



Federazione Italiana Giuoco Calcio

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Delegazione di Nuoro

REGOLAMENTO RAGGRUPPAMENTI PRIMI CALCI

Il programma prevede che nei confronti ufficiali, organizzati sotto forma di raggruppamenti con almeno 3-4 squadre coinvolte, la modalità di gioco con cui si confronteranno i giovani calciatori dovrà prevedere almeno 3 partite (in modalità 2:2 o 3:3 per i Piccoli Amici o 4:4 o 5:5 per i Primi Calci) alternati a 2 esercitazioni scelte tra le 5 proposte nel manuale "Programma di sviluppo territoriale - Programma Rosso", nella fattispecie "Il Laboratorio del Movimento" e "I Postini". Il presente regolamento elaborato dallo Staff Tecnico dell'Attività di Base deve essere affisso alla bacheca dello spogliatoio o comunque costantemente visibile dai giocatori, dai dirigenti della società.

Tutte le attività programmate si devono svolgere garantendo l'assoluta sicurezza ai bambini/e partecipanti; in particolare si sollecita di prestare la massima attenzione alla messa in sicurezza delle porte e alla garanzia della distanza di sicurezza (m. 1,50 da qualsiasi ostacolo) come ad esempio i pali delle porte.

Tutti i campi dove vengono disputate le partite devono essere omologati.

Caratteristiche dell'attività

In conformità con le linee indicate dal CU n.23 del 19.10.2018 (circolare n.2 Attività di Base) questa Delegazione su indicazione del Coordinamento S.G.S. Sardegna, indice ed organizza i raggruppamenti della categoria dei PRIMI CALCI

L'attività della categoria "Primi Calci" ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo.

Modalità di svolgimento della partita

- a) Le attività della categoria Primi Calci vengono svolte secondo la modalità cosiddetta "Festival" in base alla quale gli incontri si svolgeranno obbligatoriamente tra 3 o più società.
- b) L'attività prevede l'esecuzione di più partite 4:4 o 5:5 ovvero 3 tempi di gioco da 10' + 3 tempi di gioco da 10' alternate dai due giochi prescelti per la fase autunnale ovvero Il Laboratorio del Movimento e I Postini; **non è concesso svolgere i giochi alla fine delle partite**.
- c) Il punteggio è fine a se stesso e non influisce in alcun modo sul risultato.
- d) I "calci di rigore" non sono considerati come "gioco" valido affinché la gara si possa considerare svolta secondo le modalità riportate nel C.U. n. 1

- e) La gara, alla quale partecipano **4 o 5** calciatori per mini squadra, è così strutturata :
- 1) “Il Laboratorio del Movimento” 15’
 - 2) Primo confronto di **3 tempi** di 10 minuti ciascuno
 - 3) Gioco “I Postini “ 15’
 - 4) Secondo confronto di **3 tempi** di 10 minuti ciascuno
 - 5) Terzo tempo fair Play
- Sono concesse , qualora la struttura organizzativa lo permetta, delle sequenze diverse ; le stesse non devono prevedere momenti di attesa dei bambini.
- f) Le Società dovranno presentare un numero di bambini/e liberamente ; è obbligatorio comunicare al referente Tutor della società organizzatrice il numero dei bambini almeno 2 giorni prima della manifestazione
- g) Nelle attività di raggruppamento dei Piccoli Amici , tutti i giocatori dovranno essere impegnati nelle fasi di gioco e possibilmente nessun bambino/a dovrà **“aspettare il suo turno”**;
- h) Il campo di gioco deve avere le dimensioni di circa 30 mt x 20 mt (vedi allegato n.1 CU n. 1 2019 2020);
- i) Le dimensioni delle porte non sono codificate ; potranno essere posizionati 2 coni ad una distanza di 3/4 mt con gol valido al di sotto della linea immaginaria tra gli stessi;
- l) I palloni devono essere di circonferenza ridotta e peso contenuto convenzionalmente identificabili con il n. 3;
- m) Età minima: **sesto anno anagraficamente compiuto**; il 2013 dopo il compimento del 6° anno
- n) Età massima: **anno 2011° al momento dell’emissione tessera.**
- o) Non è ammesso il fuorigioco
- p) Assegnazione **“Green Card”**: qualora un giocatore o un’intera squadra (vedi criteri di assegnazione Green Card) si renda meritevole della suddetta le Società dovranno segnalare a questa Delegazione e al Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, una specifica comunicazione oltre al referto di gara.
- Il Settore Giovanile e Scolastico pubblicherà nelle pagine regionali o in quella nazionale del proprio sito www.settoregiovanile.figc.it i gesti e le situazioni particolarmente rilevanti al fine di dare opportuna visibilità ai gesti di Fair Play evidenziati nell’ambito delle categorie di base.

