

ATTIVITA' UFFICIALE STAGIONE SPORTIVA 2016-2017 REGIONE LOMBARDIA

CATEGORIA	ANNO DI NASCITA	CONFRONTO PARTITA
PICCOLI AMICI*	2011(5 anni compiuti) -2010	2>2 Giochi e prove tecniche* 3>3 Giochi e prove tecniche*
PRIMI CALCI*	2008-2009(oppure 6 anni compiuti)	4>4 Giochi e prove tecniche* 5>5 Giochi e prove tecniche*
PULCINI A 7	2007 pura (no 2008)	7 > 7
PULCINI A 7 secondo anno	2006 pura (no 2007)	7 > 7
PULCINI MISTA	2007-2006(2008 solo al compimento ottavo anno di età e previa tesseramento pulcini)	7>7
ESORDIENTI A 9 primo anno	2005 (è possibile utilizzare fino ad un max di 3 giocatori 2005 che abbiano già compiuto il 10 anno)	9>9
ESORDIENTI A 9 MISTA	2005-2004(e bambini 2006 che abbiano compiuto il 10° anno di età)	9>9
ESORDIENTI A 11 secondo anno	2004 (è possibile utilizzare fino ad un max di 5 giocatori del 2005)	11>11

Ovviamente e per quanto possibile il criterio per la formazione dei gironi dovrà tenere conto della vicinanza territoriale e della fascia livello indicata dalla società.
Al termine della fase autunnale i gironi verranno rimodulati sulla base delle capacità delle varie squadre desunti dai referti gara.

- I giochi e le prove tecniche per i primi calci 2008-2009 verranno di seguito indicati

