



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 2022/2023

Comunicato Ufficiale n° 8 del 10 Novembre 2022

1. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

TORNEO PULCINI # GRASSROOTS CHALLENGE 2022/2023

In allegato al presente Comunicato Ufficiale si rimette il calendario del TORNEO PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE S.S. 2022/2023, il modello di referto, nonché gli indirizzi, i recapiti telefonici e le località dei rispettivi campi di gioco.

Per quanto riguarda il regolamento si rimanda al C.U. n. 5 del 14.10.2022.

ORGANICO TORNEO

A.S. CENTRO REGGIO JUNIOR	di	REGGIO DI CALABRIA
ACSD LUDOS VECCHIA MINIERA	di	REGGIO DI CALABRIA
U.S.D. PIALE	di	VILLA SAN GIOVANNI
A.S.D. POLISPORTIVA LORETO	di	REGGIO DI CALABRIA
S.C. POLISPORTIVA PELLARESE	di	REGGIO DI CALABRIA
REGGINA 1914 S.R.L. sq.A	di	REGGIO DI CALABRIA
REGGINA 1914 S.R.L. sq.B	di	REGGIO DI CALABRIA
REGGINA 1914 S.R.L. sq.C	di	REGGIO DI CALABRIA
SSDARL SEGATO S.R.L. sq.A	di	REGGIO DI CALABRIA
SSDARL SEGATO S.R.L. sq.B	di	REGGIO DI CALABRIA
SSDARL SEGATO S.R.L. sq.C	di	REGGIO DI CALABRIA
A.S.D. VILLESE 1946	di	VILLA SAN GIOVANNI



GIRONE

A.S. CENTRO REGGIO JUNIOR
ACSD LUDO VECCHIA MINIERA
U.S.D. PIALE
A.S.D. POLISPORTIVA LORETO
S.C. POLISPORTIVA PELLARESE
REGGINA 1914 S.R.L. sq.A
REGGINA 1914 S.R.L. sq.B
REGGINA 1914 S.R.L. sq.C
SSDARL SEGATO S.R.L. sq.A
SSDARL SEGATO S.R.L. sq.B
A.S.D. VILLESE 1946

REFERTI DI GARA

Il referto di gara, allegato al presente C.U., dovrà essere redatto dal dirigente della società ospitante che dovrà provvedere a farlo firmare anche dai dirigenti accompagnatori ufficiali, ed entrambe le società devono inviarlo o presentarlo alla Segreteria di questa Delegazione. Qualora nessun referto dovesse pervenire entro cinque giorni dalla disputa della gara, le due società saranno sanzionate con la perdita della gara. Al referto di gara, essendo l'unico documento che certifica lo svolgimento della gara e se questa è avvenuta nel rispetto del regolamento, devono essere allegate le distinte dei tesserati partecipanti.

ELENCHI CALCIATORI

Si ricorda alle società che partecipano al Torneo Pulcini Grassroots Challenge con più squadre che sono tenute a presentare, alla Segreteria di questa Delegazione e prima dell'inizio del Torneo, gli elenchi dei calciatori che verranno utilizzati nelle singole squadre (A-B ecc.). I bambini tesserati successivamente o, comunque, quelli che si intendono aggiungere in organico si considereranno integrati e potranno essere utilizzati solo dopo che le società avranno provveduto a comunicare alla Segreteria di questa Delegazione, per iscritto, in quale squadra dovranno essere considerati. Si ricorda, inoltre, che nel caso in cui una società fa prendere parte alla gara un calciatore che non abbia compiuto gli otto anni o che abbia superato i 10, o che non figuri nell'elenco depositato alla Segreteria incorrerà nella sanzione della perdita della gara.

RICHIESTA VARIAZIONE GARE

Allo scopo di garantire la massima regolarità dei Tornei e di non mettere in difficoltà l'attività svolta dagli altri settori, si precisa che le variazioni al programma gare non saranno consentite se non per eventuali concomitanze con incontri di categorie superiori.

Le eventuali variazioni saranno esclusivamente pubblicate ogni giovedì sul Comunicato Ufficiale.

Se non è riportata sul Comunicato ufficiale lo svolgimento della gara deve intendersi come da programma.

