



Federazione Italiana Giuoco Calcio

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Delegazione di Sassari

REGOLAMENTO RAGGRUPPAMENTI PICCOLI AMICI

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 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 PICCOLI AMICI

L’attività della categoria “Piccoli Amici ” ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo.

Modalità di svolgimento della partita

- a) Le attività della categoria Piccoli Amici 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 2:2 o 3:3 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 **2 o 3** calciatori per mini squadra, è così strutturata :

- 1) Gioco del “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 10 mt x 5 mt (vedi allegato n.1 CU n. 1 2018 2019).

i) Le dimensioni delle porte non sono codificate ; potranno essere posizionati 2 coni ad una distanza di 2 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: **quinto anno anagraficamente compiuto**; 2013 e 2014, 2015 solo dopo il compimento del 5° anno

n) Età massima: **anno 2013° 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 in 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: attivabasesassari@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.

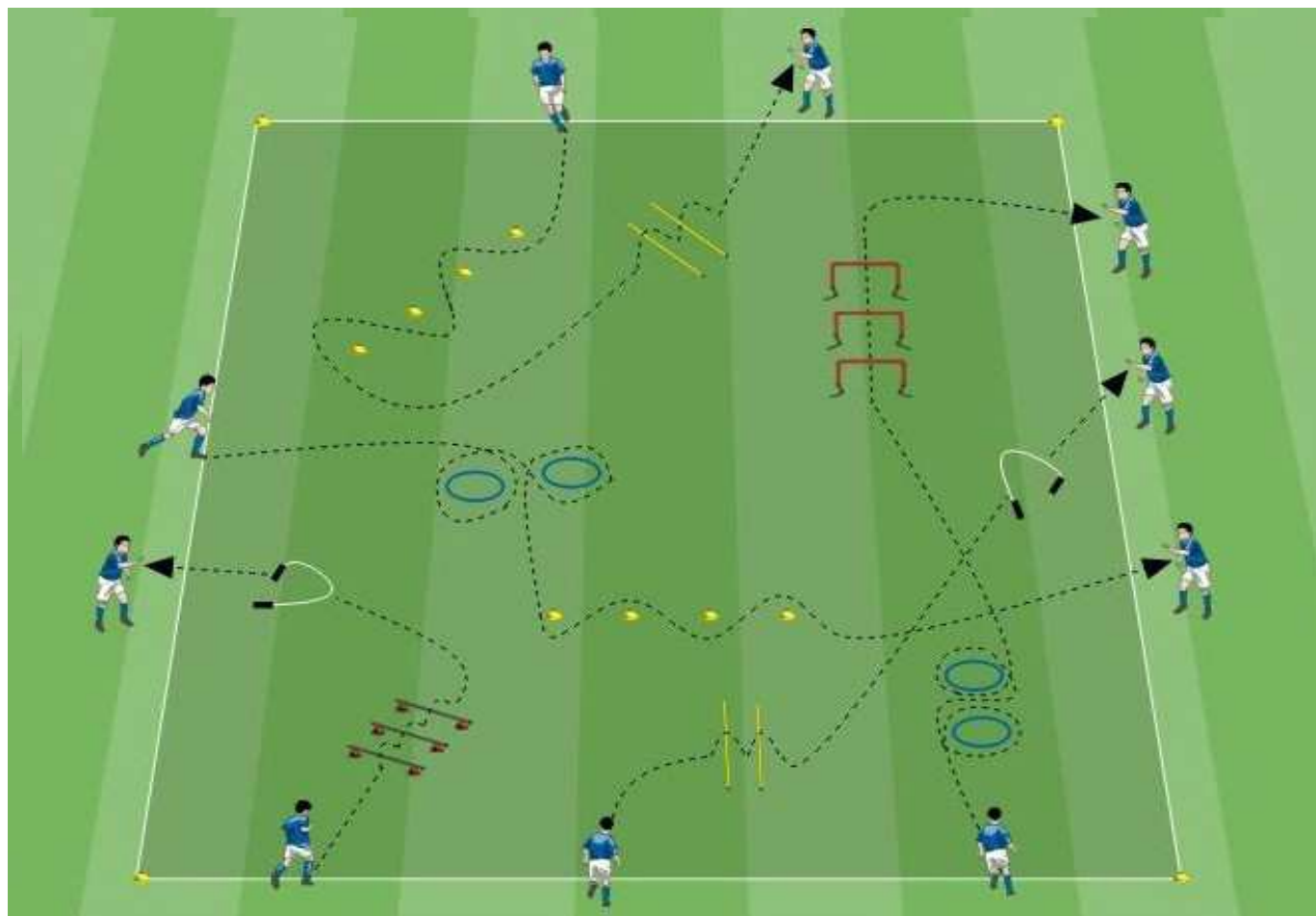
SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

15
minuti

15x15
metri

10
gioc



Descrizione

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

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

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

CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI

15
minuti

25x20
metri

10
gioc.

