



**SEI BRAVO A SCUOLA DI CALCIO
STAGIONE 2012/2013
FINALE REGIONALE
2 GIUGNO 2013
LENO (BS)**

**TEMA DELLA MANIFESTAZIONE
“CALCIARE PER SEGNARE”**

PREMESSA

Si ricorda che la manifestazione è una festa a carattere Regionale 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 ha 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 ed allo scontro ma al leale confronto.

INDICAZIONI ORGANIZZATIVE

Ogni squadra dovrà partecipare **obbligatoriamente con n°14 giocatori** nati nell'anno 2002. Ciascun bambino verrà impegnato nelle partite e nei giochi sotto riportati. Nel caso una società partecipante si presenti con meno di n°14 giocatori (senza aver chiesto ed ottenuto la deroga) pur disputando i confronti non potrà accedere alla fase successiva.

Ciascuna squadra potrà essere accompagnata all'interno del terreno di gioco da un massimo di n°3 istruttori e/o dirigenti regolarmente tesserati ed iscritti nella distinta ufficiale di gara.

Ogni squadra dovrà essere suddivisa in n°3 sottogruppi (es. A1 n°5 giocatori; A2 n°5 giocatori; A3 n°4 giocatori); durante la rotazione n°2 giocatori potranno necessariamente essere impiegati due volte nel medesimo gioco.

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

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

Alla Festa Regionale accederà una società per ciascuna delegazione più la società ospitante ed altre n°2 società per la Delegazione di Milano.



CRITERI E PUNTEGGI

I criteri che stabiliscono il punteggio finale della festa regionale verranno determinati come qui sotto riportato:

1) ORGANIZZAZIONE DELLA SOCIETA'

- Scuole Calcio Qualificate (5 pt)
- Scuole Calcio Riconosciute (3 pt)
- Centri Calcistici di Base (1 pt)

2) PUNTEGGIO DI MERITO SPORTIVO

(determinato dal risultato/posizione della fase regionale)

- 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 ad insindacabile giudizio dai Collaboratori F.I.G.C. SGS, responsabili della manifestazione)

Comportamento dirigenti, istruttori, atleti e 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

Nel corso della Manifestazione Regionale i punteggi delle partite a confronto e dei giochi tecnici verranno stabilite come segue:

1) Partite a confronto

I risultati saranno quelli previsti dal C.U. n°1. Il risultato finale, pertanto, verrà determinato dal punteggio dei mini-tempi. Solo ed esclusivamente nella fase pomeridiana a rapido svolgimento (partita a confronto 7>7), il risultato sarà determinato dalla somma totale delle reti nei due tempi di gioco.



2) Giochi tecnici

Anche per quanto concerne lo svolgimento dei giochi tecnici, il risultato verrà determinato, in modalità diverse a seconda del gioco (vedi sotto il regolamento di ciascun gioco), sulla base dei risultati dei mini-tempi di gioco. In sintesi, si terrà conto della somma dei punteggi per ciascun mini tempo come previsto nelle partite 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 dal direttore di campo o dirigente arbitro le **Green Card** per gesti di **Fair Play** e **Good Play** sia nelle partite a confronto che nei giochi tecnici, le quali contribuiranno 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 partite a confronto e dei giochi tecnici di salutare i compagni di gioco della squadra affrontata.

Durante le riunioni informative con le società, che si svolgeranno nel corso della festa regionale, 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 otterrà il maggior numero di **Green Card** per i propri giocatori nel corso della manifestazione.

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

PROGETTO TECNICO

PARTITE A CONFRONTO:

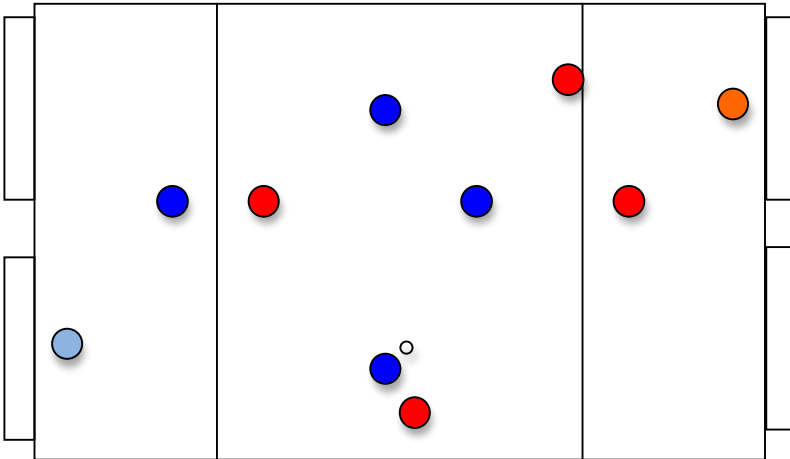
1) 5>5 (calcio da fuori area)

