



Federazione Italiana Giuoco Calcio

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Delegazione di Olbia Tempio

REGOLAMENTO RAGGRUPPAMENTI PICCOLI AMICI

Il programma prevede che nei confronti ufficiali, organizzati sotto forma di raggruppamenti con almeno 3-4 squadre coinvolte, la modalità di gioco con cui si confronteranno i giovani calciatori dovrà prevedere almeno 3 partite (in modalità 2:2 o 3:3 per i Piccoli Amici o 4:4 o 5:5 per i Primi Calci) alternati a 2 esercitazioni scelte tra le 5 proposte nel manuale nella fattispecie “Il Guado” e “Tutti contro Tutti”. Il presente regolamento elaborato dallo staff Tecnico dell’attività di Base deve essere affisso alla bacheca dello spogliatoio o comunque costantemente visibile dai giocatori , dai dirigenti della società .

Tutte le attività programmate si devono svolgere garantendo l’assoluta sicurezza ai bambini/e partecipanti; in particolare si sollecita di prestare la massima attenzione alla messa in sicurezza delle porte e alla garanzia della distanza di sicurezza (m. 1,50 da qualsiasi ostacolo) come ad esempio i pali delle porte.

Tutti i campi dove vengono disputate le partite devono essere omologati.

Caratteristiche dell’attività

In conformità con le linee indicate dal CU n.23 del 19.10.2018 (circolare n.2 attività di base) questa Delegazione su indicazione del Coordinamento S.G.S. Sardegna , indice ed organizza i raggruppamenti della categoria dei PICCOLI AMICI

L’attività della categoria “Piccoli Amici ” ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo.

Modalità di svolgimento della partita

- a) Le attività della categoria Piccoli Amici vengono svolte secondo la modalità cosiddetta “Festival” in base alla quale gli incontri si svolgeranno obbligatoriamente tra 3 o più società .
- b) L’attività prevede l’esecuzione di più partite 2:2 o 3:3 ovvero 3 tempi di gioco da 10’ + 3 tempi di gioco da 10’ alternate dai due giochi prescelti per la fase autunnale ovvero Il Guado e Tutti contro Tutti ; **non è concesso svolgere i giochi alla fine delle partite** .
- c) Il punteggio è fine a se stesso e non influisce in alcun modo sul risultato.
- d) I “calci di rigore” non sono considerati come “gioco” valido affinché la gara si possa considerare svolta secondo le modalità riportate nel C.U. n. 1

- e) La gara, alla quale partecipano **2 o 3** calciatori per mini squadra, è così strutturata :
- 1) Gioco del "Guado" 15'
 - 2) Primo confronto di **3 tempi** di 10 minuti ciascuno
 - 3) Gioco "Tutti contro tutti " 15'
 - 4) Secondo confronto di **3 tempi** di 10 minuti ciascuno
 - 5) Terzo tempo fair Play
- Sono concesse , qualora la struttura organizzativa lo permetta, delle sequenze diverse ; le stesse non devono prevedere momenti di attesa dei bambini.
- f) Le Società dovranno presentare un numero di bambini/e liberamente ; è obbligatorio comunicare al referente Tutor della società organizzatrice il numero dei bambini almeno 2 giorni prima della manifestazione
- g) Nelle attività di raggruppamento dei Piccoli Amici , tutti i giocatori dovranno essere impegnati nelle fasi di gioco e possibilmente nessun bambino/a dovrà **"aspettare il suo turno"**
- h) Il campo di gioco deve avere le dimensioni di circa 10 mt x 5 mt (vedi allegato n.1 CU n. 1 2018 2019).
- i) Le dimensioni delle porte non sono codificate ; potranno essere posizionati 2 coni ad una distanza di 4 mt con gol valido al di sotto della linea immaginaria tra gli stessi
- l) I palloni devono essere di circonferenza ridotta e peso contenuto convenzionalmente identificabili con il n. 3;
- m) Età minima: **quinto anno anagraficamente compiuto**; 2013 e 2014 dopo il compimento del 5° anno
- n) Età massima **2012° anno al momento dell'emissione tessera.**
- o) Non è ammesso il fuorigioco
- p) Assegnazione **"Green Card"**: qualora un giocatore o un'intera squadra (vedi criteri di assegnazione Green Card) si renda meritevole della suddetta le Società dovranno segnalare a questa Delegazione e al Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, una specifica comunicazione oltre al referto di gara.
- Il Settore Giovanile e Scolastico pubblicherà nelle pagine regionali o in quella nazionale del proprio sito www.settoregiovanile.figc.it i gesti e le situazioni particolarmente rilevanti al fine di dare opportuna visibilità ai gesti di Fair Play evidenziati nell'ambito delle categorie di base.

