FESTA PROVINCIALE

Categorie “Piccoli Amici” e “Primi Calci”

UNA GIOIA CONDIVISA

Agira, lì 17/04/2025

FIGC ITALIA
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

ITALIA FIGC
SGSACADEMY
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
evolution programme

Orientamento metodologico

Il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso i tecnici e le sue strutture regionali e provinciali, offrendo esempi pratici nella conduzione delle sedute di allenamento, dove i principi metodologici e teorici vengono facilmente applicati, offrendo opportunità di crescita e di esperienza reale ai giovani calciatori e alle giovani calciatrici coinvolti nell'attività.

Il progetto ha l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché le opportunità di gioco e di esperienza offerte ai più piccoli si moltiplichino considerevolmente e il bambino possa crescere con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo.

Indicazioni operative

I club aderenti consegneranno al Responsabile dell'Attività di Base la distinta dei bambini partecipanti all'evento, la quale dovrà contenere i dati identificativi dei piccoli calciatori. Suddetta distinta dovrà essere, anche, inoltrata alla Delegazione di Enna al seguente indirizzo **del.enna@lnd.it.**
Possono partecipare giovani calciatori e giovani calciatrici, regolarmente assicurati con tessera FIGC con la propria società per la stagione in corso.

I bambini sprovvisti della carta assicurativa, stampabile nell'apposita sezione dell'area società, non potranno prendere parte alla manifestazione.

Ogni società dovrà presentarsi nel luogo succitato 30 minuti prima dell'inizio dell'evento, munita di n. 5 palloni misura 4, delimitatori di spazio e pettorine.

Indicazioni operative

Per meglio organizzare l'attività, si chiede ai club di far pervenire, entro il 15/04/2025, la propria adesione all'indirizzo di posta elettronica del.enna@lnd.it.

Si ricorda, ai club di 2° e 3° livello, l'obbligatorietà di partecipazione.

Attività Primi Calci

I giovani calciatori **U8/U9** coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 5vs5, modello di riferimento per la categoria Primi Calci, e, coerentemente con le modalità di gioco previste per questa categoria, sarà abbinata la multipartita.

Quindi, in contemporanea al 5vs5, si svolgerà un altro confronto con modalità di gioco che prevede il coinvolgimento di un numero (3vs3) con l'obiettivo di tenere impegnati tutti i giocatori .

L'attività sarà preceduta da n°2 proposte pre-gara.

Attività Primi Calci

Proposte pre-gara:

- Situazioni di gioco (10’)

Partita 5 contro 5

- Tempi di gioco: tre tempi di gioco della durata di 10’
- Dimensioni del campo: 20mt x 30mt o 25mt x 40mt e dimensioni porte non codificate (di regola 3x2 o 4x2)
- Pallone: n.3/4
- Sostituzioni: secondo quanto stabilito dalla normativa vigente

SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

1) Titolo: "Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 1):

- **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- **Lunghezza:** 11 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita al quale viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.

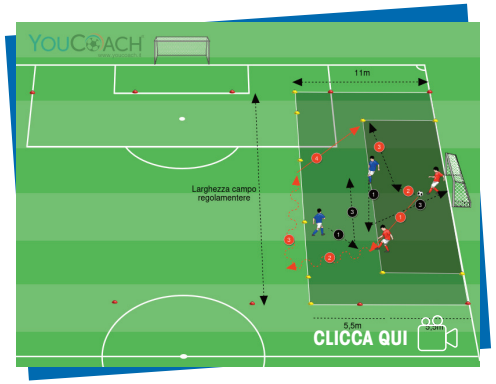


Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una Situazione di gioco 2 contro 2 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha l'obiettivo condurre palla oltre la linea opposta rispetto a quella di fondo-campo (definita linea di meta). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o condurre palla oltre la linea di meta), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica un portiere ed un giocatore di movimento. I giocatori della squadra a difesa della linea di meta si considerano entrambi come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori di ogni squadra (il giocatore scelto per stare in porta deve ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

Conduzione palla oltre la linea di meta. Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte di un avversario. I giocatori a difesa della linea di meta possono provare a contrastare l'azione di conduzione palla avversaria anche oltre la linea stessa.