Regole Attività di Base LOMBARDIA

STAGIONE 2016-2017

REGOLE	CAT. PRIMI CALCI	PULCINI a 7	ESORDIENTI a 9	ESORDIENTI a 11
CAMPI	A 4 O 5 GIOC. mt.30/45 x 20/ 25	Max. mt. 55/65 x 40/45	Max. mt. 75 x 50	85-95 x 55-60 da area di porta ad area di porta
ZONA FRANCA	1/3 Lunghezza campo	1/3 Lunghezza campo (solo misti e 2° anno)	Non prevista	Non prevista
AREA di RIGORE	Circa mt. 16 X 8 (non obbligatoria)	Circa mt. 20 X 10 (obbligatoria)	Circa mt. 20 X 10 (obbligatoria)	Linee regolari a 11
PORTE	m 4/5 x 1,60/2 (m. 3 x 2 solo calcio 5)	m 5/6 x 1,6/2	m 5/6 x 1,8/ 2	m 5/6 x 1,8/2
PALLONI	Mis. 4 (calcio a 5 anche mis. n° 3) gomma	Mis. 4 anche gomma	Mis. 4	Mis. 4
SCARPE	Ginnastica, Calciotto o Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)	Ginnastica, Calciotto o Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)	Calciotto-Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)	Calciotto - Calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro)
ARBITRAGGIO	Auto-arbitraggio	Auto-arbitraggio	Auto-arbitraggio; dirigente, istruttore o giocatore (anche della società ospitata)	dirigente, istruttore o giocatore (anche della società ospitata)
TEMPI di GIOCO	3 x 10' fare multi partite contemporanee Oppure in alternativa 4 x 10' se non multi partite	3 x 15' fare multi partite contemporanee Oppure in alternativa 4 x 15' se non multi partite	3 x 20' fare multi partite contemporanee Oppure in alternativa 4 x 20' - multi partite	3 x 20' Possibile 4 x 20'
SOSTITUZIONI	<p>Tutti i giocatori in distinta devono giocare almeno un tempo dei primi due. I giocatori in panchina nel primo tempo devono obbligatoriamente entrare e disputare l'intero secondo tempo, mentre è possibile sostituire con cambi liberi i giocatori rimasti in campo dal primo tempo con quelli in panchina all'inizio del secondo tempo.</p> <p>Nel terzo tempo cambi "volanti". Si consiglia di effettuarli a centrocampo senza interrompere il gioco, con la seguente modalità prima esce il giocatore che deve essere sostituito e subito dopo entra il sostituto.</p> <p>Situazioni particolari:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nel caso in cui una società abbia tanti giocatori in distinta tali che impedisca di far giocare un tempo intero tra i primi due, sarebbe opportuno effettuare 4 tempi o in alternativa utilizzerà il terzo tempo per far giocare i rimanenti (es. gara di Primi calci a 5, se una società ha 12 giocatori in distinta farà giocare 5 bambini nel 1° tempo, 5 bambini nel 2° tempo e i restanti 2 bambini, che ancora non sono entrati, nel 3° tempo). - nel caso in cui una società abbia un solo portiere e tanti bambini in distinta può lasciare il portiere in campo nei tre tempi ed agire come nell'esempio seguente: (esempio) gara di Pulcini a 7, se una società ha in distinta 14 giocatori con un solo portiere farà giocare 7 bambini nel primo tempo, altri 6 bambini di movimento nel secondo lasciando lo stesso portiere e il bambino che ancora non è entrato nel terzo tempo. Se una società presenta tre portieri li farà giocare uno per tempo. Ricordiamo che anche un giocatore può svolgere il ruolo del portiere. <p>Utilizzare le multi partite, se si ha a disposizione spazio far disputare più partite contemporaneamente per non tenere bambini fermi.</p>			
GIOCATORE IN PIU'	In caso di svantaggio con 5 o più reti fino allo svantaggio di 3 reti	In caso di svantaggio con 5 o più reti fino allo svantaggio di 3 reti-	NON PREVISTO	NON PREVISTO
TIME-OUT	Uno di 1' per squadra per ogni tempo gara (i minuti dei time-out vanno poi recuperati)			
REFERTO GARA	Firmato dal Dirigente/Arbitro e dal dirigente Ospite. Indicare i numeri dei giocatori che disputano il 1° tempo e i numeri dei sostituiti nel 2 tempo. Il Dirigente della sq. Ospite può segnalare eventuali anomalie riscontrate durante la manifestazione. Obbligo controllo documenti e appello iniziale da parte dei dirigenti.			
CHIAMA INIZIALE	La chiama e il controllo dei cartellini delle squadre dovrà essere fatta obbligatoriamente da un dirigente o tecnico della squadra avversaria.			
CALCIO DI RIGORE	Non previsto	previsto - solo in caso di infrazione palesemente volontaria all'interno dell'area	previsto	previsto
PUNTO DI RIGORE	Non previsto	mt. 10 con 5/6x2	mt. 10 porte 5/6x2	mt. 11 porte 5/6x2
RETROPASSAGGIO	il portiere può usare le mani e non può calciare oltre la metà campo	il portiere può usare le mani e non può calciare oltre la metà campo	il portiere non può usare le mani	il portiere non può usare le mani
FUORIGIOCO	Non previsto	Non previsto	Previsto solo ultimi 15 m o non previsto	Come da regolamento a 11
RIMESSA LATERALE	Con le mani o piedi primo tocco libero per chi riceve - se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore. No Cross subito	Con le mani o piedi primo tocco libero per chi riceve - se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore. No cross subito	Con le mani - se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore al secondo errore cambio rimessa	Solo con le mani - se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore (al secondo errore consecutivo cambio rimessa)
CALCIO D'ANGOLO	Con i piedi - passaggio breve che non può essere intercettato - no cross no rete diretta	Con i piedi - passaggio breve che non può essere intercettato o cross, no rete diretta	Regolamento a 11 giocatori	Regolamento a 11 giocatori
RIMESSA IN GIOCO DEL PORTIERE	Con le mani entro la propria metà campo - la squadra avversaria deve stare tutta oltre la zona franca	Con le mani o con i piedi entro la propria metà campo. Nei misti e 2° anno la squadra avversaria deve stare tutta oltre la zona franca	Con le mani o con i piedi	Con le mani o con i piedi
RIMESSA DAL FONDO	Sempre palla in mano al portiere no oltre metà campo e la squadra avversaria deve stare tutta oltre la zona franca. Vedi regola su disegno	Con le mani o con i piedi no oltre la metà. Misti la squadra avversaria deve stare tutta oltre la zona franca (vedi regola su disegno a 5)	Con i piedi all'interno dell'area	Con i piedi all'interno dell'area
ESPULSIONI	Il giocatore reo di comportamento gravemente maleducato, offensivo e violento nei confronti di avversari, compagni, dirigenti, istruttori o pubblico non verrà espulso nella forma classica con il cartellino rosso, ma di fatto sarà fatto uscire dal campo di gioco. La parità di giocatori verrà ristabilita nel successivo mini tempo (ovviamente chi è uscito non può più rientrare nell'arco della partita). Ricordiamo comunque di specificare a referto ciò che è avvenuto sul campo. Nel caso in cui da parte degli adulti in panchina ci fossero comportamenti diseducativi bisogna prendere il provvedimento dell'allontanamento da parte del direttore di campo dal campo di gioco e la segnalazione a referto.			
CALCI DI PUNIZIONE	tutti indiretti (distanza 6 mt)	tutti indiretti (distanza 6 mt)	secondo regolamento (distanza 8 mt)	secondo regolamento (distanza 9,15 mt)

PROGETTI LOMBARDIA ATTIVITA' DI BASE STAGIONE 2016-2017

PICCOLI AMICI (FUN FOOTBALL):

Obbligatoria per scuole calcio e ad iscrizione per centri calcistici di base.

I piccoli amici anni 2010-2011 (o bambini che abbiano compiuto i 5 anni di età), dovranno effettuare attività preferibilmente in raggruppamenti di 3 / 4 società, che nel corso della giornata si incontreranno in confronti gara e giochi.

I confronti gara dovranno essere a numeri ridotti ossia 2>2 oppure 3 > 3 con mini porte.

Sempre alternati ai confronti gara dovranno essere svolti giochi o prove tecniche da scegliersi preferibilmente tra quelli sotto indicati.

Nessun referto gara dovrà essere redatto ma unicamente un report con le attività svolte e la lista dei bambini coinvolti per verificare la regolarità di effettuazione del raggruppamento o confronto

DOMINIO PALLA

“I rompiscatole”

In uno spazio quadrato di 20 mt. per lato sono disposti 10 giocatori.