Ogni spostamento di gara comporterà l'addebito di € 10,00 per entrambe le Società.

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO

Il risultato dell'incontro nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi di gioco e del confronto tecnico, assegnando 1 punto per ogni tempo vinto e 1 punto per ogni tempo pareggiato, 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 di merito che oltre al risultato tecnico delle gare dovrà tener in considerazione ulteriori parametri: numero bambine partecipanti alle gare- punti 1 ; partecipazione alle riunioni organizzate dalla Delegazione - punti 1. Le prime 6 classificate si incontreranno con modalità che sarà comunicata successivamente e la vincente parteciperà alla successiva fase regionale.

IL DELEGATO
Domenico Arena



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.

Torneo Pulcini "GRASSROOTSCHALLENGE" - S.S. 2022/2023



1^ Giornata

C.REGGIO J.	SEGATO C	Mart. 15.11.2022 ore 17.45
PIALE	REGGINA B	Mart. 15.11.2022 ore 15.30
POL. LORETO	SEGATO B	Merc. 16.11.2022 ore 16.45
REGGINA 1914 A	SEGATO A	Dom. 13.11.2022 ore 10.00
VILLESE 1946	POL PELLARESE	Ven. 18.11.2022 ore 16.00
LUDOS VECCHIA MINIERA	REGGINA 1914 C	Merc. 16.11.2022 ore 15.00

2^ Giornata

POL PELLARESE	LUDOS VECCHIA MINIERA	Ven. 25.11.2022 ore 15.30
SEGATO A	VILLESE 1946	Merc. 23.11.2022 ore 15.00
SEGATO B	REGGINA 1914 A	Lun. 21.11.2022 ore 17.00
REGGINA B	POL. LORETO	Dom. 20.11.2022 ore 10.00
SEGATO C	PIALE	Mart. 22.11.2022 ore 17.00
REGGINA 1914 C	C.REGGIO J.	Sab. 19.11.2022 ore 16.00

3^ Giornata

PIALE	C.REGGIO J.	Mart. 29.11.2022 ore 15.30
POL. LORETO	SEGATO C	Merc. 30.11.2022 ore 16.45
REGGINA 1914 A	REGGINA B	Dom. 27.11.2022 ore 10.00
VILLESE 1946	SEGATO B	Ven. 02.12.2022 ore 16.00
LUDOS VECCHIA MINIERA	SEGATO A	Merc. 30.11.2022 ore 15.00
POL PELLARESE	REGGINA 1914 C	Ven. 02.12.2022 ore 15.30

4^ Giornata

SEGATO A	POL PELLARESE	Merc. 07.12.2022 ore 15.00
SEGATO B	LUDOS VECCHIA MINIERA	Lun. 05.12.2022 ore 17.00
REGGINA B	VILLESE 1946	Dom. 04.12.2022 ore 10.00
SEGATO C	REGGINA 1914 A	Mart. 06.12.2022 ore 17.00
C.REGGIO J.	POL. LORETO	Mart. 06.12.2022 ore 17.45
REGGINA 1914 C	PIALE	Sab. 03.12.2022 ore 16.00

5^ Giornata

POL. LORETO	PIALE	Merc. 14.12.2022 ore 16.45
REGGINA 1914 A	C.REGGIO J.	Dom. 11.12.2022 ore 10.00
VILLESE 1946	SEGATO C	Ven. 16.12.2022 ore 16.00
LUDOS VECCHIA MINIERA	REGGINA B	Merc. 14.12.2022 ore 15.00
POL PELLARESE	SEGATO B	Ven. 16.12.2022 ore 15.30
SEGATO A	REGGINA 1914 C	Merc. 14.12.2022 ore 15.00

6^ Giornata

SEGATO B	SEGATO A	Lun. 19.12.2022 ore 17.00
REGGINA B	POL PELLARESE	Dom. 18.12.2022 ore 10.00
SEGATO C	LUDOS VECCHIA MINIERA	Mart. 20.12.2022 ore 17.00
C.REGGIO J.	VILLESE 1946	Mart. 20.12.2022 ore 16.45
PIALE	REGGINA 1914 A	Mart. 20.12.2022 ore 15.30
REGGINA 1914 C	POL. LORETO	Sab. 17.12.2022 ore 16.00

7^ Giornata

REGGINA 1914 A	POL. LORETO	Dom. 8.01.2023 ore 10.00
VILLESE 1946	PIALE	Ven. 13.01.2023 ore 16.00
LUDOS VECCHIA MINIERA	C.REGGIO J.	Merc. 11.01.2023 ore 15.00
POL PELLARESE	SEGATO C	Ven. 13.01.2023 ore 15.30
SEGATO A	REGGINA B	Merc. 11.01.2023 ore 15.00
SEGATO B	REGGINA 1914 C	Lun. 09.01.2023 ore 17.00

8^ Giornata

REGGINA B	SEGATO B	Dom. 15.01.2023 ore 10.00
SEGATO C	SEGATO A	Mart. 17.01.2023 ore 17.00
C.REGGIO J.	POL PELLARESE	Mart. 17.01.2023 ore 17.45
PIALE	LUDOS VECCHIA MINIERA	Mart. 17.01.2023 ore 15.30
POL. LORETO	VILLESE 1946	Merc. 18.01.2023 ore 16.45
REGGINA 1914 C	REGGINA 1914 A	Sab. 14.01.2023 ore 16.00

9^ Giornata

VILLESE 1946	REGGINA 1914 A	Ven. 27.01.2023 ore 16.00
LUDOS VECCHIA MINIERA	POL. LORETO	Merc. 25.01.2023 ore 15.00
POL PELLARESE	PIALE	Ven. 27.01.2023 ore 15.30
SEGATO A	C.REGGIO J.	Merc. 25.01.2023 ore 15.00
SEGATO B	SEGATO C	Lun. 23.01.2023 ore 17.00
REGGINA B	REGGINA 1914 C	Dom. 22.01.2023 ore 10.00

10^ Giornata

SEGATO C	REGGINA B	Mart. 31.01.2023 ore 17.00
C.REGGIO J.	SEGATO B	Mart. 31.01.2023 ore 17.45
PIALE	SEGATO A	Mart. 31.01.2023 ore 15.30
POL. LORETO	POL PELLARESE	Merc. 01.02.2023 ore 16.45
REGGINA 1914 A	LUDOS VECCHIA MINIERA	Dom. 29.01.2023 ore 10.00
VILLESE 1946	REGGINA 1914 C	Ven. 03.02.2023 ore 16.00

11^ Giornata

LUDOS VECCHIA MINIERA	VILLESE 1946	Merc. 08.02.2023 ore 15.00
POL PELLARESE	REGGINA 1914 A	Ven. 10.02.2023 ore 15.30
SEGATO A	POL. LORETO	Merc. 08.02.2023 ore 15.00
SEGATO B	PIALE	Lun. 06.02.2023 ore 17.00
REGGINA B	C.REGGIO J.	Dom. 05.02.2023 ore 10.00
REGGINA 1914 C	SEGATO C	Sab. 04.02.2023 ore 16.00



TORNEO PULCINI # GRASSROOTS CHALLENGE – S.S. 2021/2022



A.S. CENTRO REGGIO JUNIOR Matr.203998 E-MAIL CENTROREGGIOJUNIOR@HOTMAIL.IT PEC centroreggiojunior@pec.it SITO
Corrispondenza: C/O VIA COLLINA DEGLI ANGELI 3 - 89124 REGGIO CALABRIA (RC)
Telefono Sede: 0965 811217 Fax : 0965-811217 Colori sociali: BIANCO-ROSSO
Campo da giuoco: S.ANTONIO (C038) VIA COLLINA DEGLI ANGELI - REGGIO CALABRIA

ACSD. LUDOS VECCHIA MINIERA Matr. 933872 E-MAIL LUDOSVECCHIAMINIERA@GMAIL.COM PEC LUDOSVECCHIAMINIERA@PEC.IT SITO
Corrispondenza: C/O
Telefono Sede: 3792018000 Fax : Colori sociali: NERO-ARANCIO
Campo da giuoco: CALAMIZZI C5 (818) VIA CALAMIZZI 61 – REGGIO CALABRIA

U.S.D. PIALE Matr.204780 E-MAIL LUCADEFRANCO@LIBERO.IT PEC Lucadefranco@pec.it SITO
Corrispondenza: C/O DE FRANCO GIUSEPPE - VIA A. MICENE, N° 76 - 89018 VILLA SAN GIOVANNI (RC)
Telefono Sede: 0965756256 Fax : Colori sociali: BIANCO AZZURRO
Campo da giuoco: COMUNALE "NINO LO PRESTI" (461) CONTRADA SANTA DOMENICA - REGGIO CALABRIA/GALLICO SUP.

