

1) CORSI CONI FIGC STAGIONE 2011 – 2012

Corso delegazione di Como – Lipomo risultati finali

ELENCO IDONEI

- 1) BIZZOTTO RICCARDO
- 2) BORDOLI LIVIO MORIS
- 3) BOTTA MICHELE
- 4) CANTALUPPI MASSIMO
- 5) CAROPRESO LUIGI
- 6) CARRUBA MATTEO
- 7) CASCIARO FRANCO
- 8) CENTO RICCARDO
- 9) CESERANI LUIGI
- 10) CHOKER MOHAMAD
- 11) CINALLI SIMONE
- 12) COCCHI ROMANO
- 13) FERRANDI DARIO
- 14) FIORENTINI ALESSANDRO
- 15) FRANGI DAVIDE
- 16) GABAGLIO LEONARDO
- 17) IANIA LORENZO
- 18) IANNELLO ROBERTO
- 19) MALINVERNO FLAVIO
- 20) MARZELLA ANTONIO
- 21) MORDOCCO ROBERTO
- 22) OSTARELLO FLAVIO
- 23) PALAZZOLO ANGELO
- 24) PASQUAL VITO
- 25) PESENTI ALESSANDRO
- 26) PINI MICHELE
- 27) PROCOPIO DANIEL
- 28) PROSERPIO MATTIA
- 29) RADICE MARCO
- 30) RIVA MATTIA
- 31) ROGATI ANTONIO
- 32) ROMANO' ANDREA
- 33) RUSSO MATTEO
- 34) SAVIGLIANO WALTER
- 35) TAGLIABUE ANDREA
- 36) TAGLIABUE TIZIANO
- 37) TARGA MATTIA

- 38) TARRA DANIELE
- 39) TERRANELLA DANIELE
- 40) TERZO STEFANO
- 41) TESTORI MARCO
- 42) TETTAMANTI LUCA
- 43) TOLONE ANTONIO
- 44) VALENZISI MIRKO
- 45) VALSECCHI ANTONELLO

ELENCO CON GIUDIZIO SOSPESO

- 1) CAMINADA ALBERTO
- 2) DE NEGRI LUCA
- 3) ZANAROLI GIANFRANCO

I corsisti con giudizio sospeso dovranno sostenere un esame integrativo orale necessario per approfondire la conoscenza degli argomenti trattati nel corso ed in particolare sul Comunicato Ufficiale n.1, sui contenuti della Guida Tecnica, sulle lezioni di metodologia, correzione della verifica scritta.

Il colloquio potrà essere sostenuto nei giorni di lunedì dalle ore 15:30 alle ore 18:30 o in altra sede, previo accordo con il Settore Giovanile e Scolastico Lombardia. Si pregano pertanto i corsisti con giudizio sospeso di prendere contatto con gli uffici del Coordinatore Regionale FIGC-SGS tramite mail all'indirizzo base.lombardiasgs@figc.it o telefonicamente al numero 02/21711787 nelle date sopraindicate.

La mancanza del nominativo in uno degli elenchi sopra riportati corrisponde alla non idoneità.

Per i corsisti risultati idonei sarà successivamente comunicato attraverso un articolo sul sito internet, il giorno di consegna dell'attestato.

Congratulazioni a tutti gli istruttori da parte del Settore Giovanile e Scolastico Lombardia

2) MANIFESTAZIONI REGIONALI

FUN FOOTBALL -> Cat: “ Piccoli Amici ”

1.Premessa generale

Correre dietro ad un pallone, liberare la propria esuberanza motoria, giocare e confrontarsi con i propri compagni senza costrizioni oltre ad essere attività preferite dai bambini, rappresentano finalità e obiettivi di ogni Scuola Calcio. Per favorire lo sviluppo psicomotorio, il modello di attività da proporre dovrebbe essere concepito privilegiando il gioco, il confronto e le attività di esplorazione. Partendo da questa considerazione, le attività che andremo a proporre per questa fascia d'età, così particolare, avranno come tema dominante il gioco.

2.Finalità

- + Verificare il livello di apprendimento dei giocatori e il raggiungimento degli obiettivi prefissati nel contesto Scuola Calcio sia sul piano motorio che tecnico-situazionale;
- + Sottolineare l'importanza dell'aspetto ludico dell'attività sportiva;
- + Creare un momento di incontro con le realtà sportive dei vari Comitati provinciali.

