



# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### Programma di Sviluppo Territoriale

#### CATEGORIA PULCINI 2018 – 2019

### **TORNEO #GRASSROOTS CHALLENGE**

#### FASE REGIONALE SICILIA

La fase regionale del Torneo Grassroots-Challenge si svolgerà , a differenza degli anni passati , attraverso delle fasi interprovinciali e una Festa finale a 4 squadre.

La Commissione Attività di Base , sulla base dell'esperienza derivata dall'osservazione delle problematiche emerse nelle fasi provinciali e tenuto conto del fatto che quest'anno ci si trova a gareggiare con un nuovo progetto Tecnico, ha deciso di evitare una Festa Finale che , per le difficoltà derivanti da quanto sopra esposto , necessita o di un numero di persone addette all'arbitraggio esagerata ( oltre 30 addetti ) o di tempi di svolgimento eccessivamente lunghi.

Le fasi provinciali hanno promosso alla fase regionale le seguenti scuole calcio :

AGRIGENTO	ASD SANTA SOFIA LICATA
BARCELLONA	OR.SA. PROMOSPORT BARCELLONA
CALTANISSETTA	ASD GIOVANILE GELA
CATANIA	DA STABILIRE
ENNA	NEXT LEVEL ALTO RENDIMENTO
MESSINA	DA STABILIRE
PALERMO	ASD CALCIO SICILIA
RAGUSA	ASD GAME SPORT RAGUSA
SIRACUSA	ASD MEDITERRANEA FLORIDIA
TRAPANI	DA STABILIRE

Le 10 scuole calcio saranno suddivise in 3 triangolari e un quadrangolare utilizzando per quanto possibile il criterio della vicinorietà.

#### CALENDARIO CONCENTRAMENTO INTERPROVINCIALE

**GIOVEDI' 23 MAGGIO 2019 ORE 16.00 CENTRO SPORTIVO CASTELLANA SICULA**

ASD CALCIO SICILIA PALERMO  
DELEGAZIONE TRAPANI  
ASD NEXT LEVEL ALTRO GRADIMENTO  
DELEGAZIONE DI CATANIA



# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### Programma di Sviluppo Territoriale

#### MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEL CONCENTRAMENTO A 4 SQUADRE

Girone all'italiana con confronto di sola andata . **Le prime due squadre classificate della graduatoria di merito finale** accedono al Concentramento/Festa finale a 4 squadre che si svolgerà con le medesime modalità organizzative in luogo e giorno da stabilire.

Ogni confronto si articolerà mediante il confronto tecnico ( 3 c3 e gioco di tecnica - tempi da 5 minuti ) e due tempi di gioco da 12 minuti ciascuno. A metà del primo tempo di gioco , si effettuerà un time-out per permettere il cambio di tutti i giocatori iscritti in distinta. Nel secondo tempo di gioco si effettueranno i cambi liberi.

**Al termine dei confronti In caso di parità tra due squadre** nella classifica di merito, si terrà conto prioritariamente :

- Livello di Riconoscimento della Scuola di Calcio
- Migliore Posizione nella graduatoria di Merito
- Esito dello scontro diretto limitatamente al confronto tecnico (punti ottenuti nel 3c3 e nel Gioco di Tecnica)
- Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play della Festa considerata (vedi Regolamento Fair Play)
- Esito dello scontro diretto limitatamente ai tre tempi di gioco ( risultato della gara escludendo il confronto tecnico )
- Maggior numero di reti segnate nei due tempi di gioco ( escluso confronto tecnico ) limitatamente allo scontro diretto.

**Al termine dei confronti In caso di parità tra tre o più squadre** nella classifica di merito, si terrà conto prioritariamente :

- Livello di Riconoscimento della Scuola di Calcio
- Migliore Posizione nella graduatoria di Merito
- Migliore classifica limitatamente al confronto tecnico esclusivamente tra le squadre a pari punti
- Migliore Classifica limitatamente ai 2 tempi di gioco esclusivamente tra le squadre a pari punti
- Maggior numero di reti segnate limitatamente ai tempi di gioco ( 2 tempi x 3 gare ) esclusivamente tra le squadre a pari punti

## PROGETTO TECNICO

### Premessa

Lo scopo di questo nuovo progetto tecnico che vi presentiamo è quello di fornire una serie di opportunità di confronto che si diversificano di volta in volta con l'obiettivo comune di favorire la crescita dei giovani calciatori che con passione frequentano le Scuole di Calcio e con tanto impegno cercano di superare i propri limiti migliorando le proprie abilità. Allo stesso tempo, come avviene ormai dagli inizi dell'attività presentata come "*Sei Bravo a... Scuola di Calcio*", il Settore Giovanile e Scolastico, insieme al Settore Tecnico, intende fornire ai tecnici impegnati nella categoria Pulcini una serie di strumenti tecnici e didattici legati al Programma di Sviluppo Territoriale che è stato lanciato proprio quest'anno per condividere un modello di riferimento nel territorio, grazie anche alla diffusione del Programma Formativo dei Centri Federali Territoriali applicato all'Attività di Base.



# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### Programma di Sviluppo Territoriale

Il programma intende valorizzare anche il percorso educativo delle società, promuovendo il valore del Fair Play e, contestualmente, coinvolgendo i genitori ad essere parte integrante del confronto, dove il sostegno che loro stessi forniranno ai propri figli si traduce in punteggi assegnati alla squadra.

Nell'organizzazione dei confronti ci siamo preoccupati di rendere semplice l'organizzazione, utilizzando pochi attrezzi, senza dover spostare nulla di impegnativo, lasciando quindi più spazio possibile in termini di tempo al divertimento dei bambini, al loro impegno in campo, con sfide continue e pochi, limitati, momenti di pausa.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 7c7, modello di riferimento per la categoria Pulcini, e sarà preceduta da una rapida competizione che mette in rilievo le abilità dei singoli giocatori, e le capacità di collaborare per trovare nuove e diversificate soluzioni nel modello di gioco 3c3, che sta prendendo sempre più spazio nel panorama delle attività proposte nell'attività giovanile.

Nell'attività che ora andremo ad illustrare, Evoluzione dell'ormai noto "Sei Bravo a... Scuola di Calcio", le squadre si confronteranno in quattro diverse modalità che per questa stagione sportiva si sintetizzano in:

- 1) Partita 3c3 in situazione semplificata**(3c3 in ampiezza )
- 2) Giochi di tecnica**(gioco veloce )
- 3) 2 tempi di gioco 7c7**
- 4) Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play**

### ***Modalità di svolgimento***

L'organizzazione dell'attività e degli spazi di gioco, oltre che dei materiali utilizzati è stata sviluppata tenendo conto alcuni fondamentali principi: Utilizzo di una limitata tipologia e numero di attrezzatura; Limitato Tempo dedicato alla preparazione dei campi; Utilizzo di linee già esistenti; Rapidi cambi di compiti tra una esercitazione e l'altra, diminuendo sensibilmente le pause per i cambi tra una esercitazione/gioco e l'altra; Impiego attivo e contemporaneo di tutti i giovani calciatori partecipanti.

Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita:

all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3c3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di esercizio del modello "Gioco di Tecnica" (vedi Esercitazioni).

Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle del campo a 7.

Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7c7.

Al termine dei primi 5' di gioco, il gioco si interrompe ed i giocatori passeranno nello spazio a fianco per confrontarsi con una nuova sfida (chi ha giocato la Partita 3c3 si sfida nel Gioco di Tecnica e viceversa). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.

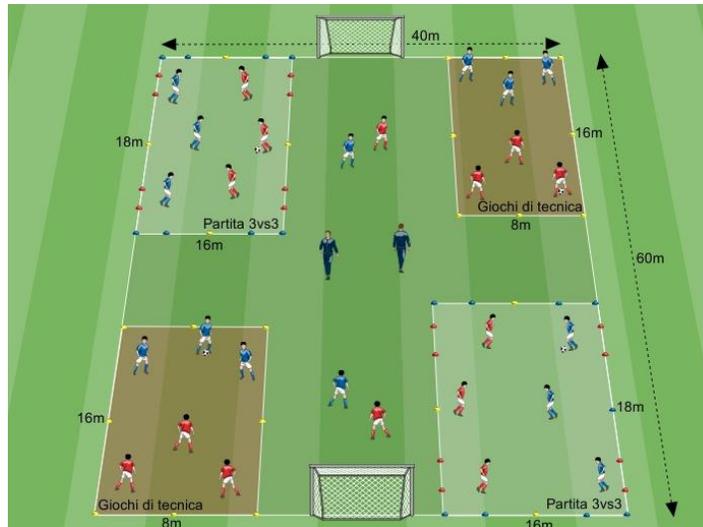
Al termine della seconda fase dedicata al confronto tecnico, il campo verrà liberato dei delimitatori superflui, subito pronto per disputare il confronto 7c7, suddiviso in 2 tempi da 12' ciascuno con le modalità sopra riportate.



# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### Programma di Sviluppo Territoriale



**Soluzione n°1** (nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu - )

#### **Partecipazione dei Giovani Calciatori**

Le squadre devono presentarsi con almeno 14 giocatori per ottenere un bonus di 2 punti nella graduatoria del concentramento e di almeno 12 per ottenere un bonus di 1 punto.

Nel caso in cui una squadra sia composta da più di 12 giocatori si dovranno creare quattro gruppi, che rimarranno fissi per tutte le rotazioni dei giochi; sono ammessi i cambi solo all'interno di uno stesso gruppo. Nel caso in cui il confronto si realizza con meno di 12 giocatori di una o entrambe le squadre si dovrà tener conto della tabella riportata alla fine.

Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3c3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 5' ciascuna) e nel 7c7 (2 tempi da 12' ciascuno).

#### **Le Esercitazioni**

Le esercitazioni ed i giochi previsti nell'attività ufficiale sono i seguenti:

### **3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA**

	Numero giocatori: 6
	Materiale: <ul style="list-style-type: none"><li>• 16 delimitatori</li><li>• 4 palloni</li></ul>
	Preparazione: Spazio di gioco di 18x16 metri, 4 porte di larghezza 1,5 metri



# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### Programma di Sviluppo Territoriale

#### Descrizione

Si gioca una partita 3vs3 a 4 porte con l'obiettivo, per entrambe le squadre, di realizzare un gol in una delle 2 porte difese dalla squadra avversaria.

#### Regole

La partita si sviluppa attraverso le seguenti regole:

- **CAMPO DI GIOCO.** Il campo viene definito da delimitatori di due colori diversi, così come da figura. La linea di fondocampo continua per 3m anche sulle linee laterali adiacenti agli angoli del campo.
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo e dal prolungamento della stessa sulla linea laterale (entro i 3m segnalati). La rimessa viene battuta sempre dalla squadra che difende le due porte posizionate sulla stessa. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **TIRO LIBERO.** La squadra che avrebbe dovuto battere i calci d'angolo effettua un tiro dalla propria linea di fondocampo (con palla ferma) cercando di fare gol in una delle due porte avversarie. Il pallone calciato nel "tiro libero" non può ricevere contrasto da parte degli avversari.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido). Il gol può essere realizzato da qualsiasi posizione del campo.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione).
- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Nel caso in cui un fallo avvenga all'interno dei 3m dalla linea di fondocampo (il limite di questa area è segnalato dai delimitatori sulla linea laterale), viene calciato un "tiro libero" a favore della squadra che ha subito il fallo.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