5 di loro, in possesso della palla eseguono palleggi (possono fermare la palla con le mani dopo ogni palleggio). 5 sono senza palla. Questi ultimi hanno il compito di infastidire, senza toccare la palla e i palleggiatori, per indurli all'errore nel palleggio. Una volta che la palla cade per terra dovranno a loro volta iniziare a palleggiare disturbati dal rompiscatole della squadra opposta. Il gioco dura 3 minuti vince chi al terzo minuto sta palleggiando. Si eseguono due manche. Viene assegnato 1 punto per ogni vittoria alla squadra il cui giocatore è in possesso palla allo stop del tempo.

2° ANNO

“Palleggio a coppie o terne”

I bambini della stessa squadra si dispongono a coppie (se sono cinque una coppia e una terna) uno di fronte all'altro. Uno di loro in possesso di una palla tenta di eseguire 5 palleggi e fermare la palla con le mani per poi passarla al compagno calciandola. Verrà assegnato 1 punto ogni volta che saranno eseguiti i 5 palleggi e la palla fermata con le mani. Si esegue una manche da 3 minuti per ciascuna squadra e si contano i punti realizzati (il conteggio viene fatto dai bambini dell'altra squadra).

“LA BOMBA”

Il gioco si svolge con 5 ragazzi disposti all'interno di un quadrato di 15 metri per lato. Ciascun ragazzo, in possesso di un pallone, esegue dei palleggi con 1 rimbalzo. Al segnale dell'istruttore (alza un cinesino) ciascun ragazzo deve eseguire un palleggio con palla oltre l'altezza della testa, lasciare immediatamente il pallone, dirigersi verso un altro pallone, lasciato libero da un avversario che lo ha posizionato a suo piacimento nel quadrato di gioco, recuperare la palla con le mani e tornare a palleggiare con il proprio pallone. Se durante lo spostamento il pallone smette di rimbalzare la bomba scoppia e il ragazzo è eliminato e deve lasciare il campo. Viene assegnato 1 punto per ogni pallone recuperato e tenuto in mano proseguendo il palleggio a rimbalzo. Si esegue un turno per ciascuna squadra da 3 minuti

“FERMA E PASSA”

Ciascuna squadra con una palla, si utilizza la linea di metà campo realizzando una zona di lancio posizionata a 5/7 metri. Un giocatore lancia la palla in alto al proprio compagno oltre la linea di metà campo e correrà a prendere il suo posto chi riceve deve arrestare la palla e poi portarla o passarla al primo compagno in fila della propria squadra per poi correre dietro la fila. Vince la squadra che per prima completa il percorso con tutti i propri giocatori. In caso di squadre dispari un giocatore ripeterà il gioco.

CONDUZIONE

1° ANNO

“Le api”

Si posizionano due palloni al centro di uno spazio 15 x 15 con porticine su ogni lato larghe 2 m. Al via i bambini partono e in forma libera ognuno di loro deve tentare di portare la palla all'interno di una delle porticine.

2°/3° ANNO

“Conduzione veloce a staffetta”

Si posizionano i bambini su due file opposte posizionate alla distanza di 15 metri con una palla e davanti ad ogni fila viene posizionati due cerchio uno a 15 metri dall'altro. Al via dell'istruttore il primo bambino parte in conduzione veloce e deve consegnare la palla al primo compagno della fila opposta fermandola all'interno del cerchio per poi mettersi in coda. Le due squadre partono contemporaneamente, viene assegnato 1 punto ogni volta che viene completata la conduzione da parte di tutti i componenti della squadra. In caso di squadre con componenti dispari ci sarà un bambino che esegue due volte la conduzione.

“Conduzione in slalom”

Si posizionano i bambini su due file opposte posizionate alla distanza di 15 metri (due e due oppure due e tre). All'interno dello spazio tra le due file si posizionano n.8 coni/cinesini/paletti a distanza di 1 metro uno dall'altro, lasciando 3 metri dall'inizio e dalla fine. Al via dell'istruttore il primo bambino parte in conduzione veloce e deve consegnare la palla al primo compagno della fila opposta fermandola all'interno del cerchio per poi mettersi in coda. Le due squadre partono contemporaneamente, viene assegnato 1 punto ogni volta che un bambino consegna correttamente la palla al proprio compagno. La palla può essere passata una volta completato lo slalom. Al raggiungimento del 10° punto si vedrà la squadra vincitrice. Si eseguono due turni.

3° ANNO

“Bandiera”

Istruttore con due palloni al centro chiama un numero che corrisponde a un bambino per ciascuna squadra. Il bambino una volta recupera la palla deve condurla fino ad una porticina larga 1m posizionate a 5/7 metri dalla porta (m4x1,8/2) divisa a metà da un paletto centrale e deve calciare nella metà di porta indicata dall'istruttore (destra o sinistra). Guadagna 1 punto il bambino che correttamente segna per primo.

“Conduci sotto pressione”

Si utilizza il campo già predisposto per il confronto partita.

Si affrontano due squadre una conduce la palla e tenta di segnare l'altra tenta di prendere chi conduce la palla. Ogni squadra verrà divisa in due gruppi uno che conduce e calcia l'altro che insegue.

