

# Programma di Sviluppo Territoriale

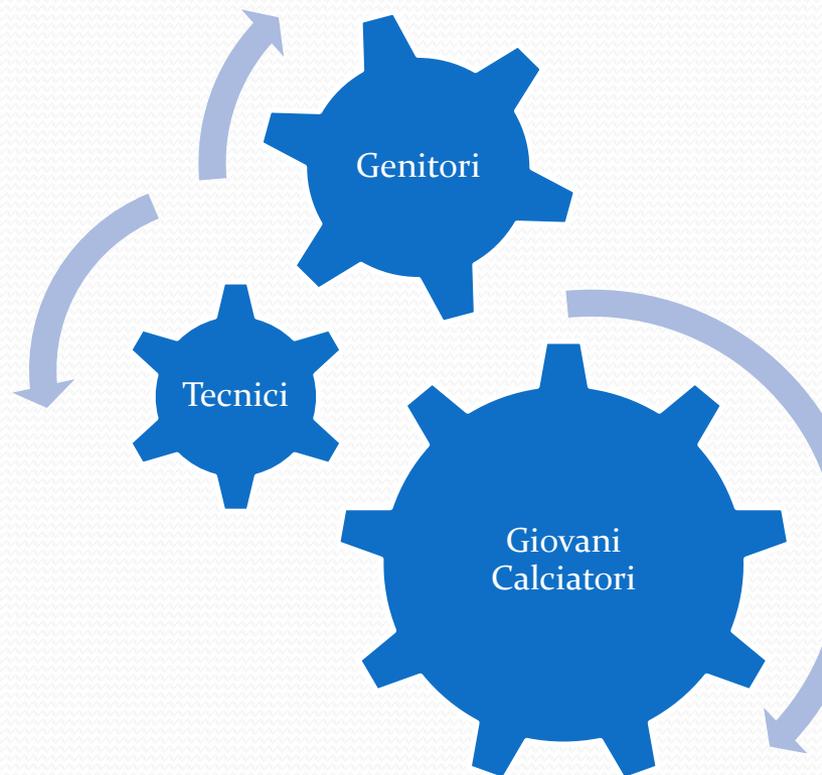


Attività Programmate ctg Pulcini a 7



# Obiettivi di questo nuovo progetto tecnico

- Ci poniamo l'obiettivo comune di favorire la crescita dei giovani calciatori, offrendo opportunità di confronto che si diversificano di volta in volta
- Inoltre attraverso un'attività che si pone come evoluzione dell'attività presentata fino allo scorso anno 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.
- 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,





## Obiettivi :

- 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.

- Un percorso da seguire con sensibilità, attenzione e continuità da tutti gli attori (tecnici, dirigenti, genitori), in cui il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso le sue strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali e tutti i collaboratori nell'ambito dell'Attività di Base.
- Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché possano far crescere i bambini con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo.



# Obiettivi :

Per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali;

Per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso

il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo e con lo sviluppo di un percorso di incontri che si realizzi con continuità nel corso della stagione sportiva.

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 o 3c3 in costruzione)
- 2) **Giochi di tecnica**(gioco veloce o calcio forte)
- 3) **Partite 7c7**
- 4) **Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play**





# Modalità di svolgimento

L'attività proposta è stata sviluppata utilizzando attrezzatura limitata e facilmente reperibile ; Limitato Tempo dedicato alla preparazione dei campi utilizzando le linee già esistenti ; Rapidi cambi di compiti tra una esercitazione e l'altra, al fine di diminuire i tempi morti tra una esercitazione/gioco e l'altra;

l'impiego attivo e contemporaneo di tutti i giovani calciatori partecipanti.

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.