Organizzazione dell' evento

Al fine di organizzare le attività in esame riportiamo alcune indicazioni organizzative utili a svolgere nel miglior modo possibile le attività previste per categorie in esame

DA FARE PRIMA :

- a) Entro e non oltre 2 giorni precedenti la manifestazione il dirigente/istruttore della società ospitante definisce i dettagli del raggruppamento secondo il format e riceverà da ogni società il numero dei bambini/e che parteciperanno
- b) La società ospitante si occupa di predisporre i campi da gioco con congruo anticipo rispetto all'orario di inizio previsto;
- c) Le società ospiti si organizzano per arrivare al campo almeno 30' prima dell'inizio dell'attività per permettere ai giovani giocatori di cambiarsi ed alla società ospitante di adempiere per tempo alla identificazione dei giocatori (il cosiddetto appello)
- d) Prima dell'inizio sarà opportuno organizzare un brevissimo incontro tra i referenti di ogni squadra partecipante dove viene illustrato il programma.
- e) Ogni società ha il compito di redigere una lista gara completa in ogni sua parte e consegnarla alla segreteria a firma del Presidente e con dichiarazione relativa al possesso delle certificazioni mediche dei partecipanti .

- f) Viene eseguito il saluto tra i tecnici e bambini presenti nella forma preferita dai dirigenti/istruttori presenti

DA FARE DURANTE

- a) E' importante che gli orari del programma vengano fatti rispettare dal referente della società ospitante (Tutor del raggruppamento) ed i generale da tutti gli adulti presenti
- b) La regolarità degli incontri viene fatta rispettare dai dirigenti arbitro presenti in campo (un dirigente arbitro puo' seguire anche più incontri contemporaneamente)

DA FARE DOPO

- a) Viene dedicato il tempo opportuno per i saluti tra i giocatori e i dirigenti/allenatori
- b) Viene redatto il referto gara completo delle firme dei Dirigenti accompagnatori Ufficiali
- c) La società ospitante ove possibile è invitata ad organizzare condividendo con le altre società il Tempo Supplementare Fair Play riservato ai bambini presenti

Arbitraggio delle Gare

La funzione di coordinare l' autoarbitraggio è riservata ai dirigenti, ai tecnici delle società presenti unitamente al Tutor del Raggruppamento

Saluto

All'inizio ed al termine di ogni incontro i dirigenti ed i tecnici delle Società interessate dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, stringendosi la mano, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia, ovvero schierandosi a centrocampo, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

Consegna referti gara

Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre debbono firmare, per avallo, il risultato che il Tecnico o Dirigente-Arbitro riporta sul rapporto. Il direttore di gara provvede, quindi, a completare il rapporto in tutte le altre voci ivi previste.

Il Dirigente della squadra ospitata deve comunque sottoscrivere il referto, ed in caso di eventuale disaccordo deve far riportare le relative osservazioni nel referto.

La Società OSPITANTE deve trasmettere il referto del Raggruppamento a questa Delegazione Provinciale entro e non oltre il terzo giorno dallo svolgimento della gara.

N.B. I referti vanno inviati via mail all'indirizzo: attivitabasetempio@gmail.com sgstempio@tiscali.it .

N.B.

Tutto quanto non descritto in merito a norme e regolamenti che caratterizzano l'attività, si dovrà fare riferimento alle norme generali della categoria delle categorie di base.

*Il Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico Sardegna
Prof. Mauro Marras*

Il Segretario

Il Delegato Provinciale L.N.D.

