PICCOLI AMICI 2020 – 2021

Girone A
90011 BAGHERIA
ACCADEMIA SSD A R.L.
SEVEN STARS
SPORT CENTER TORRACCHIO
SPORTING TERMINI
SPORTING VILLABATE A.S.D.

Girone B
CIAKULLI CALCIO SSD S.R.L
DON CARLO LAURI MISILMERI
FADA FOOTBALL CLUB SSDARL
FORTITUDO BAGHERIA
VILLABATE
VILLAFRATI CALCIO 20

Girone C
BUON PASTORE
C.U.S. PALERMO
CALCIO SICILIA
CITTA DI MONREALE
FLORIO
SAN GIORGIO PIANA
TEAM CALCIO

Girone D
CALCIO CICCIO GALEOTO
CITTA DI CARINI SQ.B
POLISPORTIVA GONZAGA
SANZANOBI FOOTBALL CLUB S
TIEFFE CLUB SQ.B
VILLAUREA A.S.D.

Girone E
ACADEMY CORONA
ACADEMYPANORMUS S.ALFONSO
CLUB P5 CRUILLAS
PALERMO CALCIO A5
RENZO LOPICCOLO TERRASINI
SPORTING PALLAVICINO
VIS BORGO NUOVO

Girone F
1959 PARTINICAUDACE
CITTA DI CARINI sq.C
CITTA DI CARINI SQ.D
CITTA DI CINISI
D.B.PARTINICO
RENZO LOPICCOLO TERRAsq.B

Girone G
ACADEMY PALERMO CALCIO
ATHLETIC CLUB PALERMO
CITTA DI CARINI
GENERAZIONE ACADEMY
PANORMUS S.R.L.
TIEFFE CLUB
VIS PALERMO

Calendario Incontri

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
1	Raggruppamento A	Sporting Villabate	Martedì 10/11	15:30	C.S. Villabate
1	Raggruppamento B	Fortitudo Bagheria	Martedì 10/11	16:20	Rammacca
1	Raggruppamento C	Buon Pastore	Sabato 7/11	10:00	Buon Pastore
1	Raggruppamento D	Tieffe Club	Mercoledì 11/11	15:00	Mickey Club
1	Raggruppamento E	Academy Corona	Mercoledì 11/11	15:00	L. Ribolla
1	Raggruppamento F	D.B. Partinico	Martedì 10/11	15:30	C.S. Don Bosco
1	Raggruppamento G	Academy Palermo Calcio	Sabato 7/11	10:00	Le Siepi

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
2	Raggruppamento A	Seven Stars	Venerdì 13/11	15:30	Seven Stars
2	Raggruppamento B	Don Carlo Lauri Misilmeri	Sabato 14/11	9:00	Comunale
2	Raggruppamento C	Città di Monreale	Giovedì 12/11	15:30	Comunale
2	Raggruppamento D	Villaurea	Sabato 14/11	15:30	Pala Don Bosco
2	Raggruppamento E	Academy Panormus S.Alfonso	Lunedi 16/11	16:30	Villa S.Alfonso
2	Raggruppamento F	Renzo Lo Piccolo Terrasini	Giovedì 12/11	15:30	Comunale
2	Raggruppamento G	Athletic Club Palermo	Lunedì 16/11	17:30	Comunale-Capaci

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
3	Raggruppamento A	Accademia	Martedì 24/11	16:20	Rammacca
3	Raggruppamento B	Ciakulli Calcio	Mercoledì 25/11	18:30	Ciakulli
3	Raggruppamento C	CUS Palermo	Martedì 24/11	15:30	CUS
3	Raggruppamento D	Polisportiva Gonzaga	Sabato 21/11	10:30	Gonzaga
3	Raggruppamento E	Sporting Pallavicino	Martedì 24/11	15:15	Trinakria
3	Raggruppamento F	Città di Carini	Sabato 21/11	10:00	Pasqualino
3	Raggruppamento G	Vis Palermo	Martedì 24/11	15:30	S.Cristina

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
4	Raggruppamento A	Sport Center Torracchio	Sabato 12/12	10:00	Torracchio
4	Raggruppamento B	Villabate	Mercoledì 16/12	18:15	Comunale
4	Raggruppamento C	Florio	Mercoledì 16/12	17:00	Florio
4	Raggruppamento D	Tieffe Club	Venerdì 11/12	17:30	Mickey Club
4	Raggruppamento E	Vis Borgo Nuovo	Sabato 12/12	10:00	New Garden Center
4	Raggruppamento F	Città di Cinisi	Sabato 12/12	11:00	Gazzara
4	Raggruppamento G	Città di Carini	Sabato 12/12	10:00	Pasqualino

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
5	Raggruppamento A	Sporting Termini	Sabato 16/01	10:00	Comunale
5	Raggruppamento B	Ciakulli Calcio	Mercoledì 20/01	18:30	Ciakulli
5	Raggruppamento C	San Giorgio Piana	Giovedì 14/01	17:30	Stassi Cuccia
5	Raggruppamento D	Sanzanobi Football Club	Venerdì 15/01	15:30	Bonocore
5	Raggruppamento E	Renzo Lo Piccolo Terrasini	Martedì 19/01	15:30	Comunale
5	Raggruppamento F	Città di Carini	Sabato 16/01	10:00	Pasqualino
5	Raggruppamento G	Generazione Academy	Sabato 16/01	10:00	Le Siepi

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
6	Raggruppamento A	90011 Bagheria	Lunedì 25/01	15:30	Comunale
6	Raggruppamento B	Fortitudo Bagheria	Martedì 26/01	16:20	Rammacca
6	Raggruppamento C	Team Calcio	Martedì 26/01	15:30	Conca d Oro
6	Raggruppamento D	Calcio Ciccio Galeoto	Da concordare		
6	Raggruppamento E	Palermo Calcio a 5			
6	Raggruppamento F	Città di Carini	Sabato 23/01	10:00	Pasqualino
6	Raggruppamento G	Tieffe Club	Sabato 23/01	10:00	Mickey Club

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution programme

GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

Scopri i valori e le opportunità delle modalità di gioco per l'Attività di Base interagendo con i titoli di questa locandina



TUTTI

Adatta le modalità di gioco alle necessità dei giovani giocatori

Scopri di più

DI PIÙ

Concedi maggiore tempo di impegno motorio in partita

Scopri di più

MEGLIO

Varia le esperienze di gara per garantire una formazione completa

Scopri di più



CLICCA O INQUADRA I QR CODE PER APPROFONDIRE

SEI UN ALLENATORE?

Approfondisci regole, struttura e varianti delle modalità di gioco

SEI UN DIRIGENTE?

Ottimizza i tempi nella costruzione dei campi da gioco

SEI UN GENITORE?

Scopri il valore di queste modalità di gioco per tuo figlio

VERSIONE 2

CLICCA O INQUADRA I QRCODE PER APPROFONDIRE

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution programme

CONSULTA I DETTAGLI DEL REGOLAMENTO DI GIOCO

REGOLAMENTO DI GIOCO

U6 UNDER U7

REGOLE BASE

- ✓ **2 CONTRO 2 o 3 CONTRO 3** (con o senza portieri)
- ✓ **2 o 3 TEMPI PER INCONTRO: DA MIN 5' A MAX 10'**
- ✓ **PALLONE: N°3** (cuoio o gomma doppio strato)
- ✓ **MODALITÀ DI GIOCO:** Raggruppamenti con partite e giochi. I Club di Calcio e Futsal giocano insieme con le stesse modalità.



IL PUNTEGGIO NON SI CALCOLA E NON VIENE REGISTRATO SUL REFERTO GARA.

N.B. PRIMA DELL'INIZIO DELLA PARTITA GLI ALLENATORI DECIDONO SE GIOCARE O MENO CON IL PORTIERE.

CALCI DI PUNIZIONE
Sì, solo diretti.

DISTANZE SU CALCI DI PUNIZIONE
Sì, 3 metri.

CALCIO DI RIGORE
No.

RIMESSE LATERALI
Con le mani o con i piedi (anche partenza in conduzione palla, senza obbligo di passaggio).

RIMESSA DA FONDO CAMPO
Il portiere può effettuarla con le mani o con i piedi.

