	3 contro 3 campo 1	Giochi di tecnica campo 2	3 contro 3 campo 3	Giochi di tecnica campo 4	Giocatori a disposizione
7 giocatori	3	3			1
8 giocatori	3	3			2
9 giocatori	3	3	3	alternato al campo 3	
10 giocatori	3	3	3	alternato al campo 3	1
11 giocatori	3	3	3	alternato al campo 3	2
12 giocatori	3	3	3	3	
13 giocatori	3	3	3	3	1
14 giocatori	3	3	3	3	2

Resta inteso che, qualora una squadra abbia un numero di giocatori superiore all'altra, sarà possibile (anzi, auspicabile) farli giocare in uno degli spazi liberi a disposizione (p.e. nel campo n°4, alternato al campo n°3).



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO