

REGOLAMENTO PICCOLI AMICI S.S. 2015/2016
FASE PRIMAVERILE
FIGC LND - DELEGAZIONE PROVINCIALE DI ORISTANO

ARTICOLAZIONE DEL CONCENTRAMENTO E DURATA GARE.

Ogni partita sarà disputata da squadre di quattro o cinque giocatori ciascuna, in mini-campi corrispondenti alle misure 25-35 x 15-20 mt., con portieri, che disputeranno due o tre tempi da 10 minuti ciascuno.

Potranno essere schierati fino a n. 8-10 giocatori, 4 o 5 per ogni tempo di gara, i quali dovranno permanere in campo per tutta la frazione di gioco e non subire avvicendamenti.

E' necessario effettuare il controllo dei cartellini.

Non è assolutamente necessario l'uso di porte con struttura in ferro o altro materiale rigido e la tracciatura del campo. Si vuole chiarire che il tempo di gioco totale delle partite per ogni bambino (escludendo il tempo necessario per l'attività ludica) nell'arco dell'intero concentramento, non dovrebbe superare l'ora di gioco per cui, qualora si raggiungesse tale limite, gli incontri dovrebbero essere considerati conclusi; nel concentramento successivo si farà in modo di favorire gli incontri tra quelle società che non si sono affrontate la settimana precedente. In questo modo il tempo necessario per svolgere le attività richieste in concentramento (controllo cartellini, giochi vari, gare etc.) non dovrebbe superare le due ore totali.

Per quanto riguarda i campi di gioco delle gare, si ricorda che è fondamentale predisporre un numero di campi tale da ospitare le gare in contemporanea, ad esempio: se il concentramento è formato da 4 società i campi di gioco dovrebbero essere 2; 8 Società 4 mini campi.

Non è possibile effettuare una gara alla volta.

In ogni giornata è previsto, oltre alle partite di calcio, un momento riservato all'attività ludica che coinvolga contemporaneamente tutti i bambini presenti nella giornata. Il coinvolgimento totale dovrà essere vissuto come un momento di forte aggregazione sociale e quindi altamente socializzante sia per i bambini che per gli adulti presenti.

GIOCO N° 1: GIOCO A CONFRONTO.

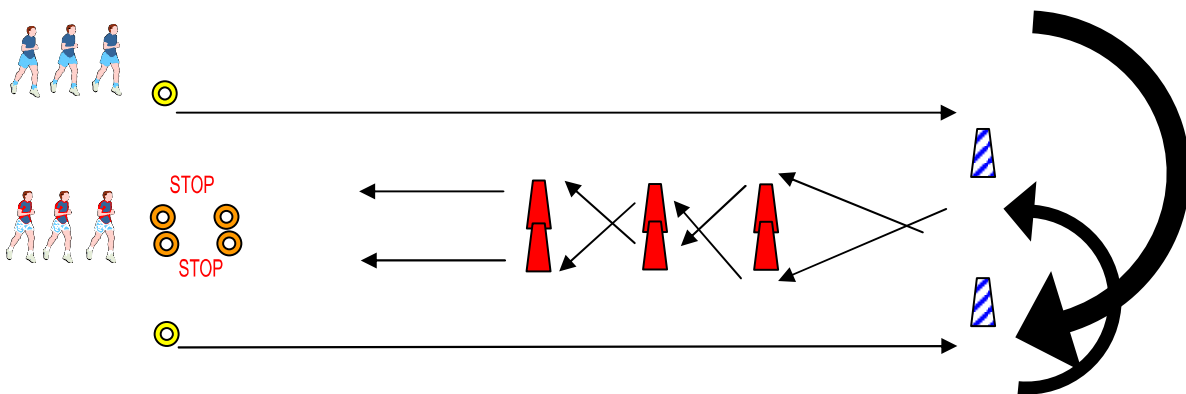
Si disporranno i bambini in due file parallele, ciascuna dietro un cinesino. Il primo della fila avrà la palla al piede. Alla distanza di 2 metri ci sarà un segnalino (per es. un "cinesino"), a 15 metri ci sarà un cono.

I bambini dovranno correre guidando la palla con entrambi i piedi fino al primo cono, aggirarlo, dirigersi verso il "cinesino", dribblando i cono successivi e, nel successivo spazio di 2 metri, rallentare fino a stoppare la palla di fronte al compagno, che in quel momento è capofila, fermo sulla linea di partenza. Una volta che entrambi i bambini (sia della squadra vincitrice sia di quella sconfitta) hanno concluso il loro tragitto e consegnato il pallone ai compagni capofila, si faranno partire contemporaneamente i secondi, e così via. Non si tratta, quindi, di una staffetta con passaggi consecutivi.

REGOLE:

La conduzione della palla dovrà essere effettuata (tra andata e ritorno, fino al “cinesino”) con un numero di tocchi al pallone non inferiore a 10. Guadagnerà un punto la squadra del bambino, che per primo concluderà il tragitto e riuscirà a fermare la palla nella zona di arresto (mt. 2 tra i cinesini di partenza). Alla conclusione della guida della palla effettuata da tutti i bambini, si farà il conteggio finale della somma punti. Si dispone che la società in inferiorità numerica effettui le stesse prove dell'altra, facendo ripetere il percorso ad alcuni bimbi, possibilmente senza utilizzare sempre i più dotati. Vincerà la squadra che avrà totalizzato più punti. Distanze suggerite: 15 metri tra un cono e l'altro; 2 metri tra i primo cono e il “cinesino”.

RAPPRESENTAZIONE GRAFICA:



GIOCO N° 2: GIOCO DI SITUAZIONE “fai gol dove puoi”.

Obiettivi specifici:

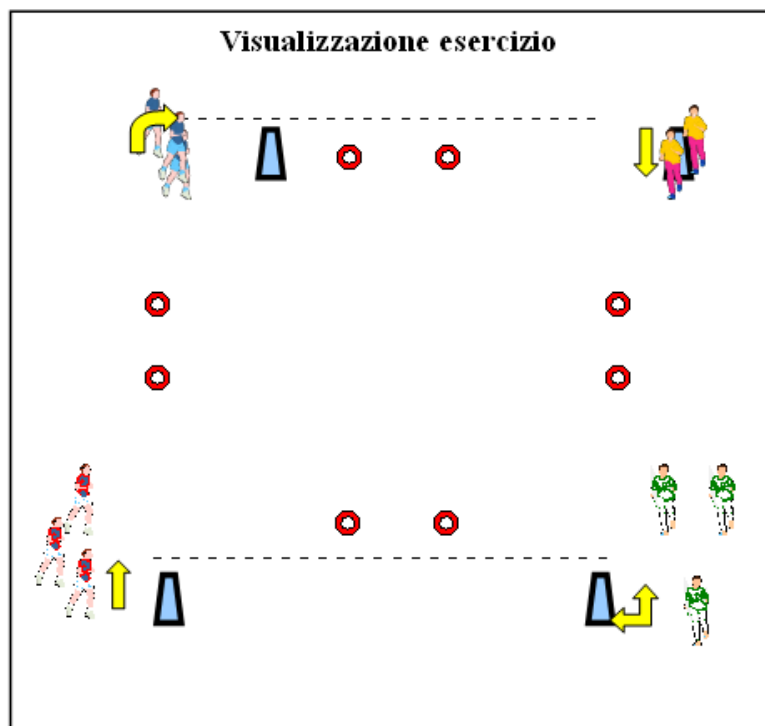
rapidità; 1 c 1; collaborazione; organizzazione spazio-temporale; discriminazione visiva; capacità di adattamento e trasformazione; capacità cognitive correlate alla capacità tattico-decisionale .

Spazio necessario:

un quadrato di 10 mt. per lato.

Materiale occorrente:

n° 4 coni ; 2 palloni; 8 delimitatori spaziali o cinesini.



Descrizione esercizio:

Il gruppo viene diviso in 4 squadre, 2 per ciascuna società sportiva, le quali devono posizionarsi agli angoli, dietro i coni. Al segnale il primo di ciascun gruppo scatta, effettua un giro completo in senso orario, supera il proprio cono ed entra nello spazio di gioco, attraversando la porticina marcata dai delimitatori, cercando di arrivare per primo sulla palla e fare goal in una qualunque delle porticine evidenziate dai delimitatori o cinesine. I giocatori che non riusciranno a catturare la palla fungeranno da difensori e cercheranno di impedire la marcatura degli avversari della opposta società: in pratica si gioca 2 vs 2.

Il gioco avrà termine quando tutti i giocatori, distribuiti nei 4 gruppi, avranno partecipato attivamente al confronto; il punteggio sarà determinato dalla somma delle marcature realizzate dai bimbi della stessa società, divisi in 2 sottogruppi.

Si dispone che la società in inferiorità numerica effettui le stesse prove dell'altra, facendo ripetere il percorso ad alcuni bimbi (non tutti i più bravini!!).

Si consiglia, per fornire ai bimbi un ulteriore punto di riferimento, che i coni da posizionare agli angoli del quadrato siano di colore diverso o lo siano le coppie di cinesine da attraversare subito dopo 1 giro e dopo aver superato il cono dal quale si è partiti.