3.Organizzazione e sviluppo dell'evento

3.1 Fascia d'età

La manifestazione coinvolgerà i bambini appartenenti alla categoria Piccoli Amici in età compresa dai 6 agli 8 anni.

Possono partecipare i bambini nati negli anni 2004 - 2005

3.2 Organizzazione generale

La manifestazione prevede il coinvolgimento di 40 società presenti sul territorio lombardo che si confronteranno in un'unica giornata nello svolgimento di giochi ed esercitazioni tecnico-motorie e situazionali/partita. Ogni società porterà una squadra composta da 10 bambini accompagnata da due Istruttori o Dirigenti.

3.3 Data, luogo e orari

La manifestazione REGIONALE si svolgerà **Domenica 20 maggio 2012** presso il Centro Sportivo “Don Bosco” sito in **Segrate, zona Redecesio Via Donizzetti** dalle ore 15,00 alle 18,30 (ritrovo squadre ore 14.30) .

3.4 Criteri di reclutamento società sportive

Al fine di un regolare svolgimento della manifestazione si coinvolgeranno **40 società sportive**. Saranno ammesse/obbligate a partecipare le scuole calcio aspiranti qualificate.

In caso di posti disponibili verranno invitate società che hanno richiesto il riconoscimento della scuola calcio.

4.Svolgimento tecnico della manifestazione

4.1 Descrizione generale

Le società partecipanti dovranno confrontarsi in due momenti differenti:

Momento ludico-motorio: giochi a confronto e percorso motorio

Momento tecnico-situazionale: partite 4>4 (più portieri)

Le società verranno suddivise in due gruppi da 20 società ciascuno. Mentre il primo effettuerà il momento ludico-motorio l'altro sarà impegnato nelle partite. Al termine si cambieranno i momenti.

4.2 Momento ludico-motorio: giochi a confronto 50' totali

Le 20 società del primo gruppo verranno suddivise in 4 per ognuno dei 5 giochi scelti per la festa finale della durata di 10' ciascuno. Ruoteranno sui vari giochi. Per ogni gioco avranno a disposizione 10 minuti complessivi.

GIOCHI:

I giochi dovranno essere utilizzati anche durante il percorso didattico della fase primaverile e utilizzati nelle varie fasi del fun football.

E' lasciata alle singole delegazione l'organizzazione delle attività con indicazione del numero di giochi da svolgere per ciascuna giornata e il numero di squadre per ciascuna giornata.

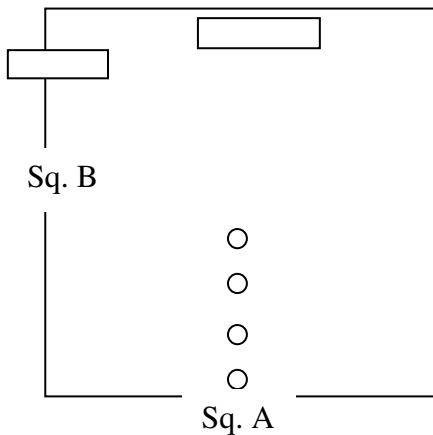
Gioco 1: "Bandiera con palla"

Il bambino chiamato corre prende la palla effettua un tratto in conduzione con la palla la ferma in uno spazio delimitato e va a prendere una delle quattro bandiere cercando di riportarla insieme alla palla per primo dietro la propria linea di partenza.

Si gioca contemporaneamente con tutte e 4 le squadre viene assegnato un punto al primo bambino che oltrepassa la propria linea di partenza con palla e bandiera.

Gioco 2: “tira che paro” (2 percorsi identici) si fanno due campi giocano 2 squadre per campo

La squadra A, dopo un breve slalom ,deve cercare di segnare più goals possibili in una porta 4x2 mentre la squadra B , dopo una capovolta, deve cercare di parare il tiro difendendo la porta.

