



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

MODALITA' DI GIOCO CATEGORIE DI BASE

Stagione sportiva 2018/2019

Di seguito si illustrano nel dettaglio le attività previste per ogni categoria e fascia d'età delle categorie di base:

CATEGORIA "PICCOLI AMICI"

a) Caratteristiche dell'attività

L'attività motoria ad indirizzo calcistico riservata alla categoria "PICCOLI AMICI", bambine e bambini in età dai cinque ai sei anni, ha carattere ufficiale ed è obbligatoria od all'attività "Primi Calci" per tutte le "Scuole di Calcio", d'Élite e non; pertanto le suddette Società dovranno partecipare alle manifestazioni organizzate dalle Delegazioni della LND competenti per territorio.

L'attività della categoria "Piccoli Amici" è prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici con conseguenti metodi tecnico-didattici.

Le Delegazioni della LND organizzano, nell'ambito della loro competenza territoriale, sentito il Settore Giovanile e Scolastico, manifestazioni periodiche a carattere locale della durata complessiva di almeno tre mesi, a verifica dell'attività didattica svolta dalle Società, creando, ove possibile, concentramenti tra Scuole di Calcio con sedi in zone limitrofe.

I momenti di incontro con altre Società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da giochi e proposte tecniche coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un graduale apprendimento.

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (p.e. 15x10 m.) e con porte ridotte (es. ca. 2x1 e, in caso di presenza del portiere, ca. 3x1,5, (utilizzando, in mancanza di porte, materiale alternativo come ad esempio paletti etc.). I palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma, convenzionalmente identificabili con il n° 3 o eccezionalmente con il n° 4. Il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le **tre unità** (es. 2:2, 3:3). Il tempo di gioco può essere suddiviso in due tempi da 15' o tre tempi da 10', cercando la più ampia partecipazione di tutti i bambini presenti.

Le proposte tecniche ed i giochi tecnico-didattici e di confronto alternativi saranno proposte dal Settore Giovanile e Scolastico, con proposte attinenti ai criteri metodologici già citati e saranno oggetto di successiva circolare esplicativa.

Il rispetto dei principi di cui sopra esclude in modo tassativo la possibilità che l'attività della categoria "Piccoli Amici" sia articolata in forme mutuata dalle categorie superiori: non

dovranno pertanto essere organizzati tornei con dispute di vere e proprie partite, ufficializzazione di risultati e classifiche.

Si rende pertanto necessario che gli istruttori preposti alla sua realizzazione siano in possesso della qualifica di "Istruttore di Giovani Calciatori o Allenatore di Base-UEFA B" od anche UEFA PRO, UEFA A, o della qualifica di Allenatore di 3° categoria (ruolo ad esaurimento), purché abbiano una particolare predisposizione didattica adeguata alle necessità psicopedagogiche e motorie dei più piccoli (vedi insegnanti di educazione fisica con qualifica federale).

Vista la positiva esperienza delle passate stagioni sportive, anche quest'anno verrà organizzata la manifestazione "Fun Football" (giocosportcalcio) che vedrà tutte le Società partecipare ad un programma articolato su giochi e proposte con la palla, giochi popolari, e altre diverse attività dove verranno coinvolti anche i Genitori, e che darà luogo ad una Giornata Nazionale dedicata ai PICCOLI AMICI ed ai PRIMI CALCI da svolgersi contemporaneamente in ogni Regione in collaborazione con le competenti articolazioni periferiche della LND.

b) Limiti di età

Possono prendere parte all'attività della categoria "Piccoli Amici" i bambini di età compresa fra i 5 anni anagraficamente compiuti e che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva non abbiano compiuto il 6° anno di età (nati dall'1.1.2012 che abbiano compiuto anagraficamente il 5° anno di età).

Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	PICCOLI AMICI
Anno di Nascita	2012, 2013 e 2014 (i giovani, in ogni caso devono avere compiuto anagraficamente i 5 anni di età)
Gara/Confronto	Giochi di vario genere + minipartite 2c2 o 3c3 (con o senza portieri)
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno + 3 tempi di 10 minuti ciascuno alternati ad attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc)
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori – orientativamente 15~30m x 10~15m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente ≈2,00x≈1m oppure, se con utilizzo dei portieri, orientativamente ≈3,00 x ≈1,50 m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte).
Pallone	n°3 in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani

Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Referto di Gara	Deve prevedere, tra l'altro, la descrizione dell'attività di gioco svolta (utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale)

Il dettaglio dell'attività proposta verrà comunicata con apposita Circolare esplicativa.

PICCOLI AMICI

Alternanza tra tempi di gioco/partita 3 vs 3, e giochi di abilità tecnico-coordinativa, **"IL DUELLO"** (3 tempi di gioco/partita 3 vs 3 e 3 giochi/esercizio **"IL DUELLO"**)

DUELLO

LE STATUE  15 minuti  12x12 metri  10 giocatori

Descrizione
Tutti e 10 i giocatori si posizionano 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 contenerne 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 sfida 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 tenerla 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 tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso 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	 6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
 2. Attività già predisposte prima a inizio seduta	 7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
 3. Rinforzare giocatori in caso di necessità	 8. Favorire gioco orientato al rischio
 4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo	 9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
 5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni	 10. Inserire varianti

6 frazioni di: 10' gioco partita 3 vs 3 alternate a 5' **"IL DUELLO"** a cui devono partecipare tutti i giocatori indicati nella distinta di gara.

E' possibile assegnare Green Card per comportamenti particolarmente significativi di Fair Play e Good Play