PRESSIONE SUL PORTIERE SU RETROPASSAGGIO
Concessa.

RETROPASSAGGIO AL PORTIERE
Concesso, il portiere può prendere la palla con le mani.

RILANCIO CON LE MANI E CON I PIEDI
Nel minor tempo possibile.

ARBITRAGGIO
Dirigente arbitro che supervisiona anche più partite gestite da allenatori.

CARTELLINI
Non previsti.

SOSTITUZIONI
Chi non ha giocato il 1° tempo, gioca tutto il 2°. 3° tempo sostituzioni libere.

ABBIGLIAMENTO
Non è previsto l'utilizzo di scarpe con tacchetti di ferro.

EXTRA GIOCATORE
Previo accordo tra gli allenatori può essere inserito un giocatore in più in una sola delle 2 squadre.

TIME OUT
Non necessario.

SALUTI
Obbligatori ad inizio e fine gara.

FUORIGIOCO
Non presente.

PER CONOSCERE IL REGOLAMENTO DI GIOCO NELLA CATEGORIA U6/U7 DEL FUTSAL, CONSULTA I POSTER DEDICATI.

SCARICA L'APPLICAZIONE EVOLUTION PROGRAMME PER ACCEDERE AI CONTENUTI DELLA METODOLOGIA FIGC - SGS

Google Play App Store

VERSIONE 1

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

15 minuti | 15x15 metri | 10 giocatori

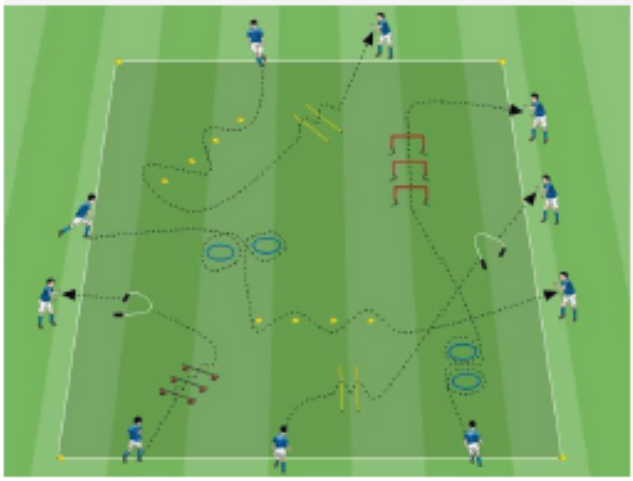
Descrizione

I 10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un comapagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far condudere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svogono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



Presupposti rappresentati



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco
6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI

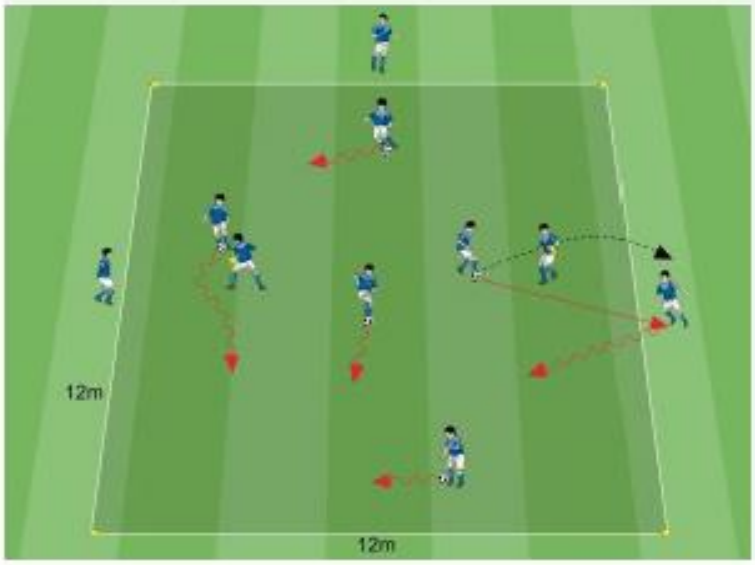
15 minuti | 12x12 metri | 10 giocatori

Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione.
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necesario, da un lato all'altro del quadrato.