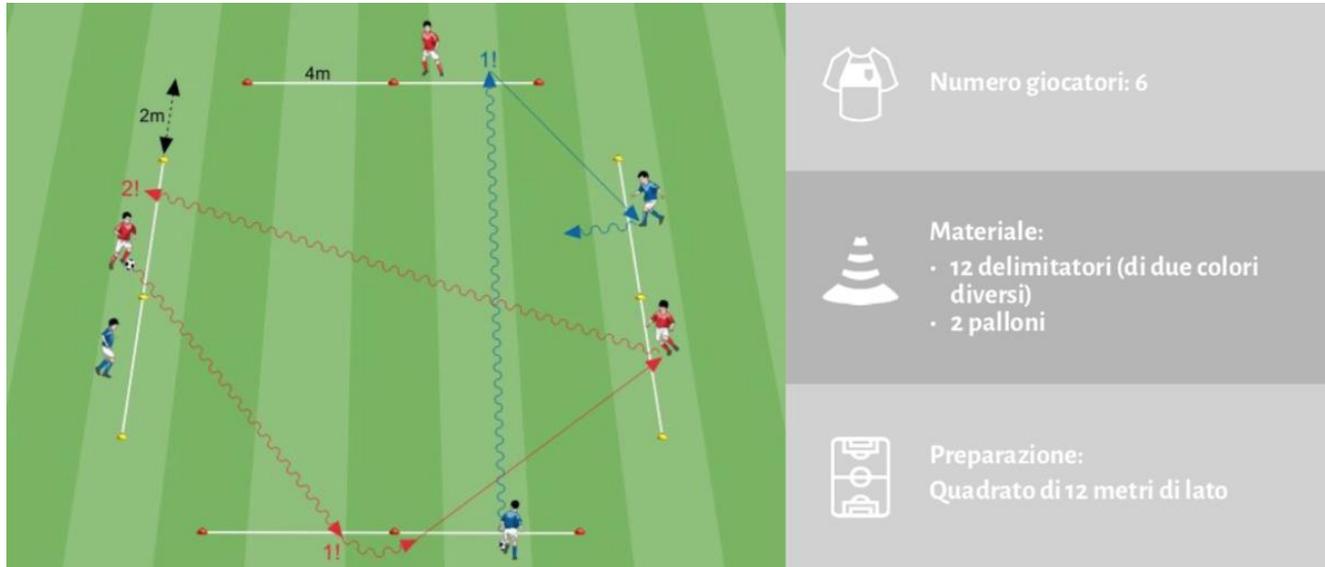
#### GIOCO VELOCE



# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### Programma di Sviluppo Territoriale



### Descrizione

I 3 giocatori di ogni squadra si posizionano all'esterno di 3 lati a scelta del quadrato di gioco ognuno di loro si colloca dietro ad una delle 4 linee da 8m (composte da 3 delimitatori ciascuna, come da figura). Un lato del quadrato verrà quindi lasciato libero da ognuna delle due squadre (non deve necessariamente essere lo stesso, i giocatori possono disporsi in campo come preferiscono), gli altri 3 saranno invece occupati da un giocatore per squadra. Ogni squadra gioca con un pallone, dato inizialmente ad uno qualsiasi dei 3 giocatori della stessa. Il gioco consiste in una sfida tecnica tra i componenti delle due squadre al raggiungimento di un punteggio prestabilito. L'attività si sviluppa su più turni di confronto, ognuno dei quali assegna un punto alla squadra vincitrice.

### Regole

- Al segnale di partenza i 2 giocatori in possesso del pallone (a partire da ora definiti "A") hanno il compito di condurlo oltre la linea al di fuori della quale non si trova nessuno dei propri compagni di squadra (su lato che devono raggiungere in conduzione può esserci un avversario, a seconda della disposizione scelta dalle due squadre ma non può esserci un compagno). Una volta superata la linea, i giocatori "A" passano il pallone ad uno dei loro due compagni di squadra (a partire da ora definiti "B") che hanno il compito di riceverlo e condurlo oltre la linea lasciata libera dal compagno "A". I giocatori "B", una volta superata la linea, possono passare la palla a chi vogliono: al giocatore "A" oppure anche al giocatore "C" (coloro i quali non sono ancora stati coinvolti nell'attività), chiunque dei 2 riceva palla, prosegue il gioco con l'obiettivo di condurre il pallone oltre la linea libera da compagni.

### Modalità di assegnazione del punteggio:

- Ogni volta che un giocatore supera in conduzione palla un lato libero da compagni realizza un punto per la propria squadra. Se un giocatore in conduzione palla non supera completamente la linea libera o commette un errore (passa la palla ad un compagno senza averla condotta o si dirige oltre una linea dove c'è già un altro giocatore della propria squadra), il punto non viene assegnato ma l'azione può continuare.
- La prima squadra che arriva a 10 punti (10 lati conquistati in modo corretto) vince il turno di gioco. Si effettuano



# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### Programma di Sviluppo Territoriale

tanti turni quanti se ne riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine del tempo la terna che è riuscita a vincere il maggior numero di turni risulterà la squadra vincitrice del gioco.

- Il gioco non prevede l'ostruzione dell'azione svolta dai giocatori della squadra avversaria pertanto ogni terna procede nel proprio compito indipendentemente da quello dei propri oppositori. Nel caso in cui un giocatore ostacoli volutamente l'azione degli avversari, il punto di quel turno di gioco viene assegnato alla squadra che ha subito la scorrettezza, con conseguente penalità nel punteggio Fair Play.

#### **Modalità di Assegnazione del Punteggio dell'Incontro**

Il punteggio dell'incontro terrà conto dei principi su cui si basa l'attività nelle categorie di base. Il risultato della gara sarà infatti la somma dei punti ottenuti nel corso del confronto, in modo che in ogni gara i giovani calciatori impegnati siano il più possibile motivati in ogni momento.

Quindi, in linea di principio, ogni mini-gara viene conteggiata a sé, assegnando 1 punto per ogni incontro vinto o pareggiato. Nello specifico, ai fini della determinazione del punteggio finale, ogni fase assegna un punto per il risultato finale come segue: 1 punto per il risultato del confronto tecnico, 1 punto per ogni tempo di gioco.