Ciascuna squadra sarà su una metà campo e dovrà tentare di segnare nella porta della squadra opposta difesa dal portiere. Al via dell'istruttore i due conducenti partiranno contemporaneamente (5 metri davanti alla porta) palla al piede con 5 metri di vantaggio rispetto all'inseguitore, cercando di andare a segnare nella porta difesa dal portiere. Verrà assegnato 1 punto per ogni rete segnata

CALCIARE

1° ANNO

“Calcia bandiera “

Si dispongono le squadre su una linea una di spalle all'altra e ciascun bambino è un animale. Vengono posizionate due porte ciascuna di fronte ad ogni squadra a circa 10/15 m con una palla a metà tra la squadra e la porta. L'istruttore mima l'animale e il bambino corrispondente deve partire e tentare di andare a segnare per far guadagnare 1 pt alla propria squadra. Chi segna sta in porta o chi vuole sta in porta.

2°/3° ANNO

“Tiro a bersaglio”

Si divide una porta delle dimensioni normali (quelle utilizzate per il confronto partita m 4x1,8/2) con un nastro in 4 parti e si assegnano 1 punto alla fascia bassa 2 punti a quella alta. Si gioca contemporaneamente su due porte si contano i punti. Si fanno tre turni da 2' minuti ciascuno e vince la squadra che totalizza il miglior punteggio.

“La mitraglia”

Si gioca su due porte normali o di dimensione ridotta. Ogni squadra ha disposizione 5 palloni che vanno collocati su una linea posta a 10 m di distanza dalla porta e calciati in rapida successione dal primo al quinto da 5 giocatori differenti. Una volta calciati i palloni si devono recuperare e posizionare sulla linea di tiro per eseguire la seconda scarica. Ogni scarica completata viene assegnato 1 punto (se un giocatore non manda la palla in porta deve andare a recuperare la palla e calciare fino a che non è riuscito a segnare) si contano quante scariche vengono completate ogni 2'. Si eseguono 2 o tre turni

“Il duello”

Si affrontano due squadre composte dalla stesso numero di giocatori. Vengono realizzate porte della larghezza di m 3 con paletti sulla metà campo, una per ciascun duellante. I duellanti si collocano di schiena ognuno con una propria palla al centro della porta al via dell'istruttore partono in conduzione fino a raggiungere una linea posta a 8 metri dal punto centrale per poi girarsi e calciare nella porta Si assegna 1 punto per chi per primo realizza il goal. Si eseguono 5 duelli cambiando sempre l'avversario. Al termine si segnano i punti complessivi.

Le prove tecniche confronto sotto riportate dovranno essere adattate a seconda del livello delle squadre e dell'età

Prove tecniche a confronto e giochi:

PRIMI CALCI

I primi calci bambini nati nel 2009-2008(o al compimento del 6 anno di età per i 2010), potranno effettuare attività o raggruppamenti di 3 / 4 società o a confronti calendarizzati tra due società a seconda della scelta operata dalla delegazione di pertinenza.

I confronti gara dovranno essere realizzati con la modalità del 4 > 4 oppure 5 > 5 sempre alternati con giochi o prove tecniche utilizzando le proposte sotto riportate.

Nessun referto gara dovrà essere redatto ma unicamente un report con le attività svolte e la lista dei bambini coinvolti per verificare la regolarità dei tesseramenti e di effettuazione del raggruppamento o confronto (il report verrà successivamente pubblicato).

1° ANNO 2009

PRIMO PERIODO 1 MESE E MEZZO “Gara di palleggi”

Gioco a confronto.

All'interno di ciascuna metà campo ogni bambino componente la squadra avrà un suo pallone.

Ogni bambino dovrà fare n. 5/ 10 palleggi consecutivi (a seconda del livello dei giocatori) per poi metterla palla a terra e andare a segnare nella porta della squadra avversaria e realizzare un punto.

Dopo aver segnato il bambino sempre in conduzione tornerà nel proprio campo e inizierà di nuovo il palleggio.

I bambini contano da soli i palleggi, se la palla cade per terra il conteggio riparte da zero.

Si gioca prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

La differenza dei punti ottenuti nei 2 turni determina il risultato di partenza del mini tempo confronto partita.

1° ANNO 2009 2 MESE E MEZZO “SVUOTA PORTA”

Gioco a confronto

I bambini che poi giocheranno il confronto gara ciascuno con un pallone devono cercare di portare la propria palla in conduzione nella porta avversaria evitando di scontrarsi con compagni e avversari.

Non sarà possibile calciare la palla ma andrà condotta all'interno della porta.

Si faranno due turni della durata di 2 minuti ciascuno. Al termine di ciascuno turno di 2 minuti un istruttore darà lo stop e verranno contati solo i palloni all'interno della porta per verificare la differenza tra i palloni in ciascuna porta, la differenza di palloni complessiva calcolata nei due turni determinerà il punteggio di partenza di ogni mini tempo.

1 ANNO 2009 3 MESE E MEZZO (FASE PRIMAVERILE) “CALCIA E SEGNA”

Gioco a confronto

Ciascun bambino con una palla, porte con portiere, area di 8 metri.

Ogni bambino dovrà condurre la palla dalla propria area e andare a calciare nella porta avversaria cercando di segnare, dovrà poi recuperare la palla tornare all'interno della propria area per ripartire e tentare di segnare.

Viene assegnato un punto ad ogni rete, si faranno 2 turni da 2 minuti. Si conta la differenza dei punti guadagnati che determinerà il punteggio di inizio del confronto gara.