Presupposti rappresentati



1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conosceza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti

DUELLO

LE STATUE

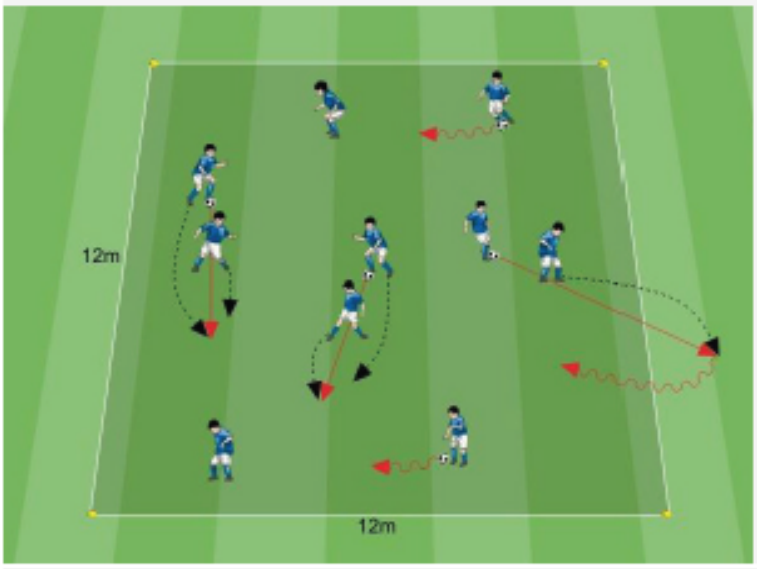
15 minuti | 12x12 metri | 10 giocatori

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

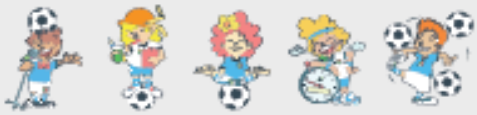
Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

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

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO

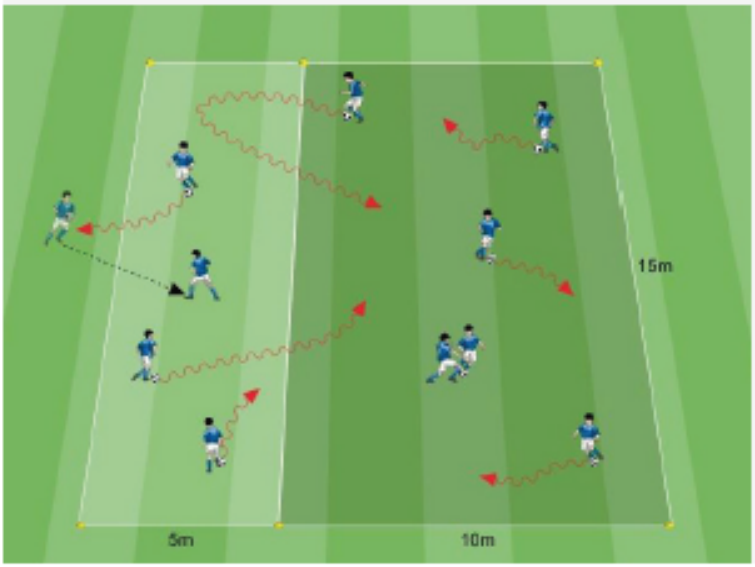
15 minuti | 15x15 metri | 10 giocatori

Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.



Possibile ambientazione

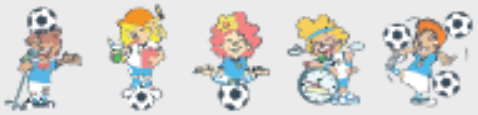
Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore.
- Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni.
- Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.

Comportamenti privilegiati

- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi.
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso sempre a propria disposizione.
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto.



Presupposti rappresentati



1. Adattare regole su risposte giocatori
2. Campo già organizzato
3. Ambiente contestualizzato
4. Complessità adeguata all'età
5. Inserita strategia di gioco
6. Regole inserite in modo progressivo
7. Stimolare conscenza sport
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Premiare l'impegno profuso
10. Parametri escutivi sono variabili