

## 1) CORSI CONI FIGC STAGIONE 2011 – 2012

### CORSO Delegazione di LECCO

Si comunica che Lunedì 16 aprile 2012 alle ore 19.15/19,30 prenderà inizio il corso CONI-FIGC di Lecco.

Gli ammessi dovranno presentarsi all'oratorio di Valmadrera Via Bovara per formalizzare l'iscrizione con il pagamento della quota di €150,00 e la consegna del certificato medico di idoneità alla pratica sportiva non agonistica

L'elenco degli ammessi è stato pubblicato sul comunicato ufficiale del CRL del 16.03.2012 (allegato comunicazione sgs attività di base)

Si pubblica il calendario.

Chi non fosse più interessato a partecipare al corso è pregato di comunicarlo via mail all'indirizzo [lombardia.sgs@figc.it](mailto:lombardia.sgs@figc.it)



**F.I.G.C.**  
Delegazione Provinciale di LECCO



# CALENDARIO CORSO

PRESSO LA SOCIETA' Polisportiva VALMADRERA C/O ORATORIO  
VIA BOVARA – LECCO inizio ore 19.30

	GIORNO	DATA	ORG.	ARGOMENTO	TIPO	OR E	DOCENTE
1	LUN <b>ORE 20,00 inizio corso</b>	16/04/12	FIGC	Presentazione del corso Attività di base: normative attuali (Comunicato n. 1) 1. Modelli organizzativi strutturali e regolamentari nelle fasi competitive dei tornei a 5 a 6 a 7, calcio a 9 a 11 e calcio femminile 2. Le Carte Federali: regolamento del Sett. Giov. E Scolastico e funzione del Settore Tecnico. 3. Responsabilità civili e penali degli istruttori ed accompagnatori	Teorico	2	Prof.Trombello  Prof. Righini
2	MERC	18/04/12	CONI	<input type="checkbox"/> <b>MODULO A – ELEMENTI DI PRIMO SOCCORSO.</b>	Teorico	3	Docente CONI Dr. Marcangeli
3	VEN	20/04/12	FIGC	1.Aspetti Medico Biologici e Nutrizionali	Teorico	3	Docente FIGC Dr. Gaddi.