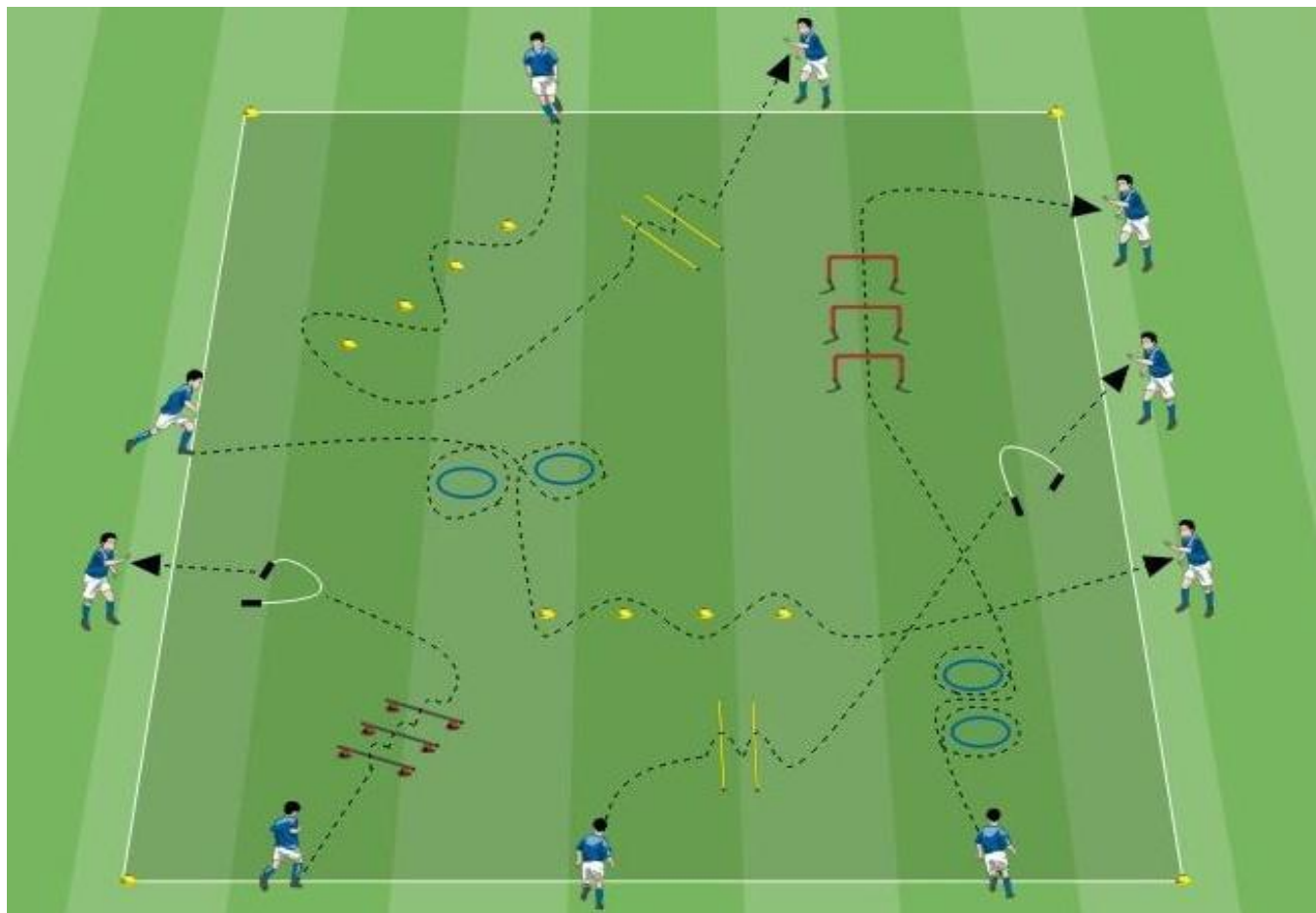
SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

15
minuti

15x15
metri

10
gioc



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:

1. 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.
2. 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 compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
3. 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 concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.

