



FUN FOOTBALL FESTA REGIONALE 28 maggio 2017

Società ospitanti CASTELLO VIGHIZZOLO - CANTU' SAN PAOLO

Centri sportivi:

1 Via San Giuseppe – Vighizzolo di Cantù

2 Via papa Giovanni XXIII - Cantù

La festa regionale è un momento di confronto e scambio tra le varie società che hanno intrapreso il percorso di scuola calcio elite o riconosciuta, dove i bambini giocano all'insegna del calcio.

La manifestazione è ad invito e prevede la partecipazione obbligatoria delle scuole calcio elite e ad invito per le scuole calcio riconosciute.

In totale le società partecipanti saranno 32 di cui 16 presso il centro sportivo in Via San Giuseppe e 16 presso il centro sportivo Via Papa Giovanni XXIII.

Al mattino categoria primi calci (2009) al pomeriggio categoria piccoli amici (2010 possibile portare 2011)

Le società si confronteranno in giochi e confronti gara 5 > 5 per i primi calci e 3 > 3 per i piccoli amici secondo le indicazioni fornite nel programma.

Le squadre dovranno essere composte **almeno da 10** bambini del 2009 (è possibile portare un numero maggiore di bambini fino a 15) categoria primi calci, **almeno 9** (è possibile portare fino a 12 bambini) bambini 2010(2011 se necessario) categoria piccoli amici

PROGRAMMA

PER LE 32 SQUADRE DEL MATTINO (primi calci)

DIVISE COME SOTTO INDICATO NEI RISPETTIVI CENTRI SPORTIVI

RITROVO	ORE 9,30
INIZIO ATTIVITA'	ORE 10,15
GIOCHI COME SOTTO INDICATO	
TERMINE PRIMA PARTE	ORE 11,15

PAUSA 15 MINUTI
RIPRESA ATTIVITA' ORE 11,30

TERMINE ATTIVITA' ORE 12,30

PER LE 32 SQUADRE DEL POMERIGGIO (piccoli amici)

RITROVO ORE 14,30

INIZIO ATTIVITA' ORE 15,15

GIOCHI

TERMINE PRIMA PARTE ORE 16,15

PAUSA 15 MINUTI

RIPRESA ATTIVITA' 3 > 3 ORE 16,30

TERMINE ATTIVITA' ORE 17,30

PRIMI CALCI Bambini nati nel 2009 E PICCOLI AMICI nati nel 2010 (2011 solo se necessari)

PROGRAMMA TECNICO MATTINO PRIMI CALCI 2009

Su ciascun terreno verranno realizzati 8 campetti dimensioni 20 x 30 con porticine realizzate con porte o paletti larghe 4 m x 2.

Le 16 squadre individuate ciascuna da una lettera, effettueranno al termine del gioco una rotazione le squadre con le lettere A, C, E, G, I, M, O, Q, si sposteranno con rotazione oraria, mentre le squadre con le lettere B, D, F, H, L, N, P, R, in senso antiorario.

GIOCHI E PROVE TECNICHE A CONFRONTO

1 CONDUZIONE VELOCE durata complessiva 15 minuti

Si affrontano contemporaneamente le due squadre.

Vengono posizionati per ciascuna squadra 2 cerchi alla distanza di 15 metri. I bambini di ogni squadra vengono divisi in due gruppi 5 dietro un cerchio e 5 dietro l'altro cerchio.

Al via il bambino in possesso palla deve condurla e fermarla obbligatoriamente all'interno del cerchio per guadagnare 1 punto. Ogni turno dura 5 minuti e si conta il numero di conduzioni e arresto nel cerchio corrette eseguite. Si effettuano 3 turni. Viene assegnato un punto per la vittoria ad ogni turno per la squadra che ha realizzato più conduzione e arresto corrette.

2 UNO CONTRO UNO durata complessiva 15 minuti

Si posizionano sul lato corto del campo 5 porticine da 1,5/2 metri (con cinesini medesimo colore) sia su un lato che sull'altro del campo.

Si gioca un 1 > 1 tra i due giocatori delle squadre in campo, per 1 minuto di tempo. Al termine vince la sfida chi ha segnato più reti. Si effettuano 5 sfide per ogni turno cambiando sempre le coppie.