4	LUN	23/04/12	FIGC	• <u>Aspetti di Traumatologia sportiva</u>	Teorico	3	Docente FIGC Dr. Gaddi
5	GIOV	26/04/12	CONI	• Teoria e metodologia dell'Insegnamento	Teorico	3	Docente CONI Prof. Righini
6	VEN'	27/04/12	CONI	• Teoria e Metodologia dell'Allenamento	Teorico	3	Docente CONI Prof. Righini
7	LUN	30/04/12	CONI	• Teoria e metodologia Dell'Allenamento	Teorico	3	Docente CONI Prof. G. Righini
9	MERC	02/05/12	FIGC	1 MODULO: la prestazione relativa alle fasce di età appartenenti all'attività di base: dagli schemi motori di base alla coordinazione grezza fino alle abilità motori e alla prestazione sportiva	Pratico	3	Prof. Quadranti
10	VEN	04/05/12	FIGC	prestazione relativa alle fasce di età appartenenti all'attività di base: potenziamento degli schemi motori di base e sviluppo delle capacità coordinative nella fascia di età dai 8 – 10 anni	Teorico Pratico	3	Docente CONI Prof. G. Righini Prof. Ginocchi
11	LUN	07/05/12	FIGC+ CONI	PP Presentazione delle attività di gioco quali elementi di approccio alla tattica individuale e collettiva: dai giochi a piccoli gruppi a situazioni vicine al modello competitivo della gara.	Pratico	3	Prof. Pichi
12	MERC	09/05/12	Tecnico	La prestazione relativa alle fasce di età appartenenti all'attività di base: dagli schemi motori di base alle capacità coordinative nella fascia di età dai 5 – 8 anni	Pratico	3	Prof. Quadranti
13	VEN	11/05/12	AIA AIAC	<u>AIAC e AIA</u> : Compiti e funzioni istituzionali di tali organismi.	Teorico	2	Prof.
14	LUN	14/05/12	psicolog o	<b>Psicopedagogia</b> : le relazioni psicologiche nella scuola calcio.	Teorico	3	Prof. Mussi
15	MERC	16/05/12	Psicolog o	* <u>2° MODULO</u> : la programmazione didattica: dalla programmazione per fasce d'età alla strutturazione dell'unità didattica: * Pianificazione annuale didattica di una scuola calcio, periodizzazione ciclica dei fattori motori	Teorico	3	Prof. Quadranti
16	VEN	18/05/12	FIGC	Dallo sviluppo delle capacità coordinative alla formazione delle abilità tecniche specifiche, attraverso giochi ed esercitazioni calcistiche per la fascia di età dai 10 – 12 anni	Teorico	3	Prof. Pichi
17	LUN	21/05/12	FIGC	Psicopedagogia: aspetti relazionali all'interno della Scuola Calcio. Rapporti Società, Dirigenti. Istruttori, Genitori.	Teorico	3	Prof. Mussi
18	MERC	23/05/12	FIGC	. Dallo sviluppo delle capacità coordinative alla formazione delle abilità tecniche specifiche, attraverso giochi ed esercitazioni calcistiche. (2 parte)	Pratico	4	Prof. Tacchini
19	VEN	25/05/12	FIGC	Valutazione dell'apprendimento motorio e dello sviluppo organico-funzionale dei giovani calciatori	Teorico Pratico	3	Prof. Tacchini
20	LUN	28/05/12	FIGC	Il portiere lavora con gli altri Giochi e attività che comprendono le abilità specifiche del portiere	Pratico	4	Prof. Ginocchi
21	MERC	30/05/12	FIGC	Verifica chiusura periodo di tirocinio	Teorico	3	Prof. Quadranti Caputo
22	VEN	01/06/12	FIGC	Tesina finale con breve commento	Teorico	3	Caputo Ginocchi
23	LUN	04/06/12	FIGC	Verifica finale teorico/pratica	Teorico	1	Righini/ Trombello

## 2) MANIFESTAZIONI REGIONALI

### *SEI BRAVO A SCUOLA DI CALCIO ANNO 2012*

#### TEMA DELLA MANIFESTAZIONE “LA CONDUZIONE”

#### INDICAZIONI GENERALI

Si ricorda che la manifestazione è una festa regionale/provinciale dell'attività di base.

I principi che regolano tale attività sono improntati al miglioramento e all'educazione del bambino nella sua globalità in osservanza dei fondamentali valori etico morali.

In particolare l'attività di base è a carattere ludico, promozionale e deve consentire a tutti di poter giocare, divertirsi e fare sport.

Lo spirito dell'attività e anche della festa non deve in ogni caso essere improntato alla ricerca della vittoria ad ogni costo ma al leale confronto e non allo scontro.

#### **INDICAZIONI ORGANIZZATIVE**

Ogni squadra dovrà partecipare alla fase provinciale obbligatoriamente con un minimo di 10 e un massimo di 15 giocatori nati nel 2001 (2002 solo se necessari a completare la squadra max 3 salvo diverse indicazioni locali) che verranno tutti impegnati nei giochi/gare.

Alle feste finali provinciali e regionali le squadre dovranno presentarsi obbligatoriamente con 14 giocatori (fatte salve deroghe richieste preventivamente al Settore Giovanile e Scolastico).

Ciascuna squadra potrà essere accompagnata all'interno del terreno di gioco da massimo 3 istruttori o dirigenti regolarmente tesserati.

Si potranno calendarizzare giornate “sei bravo...” ogni 4 gare di campionato oppure realizzarle nel periodo primaverile fermando le attività ufficiali.

E' data facoltà a ciascuna delegazione di organizzare l'attività per la fase di qualificazione.