A.S.D. POLISPORTIVA LORETO Matr.203246 E-MAIL POLISPORTIVALORETO@LIBERO.IT PEC polisportivaloreto@pec.it SITO WWW.POLISPORTIVALORETO.IT
Corrispondenza: C/O A.S.D. POLISPORTIVA LORETO - VIA GRAZIELLA, 26 - 89133 REGGIO CALABRIA (RC)
Telefono Sede: 0965 625827 Fax : 0965.625827 Colori sociali: ROYAL GIALLO
Campo da giuoco: C.S. LORETO (C040) VIA GRAZIELLA – REGGIO CALABRIA

S.C. POLISPORTIVA PELLARESE Matr.912188 E-MAIL POLISPORTIVAPELLARESE@GMAIL.COM PEC giovanni.imbalzano@pec.it SITO
Corrispondenza: C/O GIOVANNI IMBALZANO - VIA NAZIONALE 208 – BOCALE - 89134 REGGIO DI CALABRIA (RC)
Telefono Sede: 0965677739 Fax : Colori sociali: GIALLO/BLU
Campo da giuoco: COMUNALE "A. IARIA" PELLARO (71) VIA LUNGOMARE - REGGIO CALABRIA/PELLARO

REGGINA 1914 S.R.L. A – B e C Matr.943512 E-MAIL settoregiovanile@reggina1914.it PEC reggina1914@pec.it SITO www.reggina1914.it
Corrispondenza: C/O CENTRO SPORTIVO SANT'AGATA - VIA DELLE INDUSTRIE, 1 - 89135 REGGIO DI CALABRIA (RC)
Telefono Sede: 09651888715 Fax : Colori sociali: AMARANTO
Campo da giuoco: CENTRO SPORTIVO S. AGATA (428) VIA DELLE INDUSTRIE - REGGIO CALABRIA

SSDARL SEGATO A – B e C Matr.941677 E-MAIL jsegato@yahoo.com PEC jsegato@legalmail.it SITO www.jsegato.it
Corrispondenza: C/O AGOSTINO CASSALIA - VIA ITRIA, 28 - 89132 REGGIO DI CALABRIA (RC)
Telefono Sede: 0965 626627 Fax : Colori sociali: BIANCO NERO
Campo da giuoco: REGGIO VILLAGE (C039) VIALE MESSINA - REGGIO CALABRIA

A.S.D. VILLESE 1946 Matr.918306 E-MAIL asdvillesse1946@gmail.com PEC essobelle@pec.it SITO asdvillesse1946
Corrispondenza: C/O ROSARIO BELLE' - VIA LA VOLTA, 26 - 89018 VILLA SAN GIOVANNI (RC)
Telefono Sede: 3358189058 Fax : Colori sociali: NERO VERDI
Campo da giuoco: da definire



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
COORDINAMENTO REGIONALE S.G.S. / L.N.D. CALABRIA
DELEGAZIONE DI REGGIO CALABRIA

REFERTO (GRASSROOTS CHALLENGE)

Gara					Vs				
Giorno				Ora		Campo			

SOLUZIONE 1 (Ampiezza)

	Campo 1 3vs3		Campo 2 Giochi Tec.		Campo 3 3vs3		Campo 4 Giochi Tec	
Rotazione	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo

SOLUZIONE 2 (Costruzione)

	Campo 1 3vs3		Campo 2 Giochi Tec.		Campo 3 3vs3		Campo 4 Giochi Tec	
Rotazione	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo

INCONTRO 7vs7

Società	Esercitazioni (punteggio Soluzione 1 o 2)	1° tempo	2° tempo	3° tempo	Punti Totali

DIR. ACCOMP. _____ - _____ ALLENATORE _____ 1° TECNICO _____ 2° TECNICO _____ 3° TECNICO _____ 4° TECNICO _____	DIR. ACCOMP. _____ - _____ ALLENATORE _____ 1° TECNICO _____ 2° TECNICO _____ 3° TECNICO _____ 4° TECNICO _____		
Comportamento del pubblico			
Positivo	Negativo	Positivo	Negativo
SOCIETA' OSPITANTE		SOCIETA' OSPITATA	
FIRMA		FIRMA	



7vs7																	
Squadre	1° tempo (Goal)						2° tempo (Goal)						3° tempo (Goal)				



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.