Si effettuano 3 turni dove devono essere cambiati tutti i giocatori in campo, quelli che hanno fatto il primo turno non possono fare il secondo, nel terzo turno libero

3 SHOOTOUT durata complessiva 15 minuti

Si effettua un uno contro portiere in contemporanea tra le due squadre con i giocatori che partono dal centro del campo e devono cercare di segnare. Il portiere può parare con le mani.

In caso di palese fallo del portiere viene assegnato un calcio diretto da 7 metri. Se la palla viene toccata da portiere l'azione si intende conclusa a meno che dopo il tocco la palla non entri in porta.

Ogni Squadra ha 2 palloni. Chi ha concluso l'azione deve riportare la palla ai propri compagni e collocarsi nel settore di chi ha già concluso lo shootout. Si va a tempo con blocchi di 5 minuti e si aggiudica il gioco chi riesce segnare il maggior numero di reti

Viene assegnato 1 punto per ogni rete segnata

4 PASSA A PUNTO DURATA COMPLESSIVA 15 MINUTI

Vengono posizionati alla distanza di 10 metri delle linee di cinesini oltre le quali si posizionano 3 giocatori da una parte e 2 giocatori dalla parte opposta. Vengono collocati 2 giocatori della squadra avversaria nella parte centrale del campo (non possono arrivare fino alla linea di cinesini ma devono rimanere a 2 metri come indicato da cinesini rossi).

Obiettivo della squadra in possesso è quello di far arrivare la palla dalla parte opposta del campo senza che la palla venga toccata dagli avversari per guadagnare 1 punto. Ogni 2 minuti si cambiano i giocatori sia in mezzo che ai lati. A 7 minuti e 30" si cambiano le squadre

SECONDA FASE

Confronti 5 > 5 in contemporanea su 8 campetti con porte o porte paletti

Partite da 10' divise in due tempi da 5 minuti per tempo, tutti giocatori devono essere sostituiti.

La durata del confronto sarà di 10 minuti dopodiché avverrà lo spostamento per ripartire con il successivo confronto secondo lo schema indicato

PROGRAMMA TECNICO POMERIGGIO PICCOLI AMICI 2010

1° gioco campetti 1 e 1 bis

"Il palleggiatore"

Si gioca 9 > 9 ogni squadra ha a disposizione un pallone e i bambini sono posizionati 5 su un lato e 4 sull'altro, alla distanza di 15 metri. Il primo bambino deve eseguire 10 palleggi (viene assegnato un punto palleggio) con i piedi, una volta terminati i quali deve condurre e portare la palla al compagno sull'altro lato che a sua volta eseguirà i 10 palleggi e così via per 5 minuti.

Si effettuano 3 turni da 5 minuti, viene assegnato un punto alla squadra che al termine ha realizzato il maggior numero di punti palleggio per ogni turno di gioco.

Nel caso la palla cada durante l'esecuzione dei palleggi il bambino può continuare dal numero di palleggi che aveva già eseguito. Il controllo verrà eseguito dall'istruttore della squadra avversaria.

2° gioco campetti 2-2 bis

“Palla ricalciata”

Si formano due mini campi 8x8 con un nastro bianco/rosso su due paletti (altezza m 1,5) distanti 8 metri. Si realizzano 2 mini campi in ciascun campetto.

Si gioca 5 > 5 su ciascun mini campo e 4 > 4 sull'altro. Il bambino in possesso palla deve calciarla p dalla parte opposta del campo e sopra il nastro cercando di farla cadere nel campo avversario per guadagnare un punto.

La palla può essere fermata con le mani (o a seconda del livello dei giocatori a giudizio del direttore di campo dopo un controllo dal compagno) e immediatamente ricalciata dalla parte opposta.

Si giocano tre turni da 5' la squadra in vantaggio guadagna un punto con cambio delle squadre che si affrontano. Si assegna un punto alla squadra che al termine dei 5 minuti si trova in vantaggio oppure un punto a testa in caso di pareggio.

Durata 15 minuti

3° e 3 bis

“Tiro a bersaglio”

Si posizionano 3 coni sulla linea di fondo per ciascuna squadra si gioca 3 bambini per squadra con tre palloni (n. 3) per squadra . i bambini calciano dalla distanza di 7/9 metri cercando di colpire un cono per guadagnare 1 pt. Ci si dispone 3 bambini con la palla sulla linea di calcio e 3 dietro a ciascun cono. I bambini dietro al cono prendono la palla e in conduzione la portano dietro la linea di calcio per calciare a loro volta, chi ha calciato invece va dietro al cono per recuperare palla.