Organizzazione dell’ evento

Al fine di organizzare le attività in esame riportiamo alcune indicazioni organizzative utili a svolgere nel miglior modo possibile le attività previste per categorie in esame

DA FARE PRIMA :

- a) Entro e non oltre 2 giorni precedenti la manifestazione il dirigente/istruttore della società ospitante definisce i dettagli del raggruppamento secondo il format e riceverà da ogni società il numero dei bambini/e che parteciperanno;
- b) La società ospitante si occupa di predisporre i campi da gioco con congruo anticipo rispetto all’orario di inizio previsto;
- c) Le società ospiti si organizzano per arrivare al campo almeno 30’ prima dell’inizio dell’attività per permettere ai giovani giocatori di cambiarsi ed alla società ospitante di adempiere per tempo alla identificazione dei giocatori (il cosiddetto appello);
- d) Prima dell’inizio sarà opportuno organizzare un brevissimo incontro tra i referenti di ogni squadra partecipante dove viene illustrato il programma;
- e) **Ogni società ha il compito di redigere una lista gara completa in ogni sua parte e consegnarla alla segreteria a firma del Presidente e con dichiarazione relativa al possesso delle certificazioni mediche dei partecipanti ;**
- f) Viene eseguito il saluto tra i tecnici e bambini presenti nella forma preferita dai dirigenti/istruttori presenti.

DA FARE DURANTE

- a) E' importante che gli orari del programma vengano fatti rispettare dal referente della società ospitante (Tutor del raggruppamento) ed i generale da tutti gli adulti presenti;
- b) La regolarità degli incontri viene fatta rispettare dai dirigenti arbitro presenti in campo (un dirigente arbitro puo' seguire anche più incontri contemporaneamente).

DA FARE DOPO

- a) Viene dedicato il tempo opportuno per i saluti tra i giocatori e i dirigenti/allenatori;
- b) Viene redatto il referto gara completo delle firme dei Dirigenti accompagnatori Ufficiali;**
- c) **La società ospitante** ove possibile è invitata ad organizzare **condividendo con le altre società** il Tempo Supplementare Fair Play riservato ai bambini presenti.

Arbitraggio delle Gare

La funzione di coordinare l' autoarbitraggio è riservata ai dirigenti, ai tecnici delle società presenti unitamente al Tutor del Raggruppamento.

Saluto

All'inizio ed al termine di ogni incontro i dirigenti ed i tecnici delle Società interessate dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, stringendosi la mano, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia, ovvero schierandosi a centrocampo, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

Consegna referti gara

Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre debbono firmare, per avallo, il risultato che il Tecnico o Dirigente-Arbitro riporta sul rapporto. Il direttore di gara provvede, quindi, a completare il rapporto in tutte le altre voci ivi previste.

Il Dirigente della squadra ospitata deve comunque sottoscrivere il referto, ed in caso di eventuale disaccordo deve far riportare le relative osservazioni nel referto.

La Società OSPITANTE deve trasmettere il referto del Raggruppamento a questa Delegazione Provinciale entro e non oltre il terzo giorno dallo svolgimento della gara.

N.B. I referti vanno inviati via mail all'indirizzo: attivadibasenuoro@gmail.com .

N.B.

Tutto quanto non descritto in merito a norme e regolamenti che caratterizzano l'attività, si dovrà fare riferimento alle norme generali e regolamentari delle categorie dell' Attività di Base.

*Il Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico Sardegna
Prof. Mauro Marras*

Il Segretario

Il Delegato Provinciale L.N.D.