Si confrontano due squadre all'interno del campo di gioco. L'obiettivo di ciascuna di esse è quello di segnare calciando fuori dall'area delimitata (10 m) in una delle due porte. I bambini possono muoversi per tutto il campo di gioco senza alcun vincolo.

Dimensioni del campo di gioco: 30x25 m.

Larghezza delle mini-porte: n°4 porte con paletti di larghezza 4 m.

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



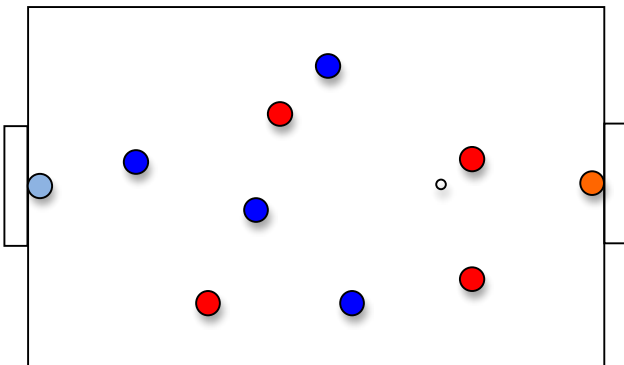
2) 5>5

Due squadre si confrontano in una partita 5>5. Vigono le regole dell'attività di base presenti nel C.U. n°1.

Dimensioni del campo di gioco: 30x25 metri.

Larghezza delle mini-porte: n°2 porte da 4x2 m (o 5x2 m).

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



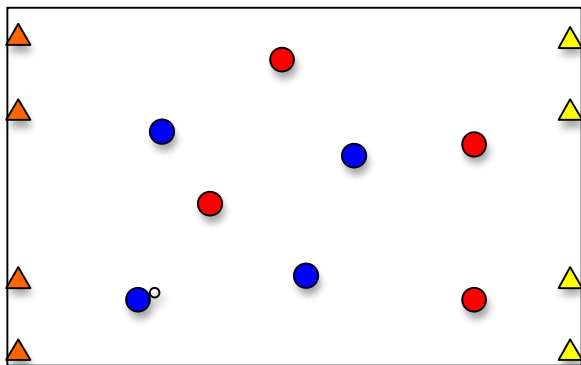
3) 4>4 quattro porte:

Due squadre si confrontano in una partita 4>4 con n°4 porte (due per squadra).

Dimensioni del campo di gioco: 25x20 m.

Larghezza delle mini-porte: n°4 porte da 2 m.

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



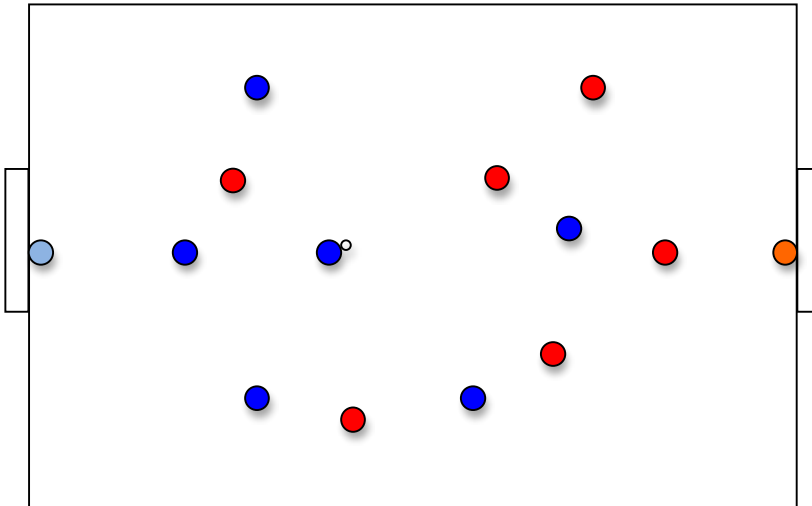
4) 7>7

Due squadre si confrontano in una partita 7>7. Vigono le regole dell'attività di base presenti nel C.U. n°1.