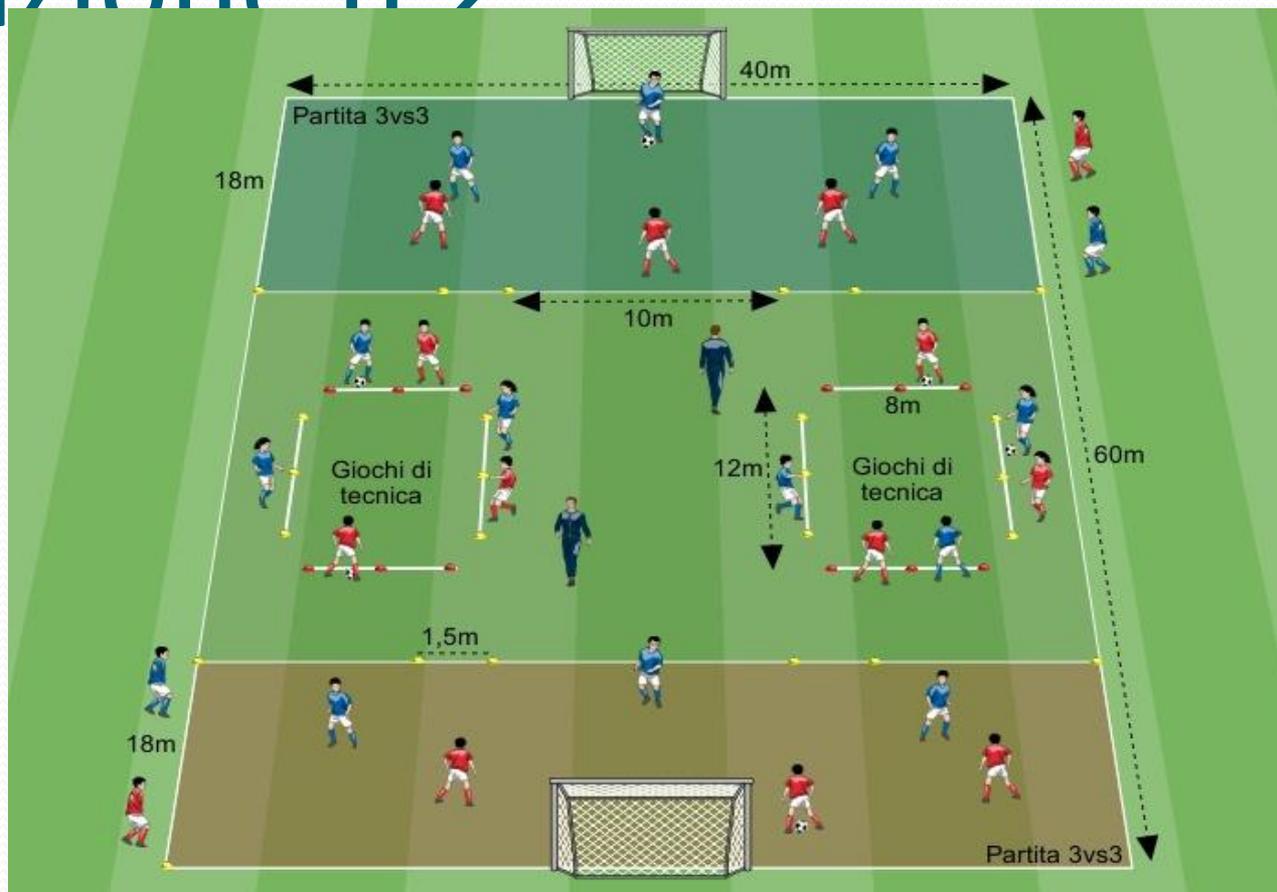
Nell'incontro sarà possibile scegliere una modalità di Partita 3c3 in situazione semplificata ('3c3 in ampiezza' o '3c3 costruzione') ed un Gioco di Tecnica ('Gioco Veloce' o 'Calcio Forte').