1 ANNO 2009 4 MESE E MEZZO (FASE PRIMAVERILE) “ELIMINA IL CONDUCENTE”

Campo di gioco 4 > 4, un pallone per ciascun bambino, una squadra conduce con i piedi l'altra tiene il pallone in mano.

Il gioco consiste nell'eliminare tutti i bambini che conducono la palla con i piedi. I bambini con la palla in mano per eliminare un avversario tenendo la palla in mano e correndo devono cercare di colpire il pallone dell'avversario. Una volta colpito il bambino deve uscire dal campo. Il gioco termina quando vengono tutti eliminati. Si faranno tre turni e vince la squadra che si aggiudica 2 turni su tre

2 ANNO 2008 1 MESE E MEZZO (FASE AUTUNNALE) “SHOOT OUT”

Gioco a confronto

Si affrontano in contemporanea due squadre nell'uno contro portiere (shootout) partendo da centro campo un bambino per volta.

Ogni bambino componente la squadra dovrà fare uno shootout e verranno contate le reti segnate.

Si eseguirà un turno prima della partita e uno tra il primo e il secondo mini tempo della partita 5 > 5.

Le reti fatte negli shootout verranno sommate alle reti fatte nel confronto gara.

2 ANNO 2008 2 MESE E MEZZO (FASE AUTUNNALE) “Partita 2 palloni”

Gioco a confronto

Si gioca 5 > 5 sul campo regolare con due palloni contemporaneamente. In caso di segnatura ogni squadra tornerà con un suo pallone.

Si gioca 5 minuti poi viene cambiata la squadra e si giocano altri 5 minuti prima dell'inizio confronto gara.

La stessa cosa tra il primo e il secondo mini tempo.

In alternativa

Il King

I 10 giocatori che andranno a disputare il primo tempo di gioco si confronteranno in un 1 > 1 con porticine formate da cinesini posti sulle linee laterali del campo larghe 2 passi. Si gioca per 1 minuto al termine vien assegnato 1 pt per chi vince. La differenza dei punti ottenuti nei 5 turni determina il risultato di partenza del confronto.

Si eseguono 5 turni da 1 minuto cambiando sempre l'avversario

Il gioco viene ripetuto prima dell'inizio di ogni mini tempo con i giocatori che andranno in campo

Durata del gioco max 10 minuti

2 ANNO 2008 3 MESE E MEZZO (FASE PRIMAVERILE) “CALCIO DI PRECISIONE”

Gioco a confronto

Porte 5 x 2 divise in 4 settori con nastro bianco/rosso. Ogni settore ha un punteggio 1 punto settore basso a dx, 2 punti settore basso a sx, 3 punti settore alto a dx, 4 punti settore alt a sx.

I bambini palla al piede partono in conduzione da un riferimento posto lateralmente alla porta a 3 metri dal palo sia a dx che a sx, conducono la palla devono girare dietro un cono posto a 7 metri dalla porta (devono calciare dalla parte opposta a quella di provenienza) e calciano liberamente con il piede che vogliono ma rimanendo dietro la linea di riferimento definita dal cono (in caso si superi la linea il tiro varrà 0).

Si contano i punteggi fatti dopo aver fatto calciare tutti i componenti la squadra.

Verranno fatti due turni prima dell'inizio partita e 2 due turni tra il primo e il secondo mini tempo. Il punteggio ottenuto verrà sommato a quello del primo e del secondo mini tempo togliendo la decina ed eventualmente arrotondando (es. squadra A totale somma punteggio 35 si arrotonda per difetto a 30 e verrà assegnato punteggio di + 3 reti nel primo mini tempo; squadra B totale 26 si arrotonda a 30 per eccesso e verrà assegnato un punteggio di + 3 reti nel primo mini tempo)

2 ANNO 2008 4 MESE E MEZZO (FASE PRIMAVERILE) “Possesso palla 5 passaggi”

Gioco a confronto

Utilizzo campo 5 diviso a metà. Si gioca 5 > 5 su una metà e 5 > 5 sulla seconda metà oppure a seconda del numero divisi in numero uguale.

Si gioca con un pallone bisogna cercare di fare 5 passaggi consecutivi per ottenere 1 punto che poi verrà sommato ai goal segnati nel confronto gara 5 > 5.

In alternativa

Conduzione veloce a staffetta

A staffetta si confrontano contemporaneamente un bambino per ogni squadra fra quelli che scenderanno in campo. Al via del direttore di campo i due giocatori dovranno effettuare un percorso vai e torna su un solo cono posto a metà campo fermando poi la palla all'interno di un proprio cerchio.

Vincerà e guadagnerà un punto chi per primo riuscirà a fermare la palla nel cerchio.

Si eseguiranno 5 turni cambiando sempre avversario.

La differenza dei punti determinerà il punteggio di inizio del mini tempo partita

FUN FOOTBALL (primi calci e piccoli amici)

Festa provinciale piccoli amici e primi con giochi prove tecniche e gare.

SEI BRAVO... A SCUOLA CALCIO (PULCINI)

Al fine di attuare la necessaria verifica dell'attività svolta nelle "Scuole di Calcio" ufficialmente riconosciute, il Settore Giovanile e Scolastico, d'intesa con il Settore Tecnico, ed in collaborazione con le Delegazioni della LND organizza una Manifestazione dedicata alla categoria Pulcini (già Sei Bravo a... Scuola di Calcio).

