



SEI BRAVO A SCUOLA DI CALCIO ANNO 2012 – 2013 FASE PROVINCIALE 2 GIUGNO 2013

TEMA DELLA MANIFESTAZIONE “CALCIARE PER SEGNARE”

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 **possibilmente con 14 giocatori** nati negli anni 2002 che verranno tutti impegnati nei giochi/gare di seguito esposti. Nel caso una si presenti con meno di 14 giocatori(senza aver chiesto deroga e averla ottenuta) pur disputando i confronti non potrà accedere alla fase successiva

SI PREVEDE DI REALIZZARE UNA GIORNATA SEI BRAVO OGNI ¾ GIORNATE DELL'ATTIVITA' UFFICIALE OPPURE DURANTE UN GIORNO IN CUI NON E' PREVISTA L'ATTIVITA' UFFICIALE A SCADENZA MENSILE
Si veda il programma sotto.



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

OGNI SQUADRA VERRA' SUDDIVISA IN 3 SOTTOGRUPPI (ES . A5 GIOCATORI A2 5 GIOCATORI A3 4 GIOCATORI) durante la rotazione n. 2 giocatori potranno necessariamente 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 provinciale i tempi dei giochi e delle gare saranno stabiliti dai collaboratori.

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 (2 giugno 2013) e nazionale (Coverciano giugno 2013) 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 provinciali e regionali)

1° classificato fase regionale 8 pt

2° classificato fase regionale 6 pt

3° classificato fase regionale 4 pt

4° classificato fase regionale 2 pt



3- PUNTI DISCIPLINA (vengono assegnati a insindacabile giudizio solo alle feste finali 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)

Partite 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 partite confronti (un punto per ogni mini tempo vinto o pareggiato)

PUNTEGGI

I punteggi di ciascun confronto comprensivo di giochi e partite saranno determinati dalla somma dei risultati di ciascun minitempo sia per i giochi che per le partite (es. se si incontrano Milano e Legnano e fanno 3-0 nelle partite e 1-2 nei giochi la somma determinerà un 4-2 complessivo nel confronto per Milano).

Solo per il 7>7 essendo il confronto realizzato su 2 tempi e il risultato determinato dai goal complessivamente realizzati durante la partita si assegneranno 3 punti alla vincente e 1 punto per il pareggio mentre per i giochi rimarrà invariata la regola dell'assegnazione di 1 punto per vittoria o pareggio del mini tempo.



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(green card)/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.

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 collaboratori per la fase provinciale.

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 COMUNICAZIONE AI RESPONSABILI DELLE SOCIETA'.

PREMIO FAIR PLAY

Verrà assegnato un premio alla squadra che ha tenuto il miglior comportamento ricevendo il maggior numero di green card per i propri giocatori.

Verrà assegnato un premio ai giocatori che avranno ottenuto il maggior numero di green card personali durante la manifestazione e si sia distinto per particolari comportamenti di correttezza e lealtà.

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



PROGETTO TECNICO

PARTITE A CONFRONTO:

Calcio 5

Si confrontano due squadre (all'interno dell'area di rigore campo a 11) di cui una in inferiorità numerica (3 difensori e 1 portiere) solo per la fase di non possesso (tutti i bambini rimangono fuori a turno). La squadra in possesso palla potrà calciare in porta solo dopo aver fatto 5 passaggi consecutivi. Nel caso in cui non si riesca a calciare al dopo il 5° passaggio si dovrà necessariamente farlo entro l'ottavo. Nel caso non si riesca a calciare e/o la squadra in difesa conquista palla verranno invertiti i ruoli difesa / attacco.

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

Larghezza delle miniporte :N. 1 porte da 6 x 2 o max 7 x2 metri

Tempo di gioco: 3 x 8' (ogni mini gruppo disputerà uno dei tempi)

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. Porta 4 X 2 o 5 x 2

Tempo di gioco: 3 x 8' minuti (ogni mini gruppo disputerà uno dei tempi)

4>4 quattro porte:

Si gioca un confronto 5>5 normale con la presenza di 2 porte non difese da portiere

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

Larghezza delle miniporte:N. 4 porte da max. 3 x 1,5 metri (paletti)

Tempo di gioco: 3x8 minuti (ogni mini gruppo disputerà uno dei tempi)

6 >6 più portieri

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

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

GIOCHI TECNICI



1 SEI BRAVO A... nel calciare a bersaglio

Si dispongono 6 birilli o paletti alla distanza di 1,5 uno dall'altro. Ogni componente la squadra dovrà calciare 5 palloni disposti in riga alla distanza di 10 metri dai bersagli tentando di fare il maggior numero di punti possibile.