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL LABORATORIO DEL MOVIMENTO



15 minuti



22x15 metri



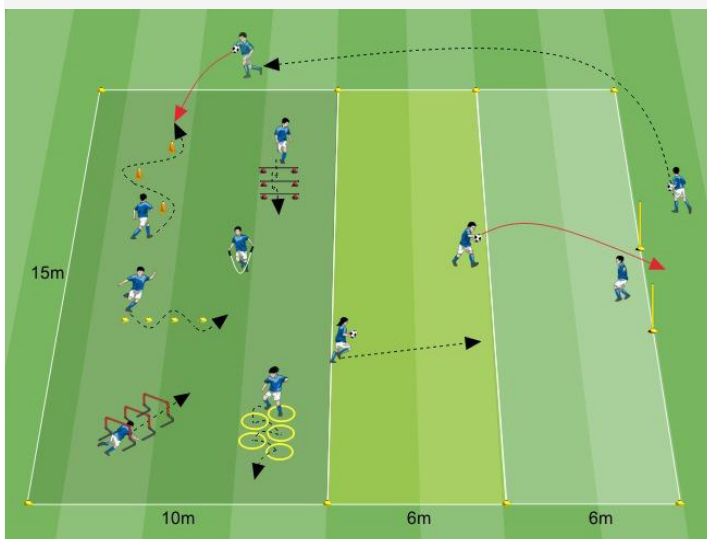
10 giocatori

Descrizione

I giocatori si dispongono all'interno di un rettangolo dove sono posizionate alcune stazioni in cui è previsto lo svolgimento di azioni motorie: skip; slalom; salti con la corda; salti alternati; strisciare sotto gli ostacoli ecc. A 12 metri da questo spazio è delimitata una porta difesa da un portiere. A metà tra la porta e lo spazio delimitato viene definita una "linea di tiro". 6 giocatori iniziano l'attività all'interno del rettangolo scegliendo autonomamente in quali stazioni interagire. 3 giocatori partono con il pallone in mano. 1 giocatore inizia l'attività interpretando il ruolo del portiere.

Regole

- I 6 giocatori che cominciano l'attività nel rettangolo hanno il compito di muoversi all'interno dello stesso andando a ricercare delle stazioni con le quali interagire attraverso azioni motorie di vario tipo: skip; slalom; salti con la corda; salti alternati; strisciare sotto gli ostacoli; ecc. Le stazioni vengono scelte a piacimento da parte dei giocatori.
- I 3 giocatori che cominciano l'attività con la palla si dirigono verso la porta per cercare di realizzare una rete attraverso un lancio effettuato con le mani. Se, chi effettua il lancio, riesce a realizzare un gol, prende il posto del portiere, in caso contrario riprende il pallone lanciato e va a consegnarlo ad uno dei compagni impegnati nelle azioni motorie entrando poi nel rettangolo delimitato per svolgere le attività previste. Chi riceve il pallone dal compagno si dirige a sua volta verso la porta ricercando la realizzazione di una rete.
- Il giocatore a cui passare la palla viene scelto in base all'impegno profuso nello svolgimento dei percorsi motori, la decisione spetta al giocatore che rientra con la palla in mano dalla zona di tiro (se necessario, questo può fermarsi alcuni secondi ad osservare i comportamenti dei compagni impegnati nell'interazione con le varie stazioni predisposte).
- Il portiere che ha subito il gol, esce dalla porta, prende il pallone che è entrato in rete e si dirige verso i compagni che stanno eseguendo i percorsi individuandone uno a cui passare la palla ed andando poi ad interagire con le stazioni predisposte.



Possibile ambientazione

Il rettangolo di gioco è una "laboratorio del movimento" in cui gli scienziati più diligenti ed operosi vengono premiati con un viaggio (lancio del pallone verso la porta).

Variante per i Piccoli Amici

- Non è previsto alcun limite di lancio della palla per realizzare il gol.
- I giocatori vanno aiutati nella scelta del compagno a cui passare il pallone dopo il rientro dalla zona di lancio.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare impegno e continuità nell'esecuzione delle attività motorie previste all'interno del rettangolo.
- Sperimentare nuove modalità di interazione con le stazioni previste variando: arto utilizzato per affrontare gli ostacoli; velocità esecutiva; schema motorio di base impiegato; ecc.
- Lanciare la palla con forza, indirizzandola verso la porta con l'intenzione di ricercare la realizzazione del gol in un punto preciso.



Presupposti rappresentati



1. "Uscire" dalla conduzione dell'allenamento
2. Definire in modo chiaro gli spazi di gioco
3. Relazionarsi con atleti in modo propositivo
4. Ridurre tempi morti
5. Inserita presa di decisione
6. Regole inserite in modo progressivo
7. Far scoprire potenzialità proprio corpo
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