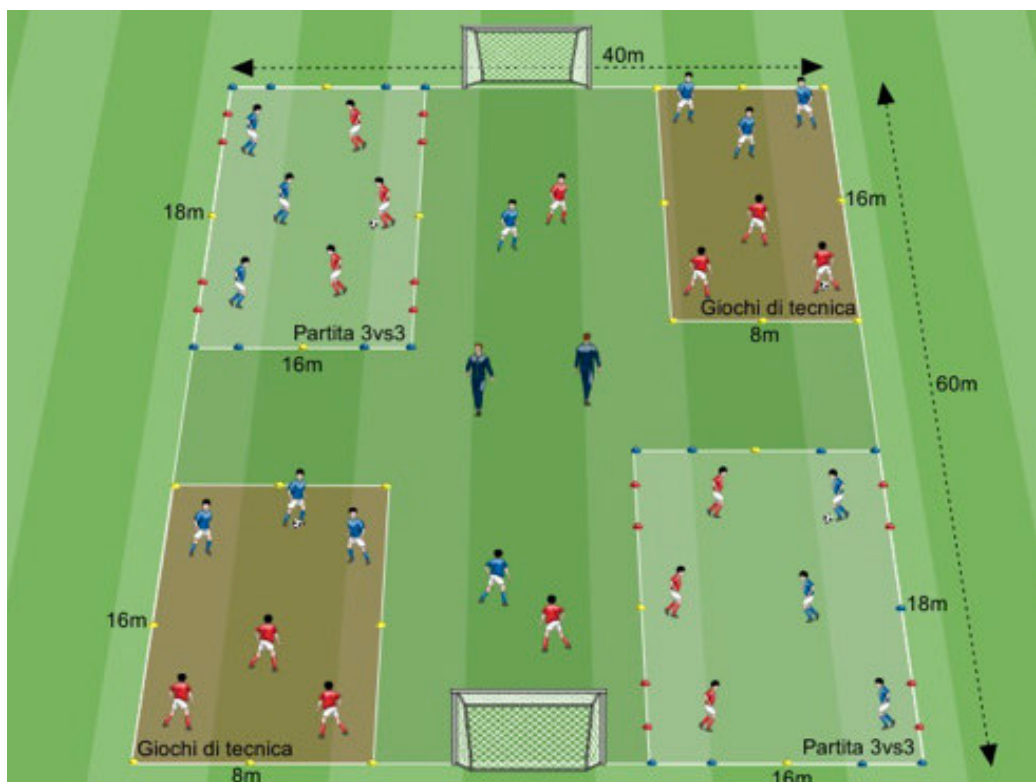
Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3 contro 3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di 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.