Dimensioni del campo di gioco: 40x50 metri.

Larghezza delle mini-porte: n°2 porte da 6x2 m.

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



GIOCHI TECNICI

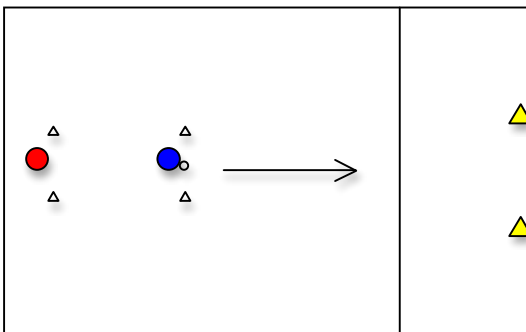
1) Calcia sotto pressione

Si confrontano due squadre all'interno dello spazio di gioco; il giocatore in possesso palla, al segnale del responsabile, deve cercare di segnare nella porticina, calciando prima dell'area di riferimento posta a 10 m da fondo campo, evitando che l'avversario, posto dietro a distanza di 5 m, riesca a raggiungerlo e contrastarlo.

Si disputeranno n°3 mini-tempi di gioco, nei quali entrambe le squadre avranno a disposizione n°20 tentativi ciascuna. Per evitare di perdere tempo, i bambini dovranno prepararsi in successione al termine di ogni singola azione, sarà il responsabile del gioco a segnalare l'inizio di ciascuna azione. Al termine di ogni mini-tempo guadagnerà un punto chi avrà totalizzato il maggior numero di goal tra i tentativi (n°20) dei quali ciascuna squadra dispone. Il punteggio dei n°3 mini-tempi determinerà il risultato complessivo.

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

Larghezza della mini-porta: n°1 porte da 3 m.



2) Da porta a porta

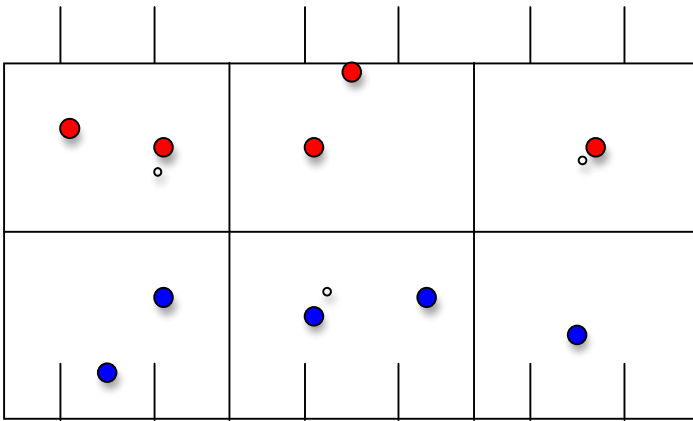
In ciascun mini-campo di gioco si confrontano due squadre (2>2). L'obiettivo del gioco è quello di realizzare il maggior numero di goal, calciando dal proprio campo senza superare la linea di metà campo. Non si possono utilizzare le mani in nessuna zona del campo.

Il mini-gruppo di n°5 bambini, verrà suddiviso su tre campi (campo A: 2>2; campo B: 2>2; campo C: 1>1). Il punto di ciascun mini-tempo verrà assegnato in relazione al totale dei goal segnati su tutti i campi di gioco (es. campo A: Sq.1>Sq.2 ris. 5-4; campo B: Sq.1>Sq.2 ris. 4-6; ris. complessivo Sq. 1 (9) > Sq.2 (10): 1 pt. alla Sq.2).

Larghezza delle mini-porte: n°2 porte da 3 m.

Dimensioni del campo di gioco: 30x10 m.

Tempo di gioco: 3x5' (ogni mini-gruppo della squadra disputerà uno dei mini-tempi).