Tale manifestazione è articolata in prove tecniche, le cui modalità di svolgimento potranno essere strutturate (a partire dalla fase locale/provinciale) iniziando l'attività sin dalla fase autunnale e inserendo le singole giornate durante il periodo di vacanza nelle giornate non impegnate per le attività ufficiali.

I calendari verranno stabiliti da ciascuna delegazione provinciale.

Ciascuna di queste giornate dovrà prevedere la partecipazione di almeno 4 squadre (solo per particolari problemi è prevista la possibilità di raggruppamenti a 3 squadre), in modo che l'evento sia anche occasione di festa.

L'attività, riservata alla categoria Pulcini (bambini nati nel 2006-2007), è da considerarsi ufficiale a tutti gli effetti: pertanto la partecipazione alla Manifestazione è obbligatoria per **tutte** le "Scuole di Calcio" ed è facoltativa per i centri calcistici di base.

Le Società dovranno favorirne lo svolgimento, mettendo a disposizione impianti di gioco e relative strutture e attrezzature.

La mancata partecipazione alla manifestazione comporta parere negativo per la conferma del riconoscimento della "Scuola di Calcio".

Le squadre dovranno essere obbligatoriamente composte da almeno 14 giocatori (salvo deroga richiesta almeno 24 ore prima dello svolgimento delle gare per seri e documentati motivi) pena l'impossibilità di poter procedere alle fasi successive pur giocando gli incontri previsti.

Al termine dell'attività verranno realizzate delle giornate di festa finale a livello provinciale che dovranno essere svolte con almeno 4 squadre partecipanti da realizzarsi entro e non oltre il week end del 20-21 maggio 2017.

La festa regionale alla quale potranno accedere come gli scorsi anni 16 società (una per delegazione provinciale, più altre due per la delegazione di Milano e la società che ospiterà la manifestazione) è prevista per il giorno domenica 4 giugno 2017 (salvo modifiche).

Alla manifestazione Regionale potranno partecipare le società che si saranno meglio classificate nella graduatoria di merito sotto riportata.

A) CRITERI DI AMMISSIONE ALLA FESTA REGIONALE E NAZIONALE

Vengono sotto riportati i criteri di ammissione alle fasi successive locali, alle feste provinciali e alla festa regionale e nazionale

1) ORGANIZZAZIONE DELLA SOCIETÀ

Scuole Calcio <i>Élite</i>	5 pt + 1 pt (per partecipazione riunioni provinciali sgs)
Scuole Calcio	3 pt + 1 pt (per partecipazione riunioni provinciali sgs)
Centri Calcistici di Base	1 pt + 1 pt (per partecipazione riunioni provinciali sgs)

Bambine presenti in squadra 1pt da aggiungere a organizzazione società.

2) PUNTEGGIO DI MERITO SPORTIVO

(Determinato dal risultato/posizione delle fase provinciale/regionale)

1° classificato fase provinciale/regionale 8 pt

2° classificato fase provinciale/regionale	6 pt
3° classificato fase provinciale/regionale	4 pt
4° classificato fase provinciale/regionale	2 pt

3) PUNTI DISCIPLINA

(Vengono assegnati ad insindacabile giudizio solo alle feste provinciali e regionali dai collaboratori FIGC SGS responsabili della manifestazione):

Comportamento dirigenti, istruttori, tecnici e genitori, numero green card

MOLTO CORRETTO (almeno 2 green card, saluti inizio fine gara regolari, buon comportamento pubblico, nessun provvedimento disciplinare e/o richiamo)	4 pt
CORRETTO (nessuna green card, saluti inizio fine gara regolari, comportamento pubblico corretto, nessun provvedimento disciplinare e/o richiamo)	3 pt
POCO CORRETTO (nessuna green card e/o saluti inizio fine irregolari e/o comportamento pubblico poco corretto (tifo contro e/o insulti), presenza di solo richiamo ma nessun provvedimento disciplinare)	1 pt
SCORRETTO (nessuna green card oppure mancanza di saluti o comportamento scorretto del pubblico, mancanza di rispetto per avversari, provvedimenti disciplinari in seguito a comportamenti irregolari di dirigenti, istruttori, giocatori)	0 pt

In caso di arrivo di due società a parità di punteggio verrà effettuato il o una prova tecnica a confronto oppure sorteggio alla presenza del collaboratore provinciale della FIGC SGS o LND e di un referente per ciascuna società.

In caso di arrivo a pari punti di più di due società verrà in ogni caso eseguito il sorteggio.

FAIR PLAY ESORDIENTI(2004-2005)

Sulla base delle precedenti esperienze maturate si propone di realizzare attività parallela a quella ufficiale da svolgersi con a modalità dell'8 > 8 formula ben collaudata negli scorsi anni.

Si gioca sulle due metà campo in contemporanea essendo la manifestazione prevista in raggruppamenti da 4 squadre.

Sono ammessi raggruppamenti a tre solo in caso di numero dispari delle società.

Le giornate verrebbero costruite come raduni di 3 (solo per esigenze particolari) o 4 squadre che durante l'arco di una giornata disputerebbero 2 o 3 incontri (a seconda del numero delle squadre) con la modalità dell'8>8 giocando in parallelo sulle due metà campo.

Le squadre dovranno essere composte da un minimo di 16 giocatori.