Descrizione

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

Regole

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

Quando la palla esce dal campo (il settore di gioco dedicato a questa stazione), questa viene data al portiere che ha il compito di lanciarla nuovamente in gioco.

COLLABORAZIONE

I POSTINI



15 minuti



22x18 metri



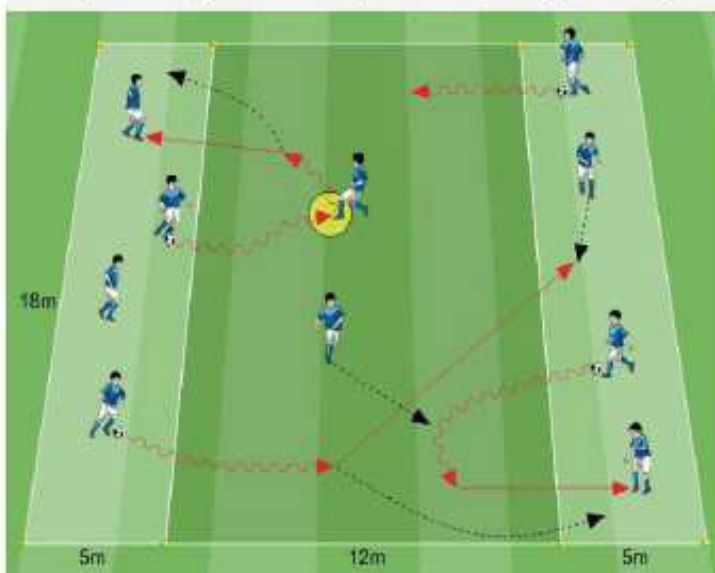
10 giocatori

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.
- Cerca 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



SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL CIRCO



15 minuti



20x20 metri



10 giocatori

Descrizione

Il gioco consiste in un'attività individuale con la palla in cui ogni giocatore svolge delle gestualità acrobatiche che prevedono l'utilizzo del pallone.

Regole

- Esempi di "colpi" (gesti acrobatici a cui viene abbinato il nome di un animale):
 - colpo dello scorpione: colpire di tacco al volo un pallone lanciato con parabola alta;
 - colpo del giaguaro: rovesciata;
 - colpo della biscia: semi-rovesciata;
 - colpo del delfino: colpo di testa al volo, in tuffo;
 - colpo dello struzzo: saltando, colpire la palla con il sedere.
- Ogni azione tecnica proposta viene spiegata verbalmente e fatta provare in forma libera ai giocatori cercando di verificare il livello di comprensione della stessa. Se l'allenatore che conduce l'attività si accorge che può essere utile una dimostrazione pratica per aiutare alcuni dei giocatori a comprendere meglio le modalità esecutive dei gesti proposti può far vedere in prima persona il gesto previsto oppure utilizzare un giocatore in qualità di dimostratore.
- L'allenatore gratifica l'impegno dei giocatori nell'esecuzione delle gestualità acrobatiche indipendentemente dal risultato delle stesse, premiando i miglioramenti ottenuti e la fantasia esecutiva dimostrata (i giocatori possono anche proporre nuove proposte di "colpi" a cui dovranno dare un nome). L'intenzione di questa forma esplorativa di attività è di far individuare al giocatore modalità alternative per colpire la palla ed imparare a percepire il proprio corpo nello spazio.



Possibile ambientazione

I giocatori rappresentano lo staff di un circo che si sta allenando per individuare delle gestualità acrobatiche, fantasiose e complesse con l'obiettivo di stupire gli spettatori che parteciperanno al prossimo spettacolo.

Variante per i Piccoli Amici

- La struttura dell'attività rimane la stessa (un pallone per ogni giocatore con azioni motorie da svolgere in forma libera) ma, se necessario, vengono semplificate le modalità di contatto con la palla, alcuni esempi: lanciare il pallone e colpirlo al volo con una parte qualsiasi del corpo prima che cada a terra; lanciare il pallone da terra e colpirlo rotolando; ecc.

Comportamenti privilegiati

- Valutare correttamente le traiettorie aeree riuscendo a colpire la palla con la parte del corpo desiderata.
- Dimostrare creatività esecutiva variando superfici e modalità di contatto con il pallone.
- Provare con entusiasmo nuove soluzioni acrobatiche anche se queste non riescono immediatamente.



Presupposti rappresentati



1. Adattare le proposte alle risposte dei giocatori
2. Preparare il campo prima dell'inizio della seduta
3. Relazionarsi con gli atleti in modo propositivo
4. Individuare l'adeguato livello di complessità per ogni giocatore
5. Bilanciare utilizzo di gioco ed esercizio favorendo il primo sul secondo
6. Inserire le regole delle attività in modo progressivo
7. Far scoprire le potenzialità del proprio corpo
8. Prediligere feedback su parametri esecutivi
9. Prevedere attività con più livelli di difficoltà
10. Sviluppare in ogni seduta elementi coordinativi e motori