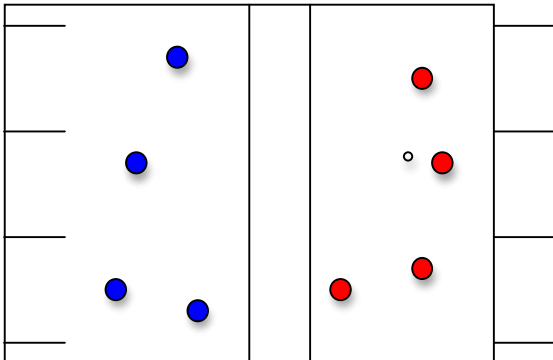
3) Gioco dei portieri

All'interno del campo di gioco si confrontano due squadre. L'obiettivo del gioco è quello di segnare il maggior numero di goal nelle porte collocate a fondo campo, calciando al volo alzandosi la palla con le mani. Nessun bambino può sostare nella zona di campo centrale (3 m) salvo che per recuperare il pallone. All'inizio del gioco viene dato un pallone a ciascuna squadra. I bambini possono parare e/o intercettare la palla con le mani in tutte le posizioni del campo. In ciascun mini-tempo si giocheranno n°3 manche da 2 minuti ciascuna, con un minuto di recupero tra le manche di gioco. Guadagnerà il punto del mini-tempo la squadra che avrà realizzato il maggior numero di goal nelle n.3 manche di gioco.

Dimensioni del campo di gioco: 21x10 m.

Larghezza delle mini-porte: n°4 porte da 3 m.

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

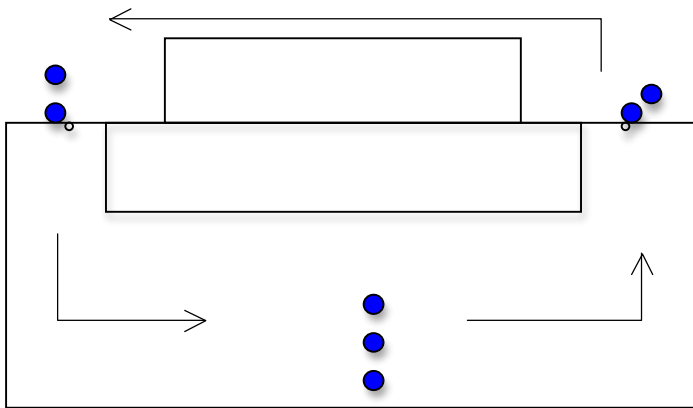




4) Calcio a bersaglio

All'interno dell'area di rigore, si confrontano due squadre a turni alterni. L'obiettivo è quello di segnare il maggior numero di gol calciando al volo, rimanendo fuori dall'area piccola. I bambini posti fuori dal campo dovranno lanciare la palla con le mani ai propri compagni. Dopo aver calciato in porta i bambini dovranno recuperare il pallone ed andare a lanciare, viceversa chi ha lanciato il pallone dovrà andare a calciare seguendo una rotazione in senso anti-orario sulle tre postazioni (come in figura).

Ciascun gruppo (n°7 giocatori) per ogni squadra disputerà n°3 mini-tempi della durata di 5' ognuno, nei quali le due squadre si alterneranno dopo manche di 2 minuti (un minuto di recupero ogni due manche di gioco). Il risultato verrà stabilito, come per le partite a confronto, sul punteggio di ciascun mini-tempo (un punto per ogni mini tempo vinto o pareggiato).



PROGRAMMA FESTA FINALE

2 giugno 2013

Centro Sportivo A.S.D. Real Leno Calcio
(via Donatello **LENO**)

h 9:00 Arrivo ed accoglienza Società partecipanti;

h 9:45 Sfilata Rappresentative e Saluti Autorità (FIFA e FIGC);

h 9:50 Inno Nazionale;

h 10:00 Inizio Attività Tecnica (1° e 2° fase);

h 12:30 Pranzo (per atleti a spese del SGS FIGC Lombardia);

h 14:00 Riunione Tecnica;

h 14:15 Incontro genitori Psicologi FIGC SGS Lombardia (Progetto "Genitori in campo");

h 14:30 Inizio Attività Tecnica (3° e 4° fase);

h 17:30 Termine attività e premiazioni.