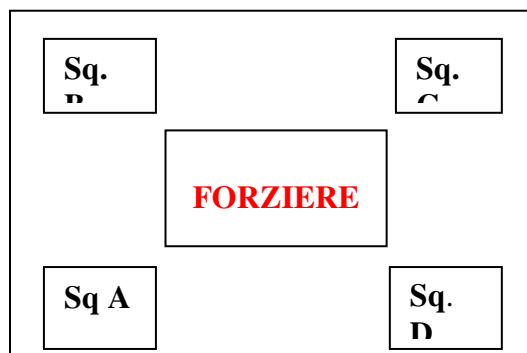


Gioco 3: “lo scalpo” (gioco delle code) due campi

Le 4 squadre si affrontano nel gioco dello scalpo:Ogni componente di una squadra ha una coda(pettorina) colorata inserita nei pantaloncini. I bambini devono cercare di rubare più code possibile e portarle all’interno di uno spazio delimitato(contenitore) posto oltre la propria linea di partenza.

Gioco 4: “attacco al forziere” due campi

Le squadre devono cercare di rubare più palloni possibili da uno spazio centrale (forziere) e portarli nella propria zona (nave). All’esaurimento di tutti i palloni vince la squadra che ne ha di più nella propria nave.



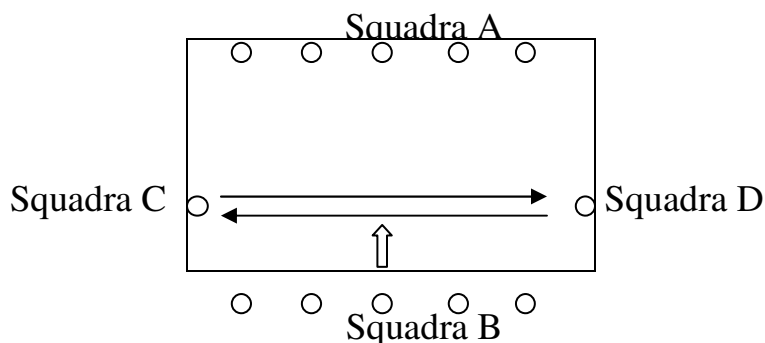
Gioco 5: “occhio all’incrocio!” (campo minato) due campi

Quattro squadre contrapposte si dispongono lungo i lati di un rettangolo, A e B sui lati lunghi , C e D sui lati corti.

Le squadre A(con la palla) e B(senza palla) si passano la palla, facendola attraversare il rettangolo mentre le squadre C e D devono alternarsi nella conduzione cercando di non farsi colpire dai palloni.

Quando tutti i componenti delle squadre C e D hanno eseguito la conduzione si invertiranno i ruoli (ogni squadra ruota in senso orario rispetto alla propria posizione di partenza).

Al termine del gioco vinceranno le squadre che hanno effettuato il maggior numero di passaggi.

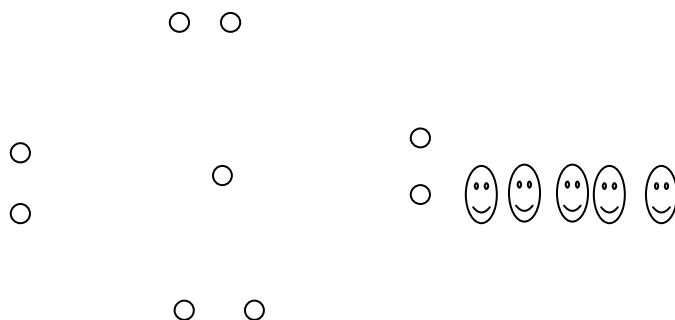


Gioco 6: “Bowling”

Vengono collocati n. 6 birilli (coni al contrario) alla distanza di 5/7 metri. Ogni bambino calcia una palla cercando di abbattere il maggior numero di birilli. Si contano i punti fatti ad ogni tiro.

Gioco 7: “Giuda disturbata”

Si dispone un cono centrale e una porticina per ogni squadra. Ogni squadra avrà un proprio pallone che dovrà portare a staffetta intorno al percorso. Vincerà la squadra che per prima riuscirà a completare la conduzione con tutti i propri componenti. Creare almeno due percorsi considerato il n. di bambini per squadra.