Retropassaggio al portiere. Il portiere 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 da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come del dischetto del calcio di rigore dalla linea di porta, è sempre di 5 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea stessa.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

2) Titolo: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 2):

- **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- **Lunghezza** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri, la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo.
- **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9*.
- **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.

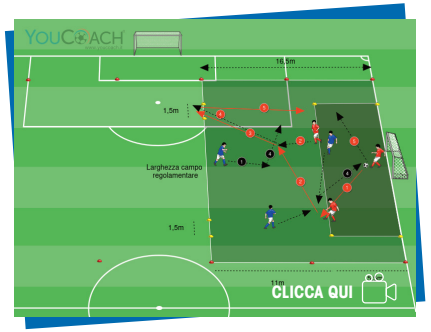


Figura 2

DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 11 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o fare gol nelle porte ridotte), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori che si trovano a difendere la porta (il giocatore scelto per stare in porta deve tuttavia ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte. Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra a questi oppure li tocca, il punto non si considera valido.

Retropassaggio al portiere. Il portiere 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 da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione è sempre di 5 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte e le linee laterali, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

SGSACADEMY
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
evolution programme

MULTIPARTITE 3vs3

Dimensioni del campo: Lunghezza 18/22 m Larghezza 10/14 m – Porte ridotte mt 1.50 X 1mt

Si ribadisce che le misure dei campi di gioco delle Multi-partite sono da ritenersi indicative e non vincolanti, vengono proposte cercando di aiutare la realizzazione di spazi idonei alle diverse numeriche di giocatori coinvolti.

Durata: 8 minuti. All'interno dell'area di gioco si svolge una situazione di 3 contro 3 nella quale ogni squadra ha il compito di fare goal in una porta di dimensioni ridotte.

Attività Piccoli Amici

I giovani calciatori **U6/U8** coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 3vs3, modello di riferimento per la categoria Piccoli Amici, preceduta da n° 1 giochi di abilità tecnica.

Attività Piccoli Amici

Proposta pre-gara

- Gioco di abilità tecnica (10’)

Partita 3 contro 3

- Tempi di gioco: tre tempi di gioco della durata di 10’
- Dimensioni del campo: 10 m x 15 m o 15 m x 30 m e dimensioni porte non codificate (di regola 3x2 o 4x2)
- Pallone: n.3/4
- Sostituzioni: secondo quanto stabilito dalla normativa vigente

Attività Piccoli Amici
Gioco di abilità tecnica

DUELLO

LE STATUE

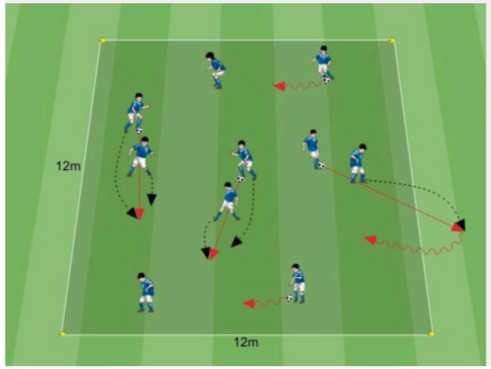
15 minuti | 12x12 metri | 10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sifda si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerela per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tala che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il posssesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla.

Presupposti rappresentati

1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti

SGSACADEMY
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
evolution programme

Terzo Tempo

Il Settore Giovanile incentiva la realizzazione del Terzo Tempo – Fair Play da parte delle Società.

Al termine delle gare, le società e le famiglie metteranno a disposizione dei partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando l'invito ai tecnici e ai dirigenti presenti.

Pertanto, per dare una maggiore pregnanza a questo momento educativo, le società e le famiglie si adopereranno nel predisporre quanto necessario.