Le squadre dovranno essere obbligatoriamente composte da almeno 16 giocatori (salvo deroga richiesta almeno 24 ore prima dello svolgimento delle gare per seri e documentati motivi e concessa dalla LND di competenza) pena l'impossibilità di poter procedere alle fasi successive pur giocando gli incontri previsti.

Le gare della durata di 2 o 3 tempi da 20 o 12 minuti ciascuno (la durata potrà essere modificata a seconda del periodo e delle condizioni meteo riducendo il tempo per ciascuna frazione previa accordo tra le società partecipanti) nei raggruppamenti a 4 sarebbero così organizzate:

Su un terreno di gioco diviso a metà per creare due campi, con porte di 6x1,8/2(5x1,8/2 in alternativa) si confrontano contemporaneamente tutte e quattro le squadre su 2 o 3 tempi da 20 o 12 minuti ciascuno con obbligo di far giocare tutti i giocatori in lista almeno 1 tempo dei 2 o 3 tempi.

Nella fase successiva si cambieranno gli abbinamenti così come nella terza fase.

Il tempo complessivo di gioco non potrà in ogni caso superare i 120' minuti per ciascuna squadra ed ogni giocatore non potrà giocare per più di 60 minuti nell'arco della giornata, con i tempi di riposo che ovviamente saranno di 20 minuti per ciascun giocatore oltre ai 5 minuti di pausa tra una fase e la successiva.

I risultati degli incontri non avranno alcuna rilevanza e non verranno indicati nei referti gara. Sarà necessario presentare l'elenco dei giocatori istruttori e dirigenti con i relativi documenti di riconoscimento.

Complessivamente la durata massima della giornata è di 2 ore e 30 minuti comprese le pause.

Durante le gare sarà obbligatorio l'utilizzo della green card per stigmatizzare comportamenti di buon gioco e in particolare di lealtà correttezza rispetto dei compagni e delle regole.

La somma delle green card determinerà l'assegnazione del premio fair play finale per la squadra, istruttori e dirigenti e giocatori che verranno premiati nella festa finale.

Le gare verranno dirette da un dirigente arbitro debitamente formato, messo a disposizione della società che ospita la giornata, oppure si adotterà l'auto arbitraggio

Al termine dell'attività sono previste feste provinciali e una festa regionale prevista per il 21 maggio 2017 alla quale si accederà in base ai criteri di merito sotto riportati.

A) CRITERI DI AMMISSIONE ALLA FESTA REGIONALE

Vengono sotto riportati i criteri di ammissione alle fasi successive locali, alle feste provinciali e alla festa regionale e nazionale

1) ORGANIZZAZIONE DELLA SOCIETÀ

Scuole Calcio	3 pt + 1 pt (per partecipazione riunioni provinciali sgs)
Centri Calcistici di Base	1 pt + 1 pt (per partecipazione riunioni provinciali sgs)

Bambine presenti in squadra 1pt da aggiungere a organizzazione società.

2) PUNTEGGIO DI MERITO SPORTIVO

(Determinato dal risultato/posizione delle fase provinciale/regionale)

1° classificato fase provinciale/regionale	8 pt
2° classificato fase provinciale/regionale	6 pt
3° classificato fase provinciale/regionale	4 pt
4° classificato fase provinciale/regionale	2 pt

3) PUNTI DISCIPLINA

(Vengono assegnati ad insindacabile giudizio solo alle feste provinciali e regionali dai collaboratori FIGC SGS responsabili della manifestazione):

Comportamento dirigenti, istruttori, tecnici e genitori, numero green card

MOLTO CORRETTO (almeno 2 green card, saluti inizio fine gara regolari, buon comportamento pubblico, nessun provvedimento disciplinare e/o richiamo) 4 pt

CORRETTO (nessuna green card, saluti inizio fine gara regolari, comportamento pubblico corretto, nessun provvedimento disciplinare e/o richiamo) 3 pt

POCO CORRETTO (nessuna green card e/o saluti inizio fine irregolari e/o comportamento pubblico poco corretto (tifo contro e/o insulti), presenza di solo richiamo ma nessun provvedimento disciplinare) 1 pt

SCORRETTO (nessuna green card oppure mancanza di saluti o comportamento scorretto del pubblico, mancanza di rispetto per avversari, provvedimenti disciplinari in seguito a comportamenti irregolari di dirigenti, istruttori, giocatori) 0 pt

In caso di arrivo di due società a parità di punteggio verrà effettuato il o una prova tecnica a confronto oppure sorteggio alla presenza del collaboratore provinciale della FIGC SGS o LND e di un referente per ciascuna società.

In caso di arrivo a pari punti di più di due società verrà in ogni caso eseguito il sorteggio.

“C 5 WINTER”

Durante il periodo di pausa invernale da dicembre a fine febbraio ciascuna delegazione organizza un torneo di calcio a 5 presso strutture coperte omologate e idonee reperite sul proprio territorio per l'attività di calcio a 5.

All'attività possono partecipare tutte le società che hanno preso parte ai tornei ufficiali pulcini e esordienti, previa libera iscrizione.

Verranno poi formati dalle delegazioni provinciali dei gironi.

Gli incontri saranno come per le categorie di riferimento sui 3 tempi da 15' (pulcini) da 20' (esordienti).