Gioco 8 : “Caccia alla preda”

I bambini di ogni squadra si posizionano lungo i 4 lati del quadrato(15x15) ciascuno con una palla di gomma/gomma piuma. All'interno del quadrato sono posizionati i componenti dell'altra squadra. Al via i giocatori con la palla (cacciatori) dovranno cercare di colpire gli altri bambini al centro (prede) calciando la palla.

Per ogni preda colpita la squadra colleziona un punto. Il gioco termina se tutte le prede vengono colpite o allo scadere del tempo massimo(2 minuti) dall'inizio del gioco. Successivamente si invertono le squadre.

Gioco 9 : “Boccia il pallone”

Si affrontano due squadre ogni bambino ha una propria palla (eccetto i due portieri). In un campo 20 x 20 con due porte posizionate sulla riga di fondo. Una squadra partendo dal lato opposto alla riga dove sono posizionate le porte deve condurre la palla e tentare di andare a segnare mentre gli avversari con la palla in mano devono cercare di bocciare(colpire) il pallone di un avversario per rimandarlo al punto di partenza.

Il gioco dura 2' di tempo e poi si cambiano i compiti delle due squadre.

Gioco 10 : “ Supera e segna”

In un campo da 20 x 20 vengono posizionate 5 porte larghe 3 mt e uno spazio di inizio di m 3x 3. Si affrontano 2 squadre una con tutti i giocatori in possesso palla la seconda con 5 bambini in porta e 5 difensori.

I bambini in possesso palla devono tentare di andare a segnare evitando i difensori. Nel caso il difensore intercetti palla dovrà darla all'istruttore che la consegnerà nuovamente all'attaccante per farlo ripartire dalla zona iniziale.

Viene assegnato un punto ogni rete segnata.

A metà tempo 1 minuto si cambiano i difensori e i portieri.

Al termine dei 2 minuti si invertono i compiti delle squadre

Gioco 11 : “ Rilancia la palla nelle porte”

Dividere il campo (18x10) in due metà e posizionare lungo il centro un nastro all'altezza di 1 metro; a fondo campo si devono posizionare delle porte fatte con i paletti e larghe 3 metri.

Vengono distribuiti due palloni per ogni squadra.

I bambini devono cercare di fare gol nelle porte, lanciando la palla con le mani sotto il nastro e facendola rimbalza almeno una volta (può anche rotolare)nel campo avversario .

Vince la squadra che arriva per prima fino a dieci reti segnate.

Tutti i giocatori fanno lanci e prese con le mani anche in tuffo sia nella porta che fuori. Chi prende la palla deve lanciarla verso le porte della squadra avversaria.

4.3 Momento tecnico-situazionale: il 4>4 +P **50' totali**

Le 20 società che compongono il secondo gruppo si confronteranno in partite 4>4 + portiere della durata di 5' ciascuna.

Al termine di ciascuna partita le squadre gireranno nei vari campi , una in senso orario e l'altra in senso opposto, con l'obiettivo di confrontarsi con il maggior numero di squadre possibile.

Le partite sono in totale 10 per squadra ogni mini gruppo deve giocare per intero un confronto.

In allegato: disposizione campi

5. Fun Football

Come già espresso, la manifestazione intende sottolineare l'importanza della somministrazione delle proposte in maniera ludica ed espressiva e la composizione di vera e propria festa impone un ulteriore momento di gioco e divertimento.

Al termine della manifestazione i bambini partecipanti verranno premiati nello stesso modo.

3) VISITE SOCIETA'

Si comunica che la FIGC SGS tramite i propri collaboratori inizierà l'attività di visita alle società che svolgono attività di settore giovanile.

Tali visite hanno lo scopo di verificare l'attività delle società formulando un questionario che servirà alla modifica delle attuali regole per le scuole calcio.

Le verifiche inoltre serviranno a controllare la corrispondenza tra la documentazione inviata e la situazione effettiva per la richiesta di riconoscimento di scuola calcio o scuola calcio qualificata.

Le società interessate dalle verifiche(che verranno svolte a campione salvo per le società richiedenti la qualifica) verranno contattate dai collaboratori verificatori per fissare una giornata dove dovrà essere presente il dirigente responsabile e il responsabile tecnico. Dovrà inoltre essere in corso l'attività di allenamento o preparazione di squadre appartenenti all'attività di base.