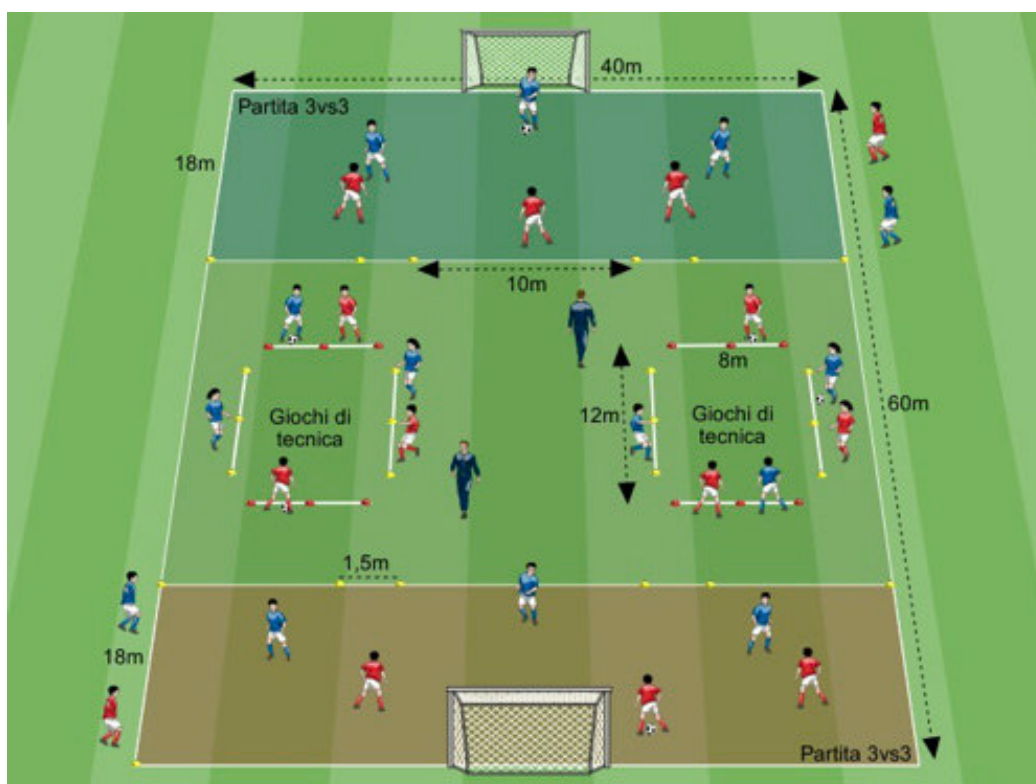
Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7 contro 7.

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.

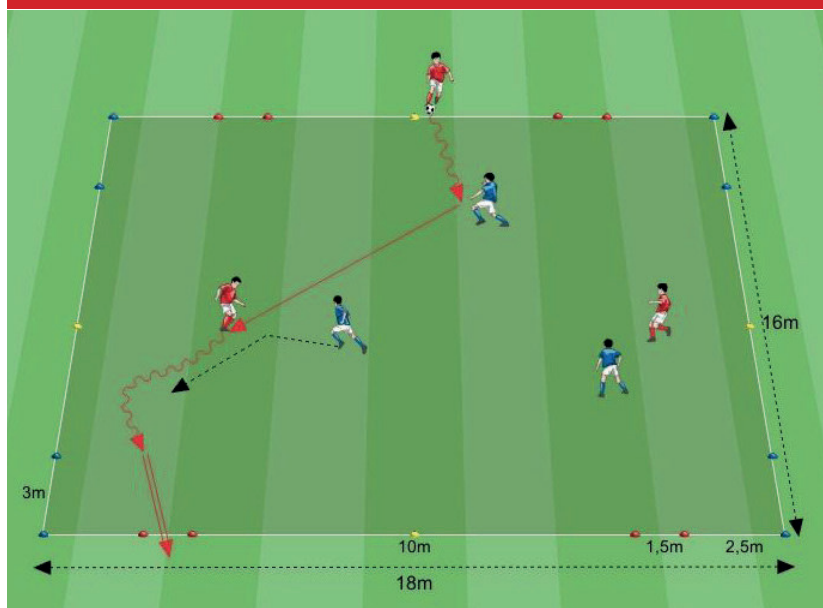
Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3 contro 3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 6 minuti ciascuna) e nel 7 contro 7 (2 o 3 tempi di 15 minuti ciascuno).

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.