OGNI SQUADRA VERRA' SUDDIVISA IN 3 SOTTOGRUPPI ( ES . A5 GIOCATORI A2 5 GIOCATORI A3 4 GIOCATORI) durante la rotazione n. 2 giocatori potranno essere impiegati 2 volte nel medesimo gioco.

Tutti i sottogruppi ruoteranno su tutti i giochi e tutte le gare.

Tutte le squadre saranno impegnate contemporaneamente in campo su giochi e gare si raccomanda pertanto la massima puntualità.

Nella festa regionale i giochi tecnici avranno la durata di massimo 8 minuti (potranno essere fatto più turni in ogni mini tempo) per ciascun mini tempo; le gare a confronto avranno una durata di 8 minuti per ciascun mini tempo. Le squadre di ciascun girone che hanno completato le gare andranno a fare i giochi e viceversa.

In ogni confronto della fase provinciale si dovranno disputare almeno due delle gare a confronto e almeno due dei giochi tecnici a scelta tra quelli indicati nel progetto tecnico su tre tempi(durata da concordare).

Alla festa Regionale accederà una società per ciascuna delegazione più la società ospitante e altre 2 per la delegazione di Milano.

I punteggi di ammissione alle feste regionali (Biassono 3 giugno 2012 ) e nazionale (Coverciano 16/17 giugno 2012) verranno determinati come sotto riportato:

#### 1- ORGANIZZAZIONE DELLA SOCIETA'

scuole calcio qualificate 5 pt

scuole calcio 3 pt

centri calcistici di base 1 pt

#### 2- PUNTEGGIO DI MERITO SPORTIVO

(determinato dal risultato/posizione delle fasi provinciale/regionali)

1° classificato fase provinciale/regionale 8 pt

2° classificato fase provinciale/regionale 6 pt

3° classificato fase provinciale/regionale 4 pt

4° classificato fase provinciale/regionale 2 pt

3- PUNTI DISCIPLINA (vengono assegnati a insindacabile giudizio solo alle feste provinciali e regionali dai collaboratori F.I.G.C. - SGS responsabili della manifestazione):

Comportamento dirigenti, istruttori, tecnici,genitori.

CORRETTO	8pt
POCO CORRETTO	4pt
SCORRETTO	0 pt

In caso di parità di punteggio tra due o più società per l'accesso alla fase successiva si procederà al sorteggio.

## PUNTEGGI DI MERITO SPORTIVO (durante le feste)

### Gare a confronto

I risultati saranno quelli previsti dal c.u. n.1 ovvero sui mini tempi, fatto salvo per la modalità a rapido svolgimento (6>6 più portiere), che prevede la disputa del confronto su due tempi dove si terrà conto della somma reti.

### Giochi tecnici

Si terrà conto della somma dei punteggi per ciascun mini tempo come previsto nelle gare a confronto (un punto per ogni mini tempo vinto o pareggiato)

Qualora, al termine delle gare a confronto e dei giochi tecnici, il risultato fosse in parità, si procederà al sorteggio per decretare la vincente nel confronto complessivo.

Durante le feste possono essere assegnati punti fair/bad play dal direttore di campo o dirigente arbitro, sia nei confronti gara che nei giochi tecnici, i quali parteciperanno all'assegnazione dei punti disciplina.

## PREMIO FAIR PLAY

Verrà assegnato un premio alla squadra che ha tenuto il miglior comportamento.

Verrà assegnato un premio al giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di green card nella manifestazione e si sia distinto per particolari comportamenti di correttezza e lealtà.

E' prevista per tutte le gare la modalità dell'auto arbitraggio.

E' fatto obbligo all'inizio e alla fine delle gare/giochi di salutare i compagni di gioco della squadra affrontata (punti disciplina).

Il calendario degli incontri sarà definito dalla FIGC SGS e non verrà comunicato considerato il carattere della manifestazione.

Durante le riunioni informative con le società che si svolgeranno nel corso delle feste i responsabili FIGC SGS comunicheranno di volta in volta i confronti da disputare nelle varie fasi della giornata.