Si effettuano 3 turni da 5 minuti cambiando tutti i giocatori ad ogni turno.

4° e 4 bis

“Bandiera”

Si affrontano le due squadre su uno spazio delimitato con due palloni nella zona centrale, due porticine a fondo campo e alcuni ostacoli di percorso. A ciascun bambino viene assegnato un numero di riferimento. Alla chiamata del numero partono i bambini che hanno la corrispondenza di numero per ciascuna squadra e devono recuperare uno dei palloni condurlo evitando gli ostacoli e

calciarlo per primo all'interno della porticina da una distanza di 7 metri (cinesino). Viene assegnato 1 pt a chi segna per primo. Si gioca 3 turni da 5 minuti , al termine dei 5 minuti la squadra in vantaggio guadagna un punto.

SECONDA FASE

Al termine dei giochi e dopo la pausa l'attività riprenderà con confronti 3 > 3 con porticine. In ogni campo verranno realizzate tre mini campi per consentire il confronto di tutti e i 9 i componenti la squadra in contemporanea.

La durata del confronto sarà di 10 minuti dopodiché avverrà lo spostamento per ripartire con il successivo confronto secondo lo schema indicato

GIOCHI E PROVE TECNICHE ROTAZIONI SUI CAMPI

Primo turno

CAMPO 1 SQUADRE A > B	CAMPO 2 SQUADRE C > D	CAMPO 3 SQUADRE E > F	CAMPO 4 SQUADRE G > H
CAMPO 4 BIS SQUADRE Q > R	CAMPO 3 BIS SQUADRE O > P	CAMPO 2 BIS SQUADRE M > N	CAMPO 1 BIS SQUADRE I > L

Secondo turno

CAMPO 1 SQUADRE Q > D	CAMPO 2 SQUADRE A > F	CAMPO 3 SQUADRE C > H	CAMPO 4 SQUADRE E > L
CAMPO 4 BIS SQUADRE O > B	CAMPO 3 BIS SQUADRE M > R	CAMPO 2 BIS SQUADRE I > P	CAMPO 1 BIS SQUADRE G > N

Terzo turno

CAMPO 1 SQUADRE O > F	CAMPO 2 SQUADRE Q > H	CAMPO 3 SQUADRE A > L	CAMPO 4 SQUADRE C > N
CAMPO 4 BIS SQUADRE M > D	CAMPO 3 BIS SQUADRE I > B	CAMPO 2 BIS SQUADRE G > R	CAMPO 1 BIS SQUADRE E > P

Quarto turno

CAMPO 1 SQUADRE M > H	CAMPO 2 SQUADRE O > L	CAMPO 3 SQUADRE Q > N	CAMPO 4 SQUADRE A > P
CAMPO 4 BIS SQUADRE I > F	CAMPO 3 BIS SQUADRE G > D	CAMPO 2 BIS SQUADRE E > B	CAMPO 1 BIS SQUADRE C > R

SECONDA FASE 5 > 5 (PRIMI CALCI) o 3 > 3 (PICCOLI AMICI) ROTAZIONI SUI CAMPI

Primo confronto

CAMPO 1 SQUADRE A > C	CAMPO 2 SQUADRE B > D	CAMPO 3 SQUADRE E > G	CAMPO 4 SQUADRE F > H
CAMPO 4 BIS SQUADRE P > R	CAMPO 3 BIS SQUADRE O > Q	CAMPO 2 BIS SQUADRE L > N	CAMPO 1 BIS SQUADRE I > M

Secondo confronto

CAMPO 1 SQUADRE P > D	CAMPO 2 SQUADRE A > G	CAMPO 3 SQUADRE B > H	CAMPO 4 SQUADRE E > M
CAMPO 4 BIS SQUADRE O > C	CAMPO 3 BIS SQUADRE L > R	CAMPO 2 BIS SQUADRE I > Q	CAMPO 1 BIS SQUADRE F > N