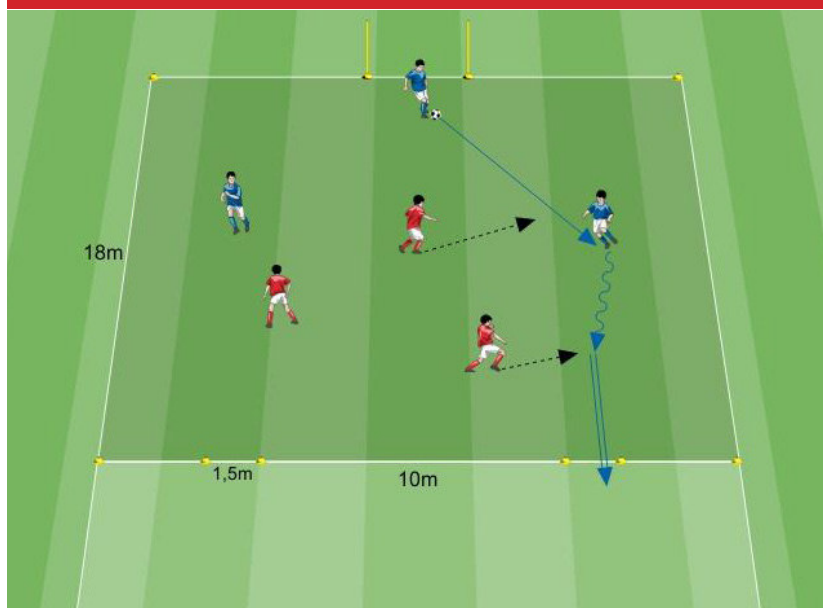
Regole

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 scega 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

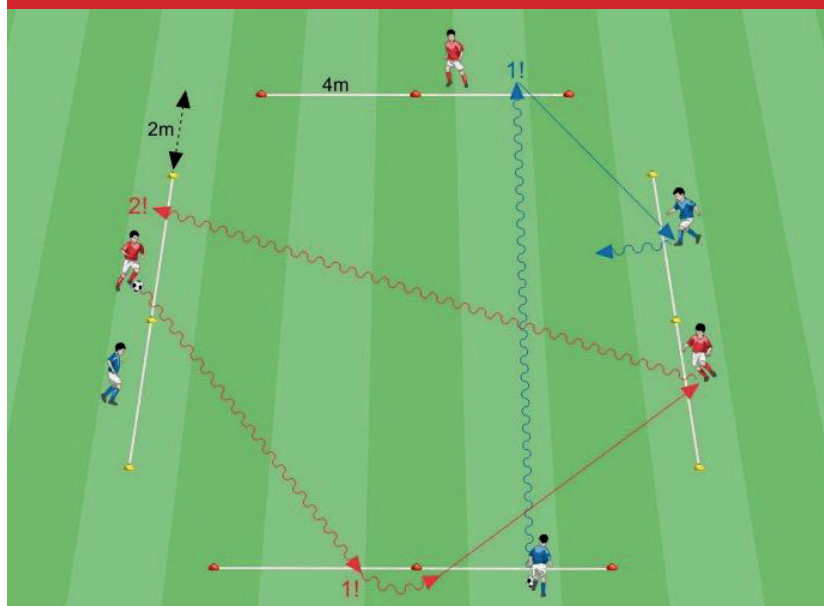
Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 3'.

- **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.

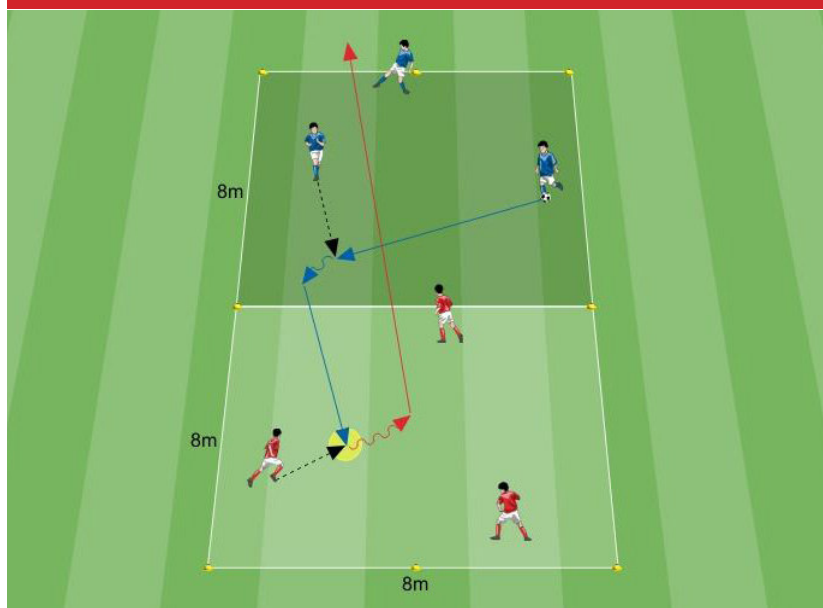
Regole

- 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.