I punteggi: 3 punti se la palla andrà nello spazio di mezzo ; 2 punti se andrà nei due spazi laterali vicini a quello di mezzo; e un punto negli ultimi due spazi laterali.

Si realizzano due postazioni dove giocheranno distintamente le due squadre per il tempo indicato.

Saranno gli stessi giocatori ad andare a recuperare i palloni e riposizionarli in riga per poter calciare.

Sarà obbligatorio alternare una batteria di calcio raso terra a una di calcio aereo (dovrà entrare nei bersagli senza che tocchi terra)

2 Calcia sotto pressione:

Si confrontano due squadre. A turno ciascun giocatore di una delle due squadre in possesso palla deve cercare di andare a segnare un goal. Nel frattempo un giocatore avversario posto dietro a 2 metri da quello in possesso palla tenterà di andare a recuperare e contrastare l'avversario. E' prevista la presenza del portiere della squadra avversaria a quella che sta eseguendo la conduzione e tiro.

Il giocatore in possesso palla parte a 20/25 m dalla porta.

1 porta m 6 x 2

3 Sposta il bersaglio

Su un campo da 30 x 20 diviso a metà verrà posizionato un bersaglio(scatolone, cubo in spugna) le due squadre poste dietro alle linee di fondo del campo dovranno calciare liberamente per colpire il bersaglio e farlo spostare nel campo avversario.

Guadagnerà 1 pt la squadra che dopo 1 / 2 minuti sarà riuscita a spostare il bersaglio nel campo avversario

4 Da porta a porta

Si realizzano dei mini campi(5) lunghi 20m divisi a metà con una linea di delimitatori, con porte della larghezza di 4 metri x 1,5(paletti).

Si gioca 1 > 1 calciando verso la porta avversaria mai oltre la metà campo altrimenti la palla va all'avversario.

Si può parare con le mani.



5 Calcio al volo

Una porta di 6 x 2 e uno spazio di m 20 x 15. La squadra che attacca metterà 3 bambini a colpire a volo e gli altri 2 a crossare (tutti dovranno ruotare).

La squadra avversaria dovrà inserire 1 difensore e il portiere (che dovranno ruotare).

A turno ciascun bambino della squadra attaccante dovrà crossare per i propri compagni che dovranno colpire la palla di prima intenzione e al volo per poter segnare e guadagnare 1 pt.

Non sarà possibile colpire la palla di testa.

Il portiere non potrà uscire, mentre il difensore in caso di intercetto determinerà l'impossibilità di proseguire nel tentativo di segnare.

La squadra in attacco avrà a disposizione 4 palloni.

Si eseguiranno 3 turni della durata di 1 minuto per ciascuna squadra in attacco.

6 Calcio d'area

Si affrontano all'interno dell'area di rigore e con la porta regolamentare calcio a 11 due squadre da 5 giocatori. La squadra difendente si dispone con un portiere e 4 difensori tutti all'interno dell'area senza la possibilità di uscire. La squadra in attacco con 5 giocatori tutti in possesso palla all'esterno dell'area. Vengono inoltre posizionate 2 porticine agli angoli dell'area sul lato opposto a quello di porta.

Al segnale dell'istruttore i giocatori devono entrare all'interno dell'area (potranno uscire con la palla solo una volta) e tentare di andare a segnare. Ogni rete fatta varrà 1 pt. Il giocatore o i giocatori non in possesso palla (perché ha segnato o a perso palla) attaccante/i continuerà a giocare con i propri compagni con i quali potrà scambiarsi la palla e anche segnare. Nel caso in cui un difensore intercetti la palla dovrà tentare di segnare in una delle porticine poste sugli angoli per guadagnare 1 pt ed eliminare la palla.

7 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.

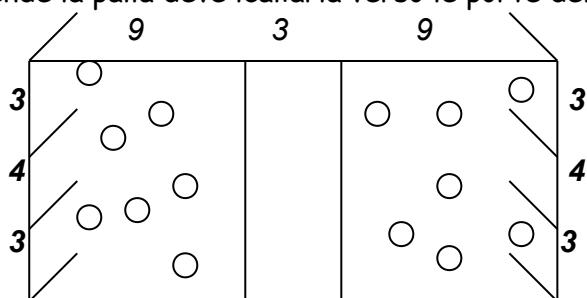
Viene distribuito un palloni per ogni squadra.

I bambini devono cercare di fare gol nelle porte calciando la palla al volo dalle mani.

nel campo avversario. Vince la squadra che al termine del tempo sarà in vantaggio (Due tempi da 3' con cambio di campo).



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



PROGRAMMA GENERALE

Ritrovo

Consegna distinte con documenti e riconoscimento degli atleti e accompagnatori

Riunione tecnica

Inizio gare/giochi

Termine attività

Durata max manifestazione 2 ore