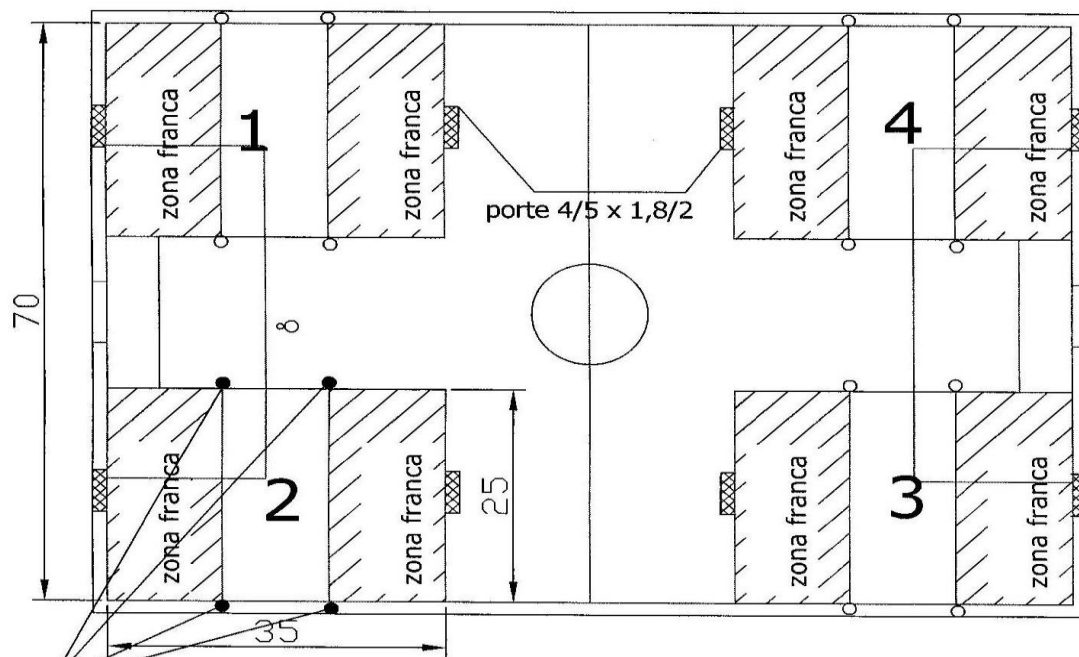
Le categorie saranno pulcini (possono giocare bambini 2006 – 2007 oppure 2008 se hanno compiuto 8° anno di età) e esordienti (possono giocare bambini nati nel 2005 e 2004 oppure 2006 che hanno compiuto il 10° anno di età).

Le regole saranno quelle del calcio a 5.

In ogni caso le regole di riferimento sono indicate nel comunicato ufficiale n. 1 stagione sportiva 2016-2017 che prevale su ogni ulteriore indicazione fornita

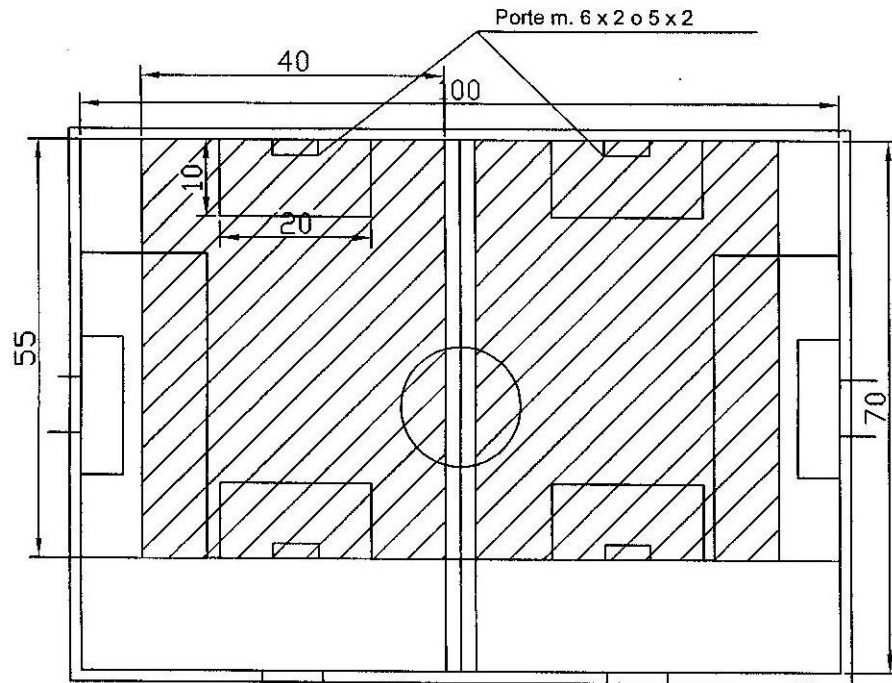
CAMPI DIVISIONE ESEMPI

CAMPO pulcini a 5



cinesini delimitano la zona franca (1/3 lunghezza campo) per le categorie pulcini primo secondo anno e misti. quando il portiere entra in possesso palla la squadra avversaria deve retrocedere tutta dietro la zona franca. La squadra in possesso palla non può rimanere in zona franca per più di 15 secondi

CAMPO PULCINI 7 > 7



CAMPO " FAIR PLAY 8 > 8