Terzo confronto

CAMPO 1 SQUADRE O > G	CAMPO 2 SQUADRE P > H	CAMPO 3 SQUADRE A > M	CAMPO 4 SQUADRE B > N
CAMPO 4 BIS SQUADRE L > D	CAMPO 3 BIS SQUADRE I > V	CAMPO 2 BIS SQUADRE F > R	CAMPO 1 BIS SQUADRE E > Q

Quarto confronto

CAMPO 1 SQUADRE L > H	CAMPO 2 SQUADRE O > M	CAMPO 3 SQUADRE P > N	CAMPO 4 SQUADRE A > Q
CAMPO 4 BIS SQUADRE I > G	CAMPO 3 BIS SQUADRE F > D	CAMPO 2 BIS SQUADRE E > V	CAMPO 1 BIS SQUADRE B > R

ELENCO SOCIETA' PARTECIPANTI E CAMPO CON LETTERA DI RIFERIMENTO PER LE ATTIVITA'

	SOCIETA'	DELEGAZIONE	PARTECIPAZIONE	CAMPO
A	ATALANTA	BERGAMO	ok	Vighizzolo Via San Giuseppe
B	NAC CURTATONE	MANTOVA	ok	Vighizzolo Via San Giuseppe
A	MAPELLO BONATE	BERGAMO	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
B	FERALPISALO'	BRESCIA	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
C	BRESCIA	BRESCIA	OK	Vighizzolo Via San Giuseppe
C	REAL LENO	BRESCIA	OK	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
D	MORAZZONE	VARESE	ok	Vighizzolo Via San Giuseppe
E	CASTELLO VIGHIZZOLO	COMO	ok	Vighizzolo Via San Giuseppe
D	MONTESOLARO	COMO	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
F	MEDA	MONZA	OK	Vighizzolo Via San Giuseppe
G	SPORTED MARIS	CREMONA	OK	Vighizzolo Via San Giuseppe
E	CASTELLANZESE	LEGNANO	ok	Cantu'

				Via Papa Giovanni XXIII
F	F.C. INTERNAZIONALE	MILANO	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
G	CASALMAIOCCO	LODI	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
H	CPC SAN LAZZARO	MANTOVA	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
H	BASIGLIO MILANO 3	MILANO	Ok	Vighizzolo Via San Giuseppe
I	MASSERONI MARCHESE	MILANO	ok	Vighizzolo Via San Giuseppe
I	LOMBARDIA UNO	MILANO	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
L	ENOTRIA	MILANO	OK solo primi calci	Vighizzolo Via San Giuseppe
M	FORZA E CORAGGIO	MILANO	OK	Vighizzolo Via San Giuseppe
L	VILLA	MILANO	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
N	VISCONTINI	MILANO	OK	Vighizzolo Via San Giuseppe
M	TORINO CLUB	VARESE	OK	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
O	INSUBRIA	VARESE	OK	Vighizzolo Via San Giuseppe
P	VARESINA	VARESE	ok	Vighizzolo Via San Giuseppe
N	RHODENSE	MILANO	OK	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
O	AUSONIA 1931	MILANO	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
P	ROZZANO	MILANO	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
Q	CABIATE	COMO	ok	Vighizzolo Via San Giuseppe
Q	CANTU SAN PAOLO	COMO	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII
R	COLICO DERVIESE	LECCO	ok	Vighizzolo Via San Giuseppe
R	GERENZANESE	LEGNANO	ok	Cantu' Via Papa Giovanni XXIII

Le 16 squadre individuate ciascuna da una lettera, effettueranno al termine dei 5 minuti di gioco una rotazione le squadre con le lettere A, C, E, G, I, M, O, Q, si sposteranno con rotazione oraria, mentre le squadre con le lettere B, D, F, H, L, N, P, R, in senso antiorario.

La F.I.G.C. sgs lombardia si riserva in ogni caso la possibilità di apportare modifiche o correzioni al programma comunicandolo alle società partecipanti.

L'attività non prevede alcuna classifica di merito.

Milano 26.04.2017

Il Coordinatore F.I.G.C. sgs Lombardia
Giuseppe Terraneo

Il delegato Regionale att. Di base F.I.G.C. sgs Lombardia
Prof. Diego Trombello

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Diego Trombello". The signature is fluid and cursive, with a large initial 'D' and 'T'.