#### **1) Confronto Tecnico**

**Partite 3c3** (3c3 in ampiezza o 3c3 in costruzione) e **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte):

- *Assegnazione di un punto a seguito dell'esito del confronto tecnico vinto o pareggiato. Il risultato del confronto tecnico è determinato dalla somma dei punti ottenuti nelle 8 sfide tecniche (4 sfide 3c3 e 4 sfide nel gioco di tecnica)*

*Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Fase Confronto Tecnico*

Rotazione	Campo 1		Campo 2		Campo 3		Campo 4	
	3c3 – 1° tempo	3c3 – 2° tempo	Giochi di Tecnica – 1° tempo	Giochi di Tecnica – 2° tempo	3c3 – 1° tempo	3c3 – 2° tempo	Giochi di Tecnica – 1° tempo	Giochi di Tecnica – 2° tempo
<b>Squadra ALFA</b>	1	0	1	1	0	0	1	1
<b>Squadra BETA</b>	0	1	1	0	1	1	0	0

*In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 5-4 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA viene assegnato 1 punto per determinare il risultato finale dell'incontro*

#### **2) Partite 7c7**

- *assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato (si ricorda che per il concentramento sono previsti 2 tempi di gioco, con le modalità sopra riportate)*

*Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Sommatoria punti Partite+Esercitazioni*

Società	Esercitazioni	1° tempo 7c7	2° tempo 7c7	Punti Totali
<b>Squadra ALFA</b>	1	1	1	<b>3</b>
<b>Squadra BETA</b>	0	1	0	<b>1</b>

*In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 3-1 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA vengono assegnati 3 punti per la vittoria del confronto che verranno riportati nella Graduatoria Finale*

#### **3) Graduatoria "Partecipazione, Tifo e Fair Play"**



## FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO Programma di Sviluppo Territoriale

- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 12 giovani calciatori o 2 punti per aver partecipato al confronto con almeno 14 giovani calciatori
- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in lista
- Assegnazione di 2 punti per l'organizzazione del Tifo corretto all'esterno del campo di gioco, da parte dell'organizzazione dell'attività (FIGC-SGS) in occasione dei raggruppamenti previsti nella fase preliminare provinciale, delle feste finali provinciali e delle successive feste regionali.

- Nel corso del confronto viene stilata una graduatoria Fair Play che tiene conto dei parametri previsti nell'apposito regolamento, relativi a comportamenti positivi (p.e. Green Card) e/o negativi (p.e. proteste del Pubblico o dei tecnici, dirigenti, Atleti ). La graduatoria Fair Play, ,sarà uno dei parametri utilizzati nel caso in cui due o più squadre si ritrovino a parità di punti l'attività. **Si raccomanda un comportamento altamente positivo considerato che, la graduatoria fair Play potrebbe determinare in maniera decisiva il risultato delle gare**

### **Determinazione della Graduatoria Finale**

La partecipazione alle Feste Finali è determinato dalla posizione nella graduatoria di merito a livello provinciale e regionale, secondo quanto disposto dalle singole regioni.

Nelle Feste Provinciali e Regionali la Graduatoria Finale è determinata dai punti ottenuti nel confronto secondo i parametri sopra descritti.

#### **Esempio Graduatoria Finale**

Società	Punti Tecnici Girone	Partecipazione squadra (12 o 14)	Partecipazione Calciatrici	Tifo corretto	TOTALE
Società ALFA	6	2	0	2	10
Società BETA	3	2	1	2	8
Società DELTA	5	0	0	2	7
Società GAMMA	1	1	0	2	4

### **Ulteriori Informazioni**

Ogni squadra deve presentarsi con 14 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti o con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 1 punto in graduatoria.

**N.B. La partecipazione all'attività proposta con almeno 12 atleti è la condizione minima auspicabile in considerazione del fatto che tutte le squadre partecipanti ( scuole calcio elite e riconosciute ) , ai fini del riconoscimento , devono avere almeno 14 tesserati nella ctg Pulcini .Nell'ipotesi in cui uno o più gare del confronto Tecnico non si possano disputare in quanto una squadra si è presentata con un numero di calciatori inferiore a 11 , verrà assegnato un punto per ogni confronto non disputato alla squadra che si è presentata con almeno 12 giocatori.**