**QUALORA RISULTI NECESSARIO RIMANE FACOLTA' DELLA FIGC SGS LOMBARDIA, ORGANIZZATRICE DELLA MANIFESTAZIONE, APPORTARE MODIFICHE E CAMBIAMENTI ALLE SOPRA RIPORTATE NORME, PREVIA PUBBLICAZIONE DELLE STESSE E/O COMUNICAZIONE AI RESPONSABILI DELLE SOCIETA' NEL CORSO DELLE MANIFESTAZIONI.**

Ogni squadra sarà impegnata per tutto l'arco della giornata.

## PROGETTO TECNICO

### GARE A CONFRONTO:

5>5 con rete nelle porticine

1 goal per ogni passaggio con la palla nelle miniporte. Si contano i gol complessivi nel mini tempo per determinare il risultato che sommato al punteggio degli altri mini tempi determinerà il risultato finale del confronto.

Dimensioni del campo di gioco: max: 35x25 metri.

Larghezza delle miniporte: N. 6 MINI porte da max. 1 metri

Tempo di gioco: 3 x 8'

4>4 più portieri

1 goal per ogni segnatura nelle porte. Si contano i gol complessivi nel mini tempo per determinare il risultato dello stesso che sommato al punteggio degli altri mini tempi (giocato dai rispettivi sottogruppi) determinerà il risultato finale del confronto.

Dimensioni del campo di gioco: max: 35x25 metri.

Tempo di gioco: 3 x 8'

4>4 palla in meta:

Per segnare 1 punto occorre portare la palla oltre la linea di meta riuscendo a fermarla nella propria zona di meta che è larga 2,5 metri. Si contano i punti complessivi nel mini tempo che sommato al punteggio degli altri mini tempi (giocato dai sottogruppi) determinerà il punteggio finale del confronto.

Dimensioni del campo di gioco: max. 22x22/25 con due zone di meta larghe 2,5 metri.

Tempo di gioco: 3x8'

6 >6 più portieri

La squadra viene suddivisa in due gruppi che partecipano ognuno ad 1 tempo da 15' (non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio).

Dimensioni del campo di gioco: max. 60x40 metri.

### GIOCHI TECNICI

#### SEI BRAVO A... condurre in slalom velocemente (parallelo)

Su un percorso di 20 metri all'interno dei quali sono previsti dei cambi di direzione si confrontano contemporaneamente n. 2 bambini.

Alcune porte sono in comune per aumentare le difficoltà si dispongono due percorsi identificati con cinesini di colore diverso e le porte in comune avranno un cinesino per ogni colore di percorso. I bambini partono e devono giungere per primi all'arrivo. Dovranno poi invertire il percorso.

#### Caccia al conducente

In uno spazio 20 x 30 si affrontano due squadre una con un pallone per ciascun bambini e l'altra senza palloni.

I bambini con il pallone si posizionano a una distanza di 3 metri dalla linea di fondo e devono cercare di condurre la palla fino alla linea di fondo opposta per guadagnare un punto.

I bambini senza palla tentano di raggiungere quelli che la conducono per evitare che guadagnino un punto, è sufficiente che tocchino con la mano il bambino che sta conducendo la palla per fermarlo.

Si eseguiranno 5 turni per ciascuna squadra.

#### Navetta in conduzione parallela

Si posizionano dei coni a 10 metri da una linea di partenza. Partono contemporaneamente un bambino di una squadra e uno di un'altra.

Devono effettuare una conduzione il più veloce possibile partendo da un cerchio girando intorno al cono per poi tornare a fermare la palla all'interno del cerchio di partenza.

Viene assegnato 1 pt per ogni bambino della squadra che giunge primo. Si possono far partire più coppie alla volta.

#### PERCORSO IN CONDUZIONE parallelo

Il percorso sarà così strutturato:

- a) Eseguire uno slalom tra 5 coni
- b) Far passare la palla sotto 2 ostacoli e saltarli
- c) Eseguire su un cerchio una conduzione intorno allo stesso
- d) Condurre la palla per 5 metri e attraversare una porticina

Verrà assegnato 1 punto al primo dei due bambini che raggiungerà la porticina.