COLLABORAZIONE

I POSTINI



15 minuti



22x18 metri



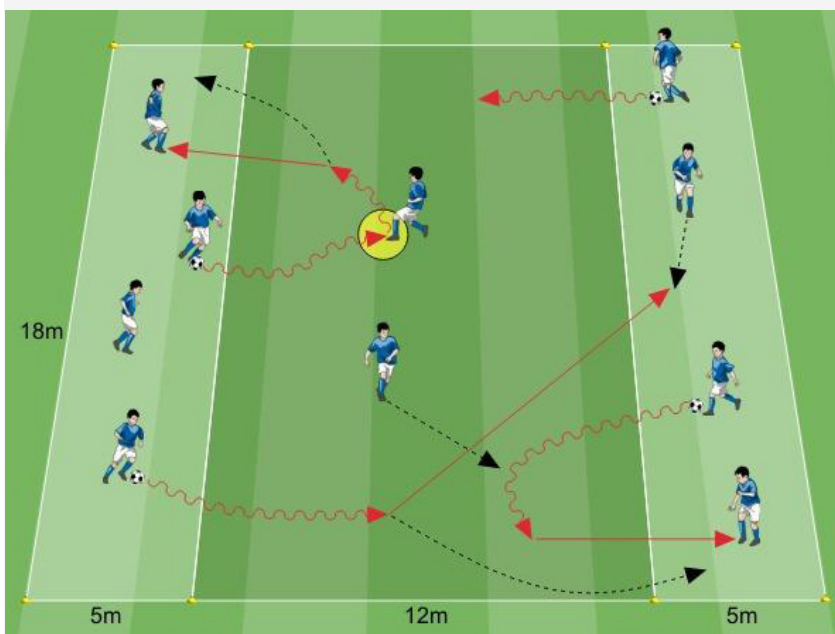
10 giocatori

Descrizione

Lo spazio di gioco è diviso in 3 settori: uno spazio centrale e 2 zone di meta rettangolari. In ogni zona di meta si posizionano 2 giocatori con palla e 2 senza. Nella spazio centrale si collocano 2 giocatori senza pallone che tengono una casacca in mano.

Regole

- I 2 giocatori con palla all'interno di ogni zona di meta hanno il compito di entrare nello spazio di gioco centrale ed effettuare una trasmissione ad uno dei due giocatori in attesa all'interno della zona di meta opposta. In seguito al passaggio, il giocatore che l'ha eseguito va a posizionarsi all'interno dello spazio in cui si trovava il compagno che ha ricevuto palla. I due giocatori con la casacca in mano hanno il compito di rubare palla ai compagni che entrano in conduzione all'interno dello spazio centrale. Se uno di questi due giocatori con casacca riesce a rubare un pallone, si effettua uno scambio immediato di ruolo (la casacca può essere lasciata a terra e deve essere raccolta dal giocatore a cui è stata rubata la palla).
- Una volta che il giocatore in possesso di palla entra all'interno dello spazio centrale può, qualora lo ritenga opportuno, trasmettere il pallone anche ad uno dei compagni senza palla all'interno del rettangolo dal quale è partito. Anche in questo caso, in seguito al passaggio, il giocatore che ha effettuato la trasmissione prende il posto di quello che l'ha ricevuta. Questa situazione di gioco è auspicabile quando il possessore di palla, entrato nello spazio centrale, trova l'opposizione da parte di uno o di entrambi i giocatori con casacca.



Possibile ambientazione

Il giocatori con palla sono i postini che devono consegnare dei pacchi importanti (i palloni), in campo ci sono però degli ostacoli (gli avversari con palla), che rischiano di far perdere loro il carico.

Variante per i Piccoli Amici

- Inizialmente non è prevista l'opposizione da parte di nessun avversario, il gioco consiste quindi in un'esperienza tecnica di passaggio, da effettuare una volta che si è entrati in conduzione palla all'interno dello spazio centrale.
- In seguito alla comprensione delle dinamiche di gioco e degli spazi, viene inserito un solo opponente nel settore centrale.

Comportamenti privilegiati

- Chi aspetta all'interno del rettangolo si muove nello spazio fornendo soluzioni di gioco al compagno in possesso di palla.
- Chi conduce palla ricerca una direzione di conduzione della stessa che sia rivolta verso lo spazio libero da avversari.
- Cercare soluzioni di trasmissione che non siano solo in avanti ma anche indietro, interpretando così lo spazio in tutte le sue direzioni.



Presupposti rappresentati



1. Fornire indicazioni tecniche in seguito all'esecuzione dell'azione
2. Definire in modo chiaro gli spazi di gioco
3. Rinforzare ed elogiare l'impegno dei giocatori indipendentemente dal loro livello prestativo
4. Evitare eliminazione dei giocatori
5. Inserire nell'attività la presa di decisione
6. Condividere semplici regole di comportamento
7. Evitare punizioni attraverso attività fisiche
8. Rispettare le caratteristiche dell'età e la conseguente espressione di gioco
9. Assegnare ai giocatori compiti di supporto e responsabilità
10. Inserire varianti nelle attività tecniche