# Soluzione n.1



*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 - )*

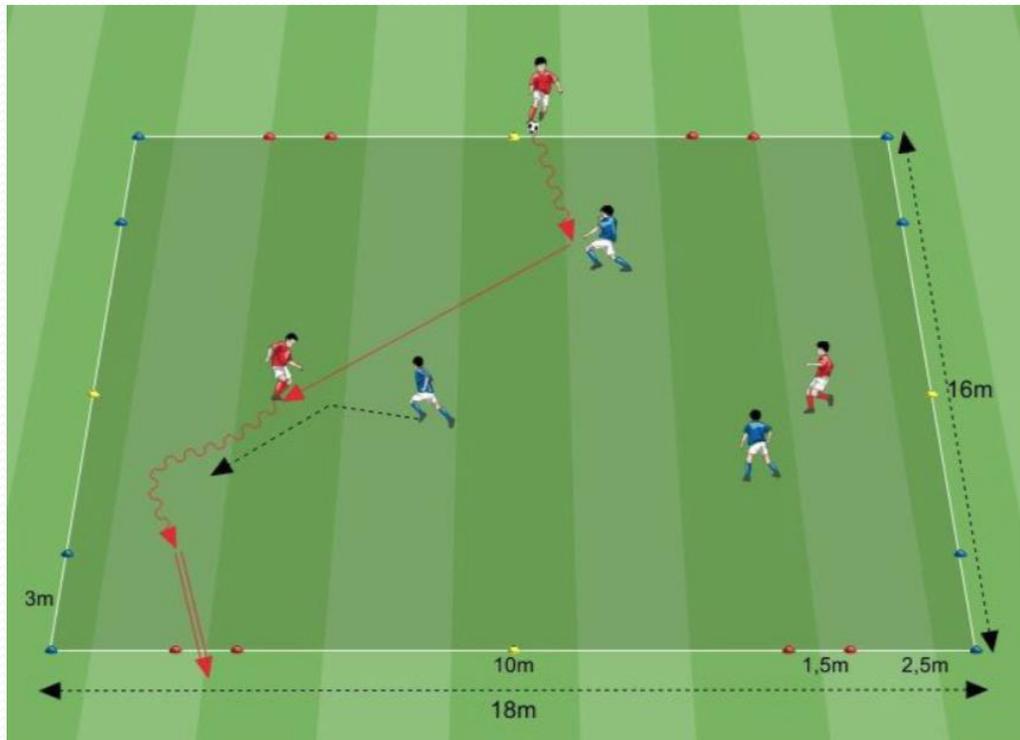
# Soluzione n° 2



# Calciatori

- Le squadre devono presentarsi con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 2 punti nella graduatoria del singolo confronto.
- 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 riportato 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 6' ciascuna) e nel 7c7 (2 o 3 tempi di 15' ciascuno).
- La durata di ciascuna “partita con situazione semplificata” è di 6'. Ogni partita 7c7 avrà la durata di 30', suddivisi in 2 tempi da 15' ciascuno, con l'opzione di giocare un ulteriore terzo tempo di 15'.

# Esercitazione n.1 – 3c3 in Ampiezza



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 16 delimitatori
- 4 palloni



Preparazione:

Spazio di gioco di 18x16 metri,  
4 porte di larghezza 1,5 metri

# Regolamento

- **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.



- **Descrizione**

- Si gioca un 3vs3 in cui una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta regolamentare della categoria Pulcini (dimensioni porta mt. 5x1,80 oppure mt. 4-6 x 1,60-2), mentre l'altra ha l'obiettivo di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno di due porticine di dimensioni ridotte.

- **Regole**

- Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 3'.
- **IL CAMPO DI GIOCO.** I limiti del campo vengono considerati attraverso le linee laterali e le linee di fondocampo su cui si trovano da una parte la porta per la partita della categoria Pulcini e dall'altra parte dalla linea che si crea con le due porticine definite dai delimitatori.
- **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).

- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo viene rimessa in gioco sempre dalla squadra che difende la porta regolamentare del campo Pulcini; se invece esce oltre a linea sulla quale sono collocate le due porticine viene rimessa in gioco dalla squadra che ha il compito di difenderle. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **IL TIRO LIBERO.** Il tiro libero si esegue calciando la palla da un punto a scelta della linea di fondocampo della squadra che difende le due porticine. Il tiro non può ricevere opposizione da nessun avversario (non è previsto il portiere) ma per considerarsi valido nel momento in cui entra in rete non può avere una traiettoria rasoterra. Il pallone deve quindi entrare in rete con una traiettoria aerea (indipendentemente da come viene calciato). Il tiro libero si batte attraverso le stesse modalità per entrambe le squadre.
- **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 la palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione). Le stesse regole per la rimessa in gioco del pallone valgono in seguito ad un gol o nel caso di una rimessa da fondo campo che deve essere eseguita dal portiere
- **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)
- **IL PORTIERE.** La squadra a difesa della porta singola ha un portiere che può prendere il pallone con le mani. Il portiere può cambiare durante lo svolgimento del gioco, l'eventuale sostituzione (tra lo stesso ed un giocatore di movimento) va comunicata sia al dirigente arbitro che agli avversari nel momento in cui il gioco è fermo.
- **RETROPASSAGGIO AL PORTIERE.** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione ed il contrasto da parte dell'avversario.
- 
- Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.





- **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 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 risultato della gara sarà 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

	Campo n.1		Campo n.2		Campo n.3		Campo n.4		
Rotazione	3 C3 I <sup>^</sup> Tempo	3 C3 II <sup>^</sup> Tempo	<i>Giochi di Tecnica - 1<sup>o</sup> tempo</i>	<i>Giochi di Tecnica - 2<sup>o</sup> tempo</i>	3 C3 I <sup>^</sup> Tempo	3 C3 II <sup>^</sup> Tempo	<i>Giochi di Tecnica - 1<sup>o</sup> tempo</i>	<i>Giochi di Tecnica - 2<sup>o</sup> tempo</i>	Totale
Squadra Alfa	1	0	1	1	0	0	1	1	5
Squadra Beta	0	1	1	0	0	1	0	0	3

*In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 5-3 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 sono previsti 2 tempi di gioco, con l'opzione di disputarne 3)*

Società	Esercitazioni	1° tempo 7c7	2° tempo 7c7	3° Tempo 7c7	Totale
Squadra Alfa	1	1	1	1	4
Squadra Beta	0	1	0	0	1

*In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 4-1 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA viene assegnato 3 punti per la vittoria del confronto che verranno riportati nella Graduatoria Finale*



- **3 - Graduatoria “Partecipazione, Tifo e Fair Play”**

- *Assegnazione di 2 punti per aver partecipato al confronto con almeno 12 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) oppure dal Dirigente Arbitro preposto a dirigere la gara.*
- *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). La graduatoria Fair Play, se necessario, sarà uno dei parametri utilizzati nel caso in cui due o più squadre si ritrovino a parità di punti l'attività.*

## ● *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 di graduatoria Finale**

Società	Punti Tecnici	Partecipazione Squadra 12	Partecipazione Calciatrici	Organizzazione Tifo Corretto	Totale
Alfa	9	2	0	0	11
Beta	6	2	1	2	11
Gamma	3	2	0	2	7
Delta	0	2	1	2	5



- **In caso di parità di punteggio nella graduatoria della festa finale**
- I punteggi della Graduatoria di Merito dell'Attività di Base che tiene conto dei seguenti parametri:
  - 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)

# Ulteriori Informazioni

Ogni squadra deve presentarsi con almeno 12 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti in graduatoria. I 12 giocatori coinvolti nel confronto verranno suddivisi in 4 squadre da 3 calciatori ciascuna al fine di prendere parte al gioco in contemporanea. Disposizione in campo in rapporto al n. di gioc.



N. Giocatori	3c3 Campo 1	Gioco di Tecnica - Campo 2	3c3 Campo 3	Gioco di Tecnica - Campo 4	Giocatori a disposizione
7 giocatori	3	3			1
8 giocatori	3	3			2
9 giocatori	3	3	3	Alternato al campo 3	0
10 giocatori	3	3	3	Alternato al campo 3	1
11 giocatori	3	3	3	Alternato al campo 3	2
12 giocatori	3	3	3	3	0
13 /14 giocatori	3	3	3	3	1/2