In caso di errore verrà richiesto al bambino di riprendere dal punto in cui ha sbagliato.

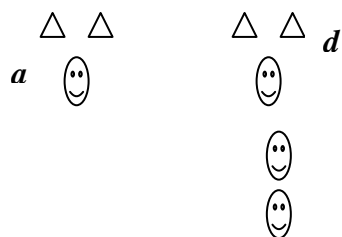
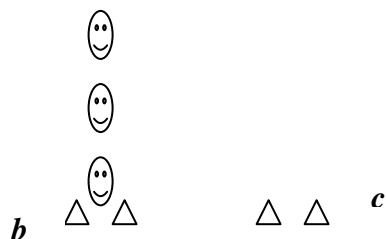
#### RICEZIONE CONDUZIONE E TRASMISSIONE

4 Porticine delimitate da coni o cinesini. Ogni mini gruppo squadra esegue due manche da 2' ciascuna e guadagnerà un mini punto ogni volta che la palla sarà ritornata al punto di partenza.

Il giocatore A trasmette la palla che dovrà passare attraverso due porticine in b e dovrà andare di corsa dietro al giocatore in b; il giocatore in b fa una ricezione orientata e conduce fino a c dove trasmetterà la palla al giocatore posto in d per poi andare a posizionarsi dietro ai giocatori in d e così via.

Verrà assegnato 1 punto ogni volta che la palla passando correttamente attraverso le porticine passerà dalla porticina a; si sommano i punti realizzati complessivamente nelle 2 manche di 2' per ciascuna rotazione per assegnare il risultato del mini tempo che

sommato ai risultati degli altri mini tempi determinerà il risultato finale(vedi disegno sotto) della gara.



### 6 Gioco di squadra per i portieri

“ Rilancia la palla nelle porte”

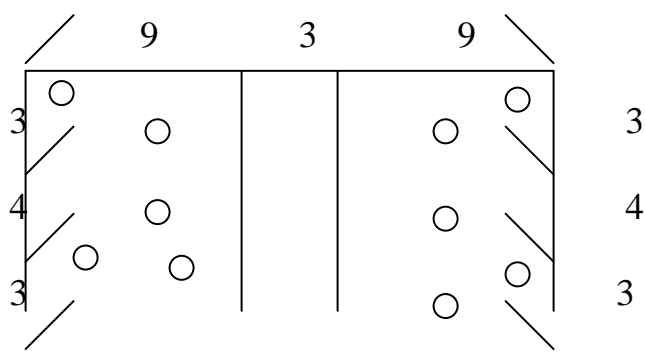
Dividere il campo (21x10) in due metà e una zona franca larga 3 metri; a fondo campo si devono posizionare due porte fatte con i paletti larghe 3 metri.

Viene distribuito un palloni per ogni squadra.

I bambini devono cercare di fare gol nelle porte lanciando la palla con le mani. 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 lanciaarla verso le porte della squadra avversaria.

Nel caso la palla si fermi nella zona franca potrà essere recuperata da qualsiasi giocatore.





## 7 La conduzione doppia

Due linee poste alla distanza di 15 metri l'una dall'altra, con una porticina larga 2 mt. su ogni lato.

Si dispongono 3 bambini da una parte e due dall'altra.

I primi due bambini per ciascuna squadra della fila da 3 partono contemporaneamente ciascuno con due palloni e cercano di condurli fino alla porticina opposta dove attende il compagno che una volta ricevuti i due palloni partirà per fare il percorso al contrario.

Il gioco termina quando tutti e 5 i bambini di ciascuna squadra hanno effettuato la conduzione verrà assegnato 1 punto alla squadra che per prima avrà completato il percorso con tutti i suoi atleti passando correttamente dalle porticine.

Si eseguiranno 3 manches