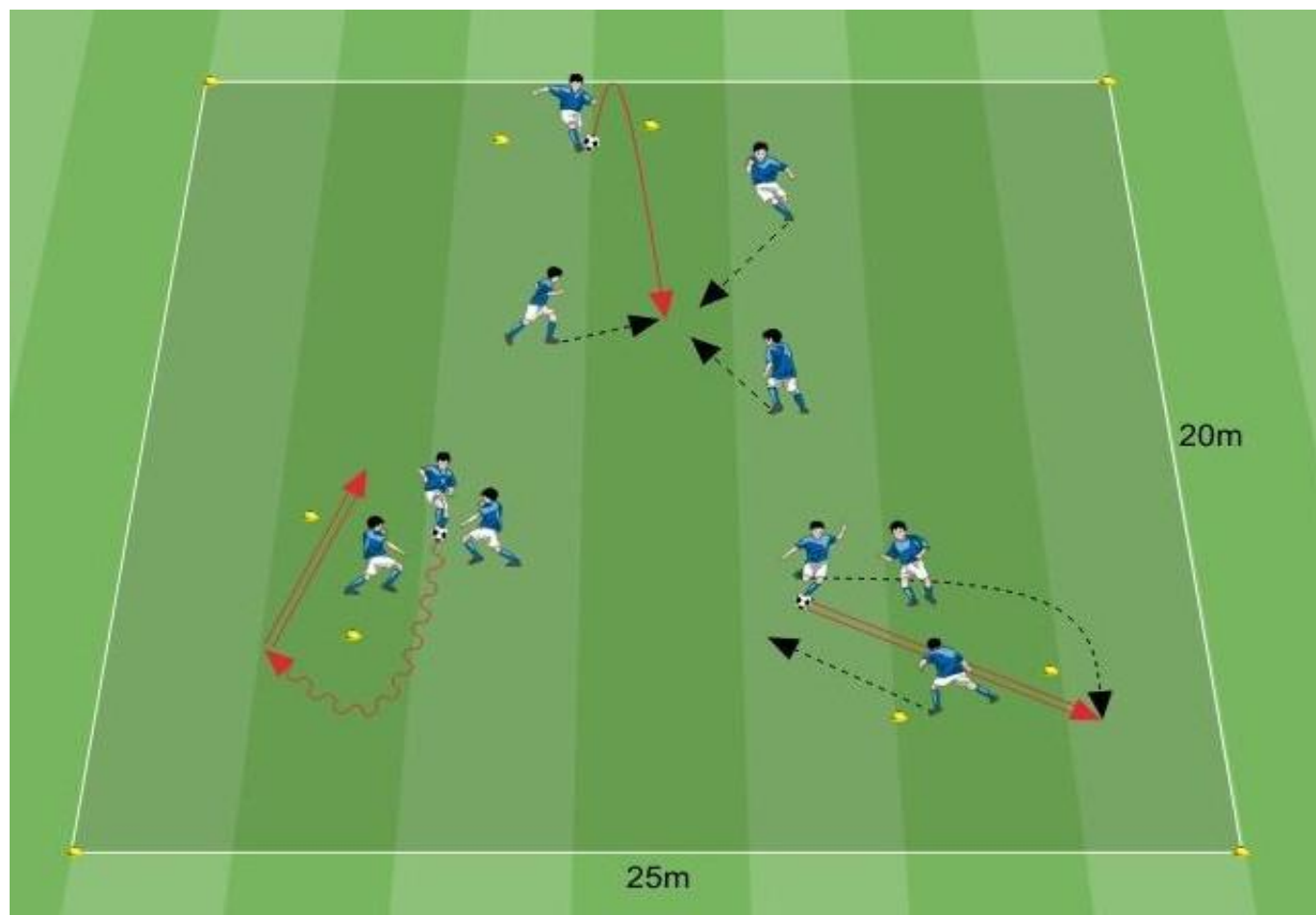
CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI

15
minuti

25x20
metri

10
gioc.



Descrizione

I 10 giocatori si dividono in 3 gruppi: 2 composti da 3 giocatori; 1 composto da 4 giocatori. Ad ogni gruppo vengono dati 2 delimitatori ed un pallone con l'indicazione di realizzare autonomamente una porta (delle dimensioni desiderate) all'interno del settore di gioco definito.

Regole

Il gioco consiste in un "tutti contro tutti" tra i componenti di ognuno dei 3 gruppi (ogni gruppo svolge l'attività per conto proprio). I giocatori di movimento devono cercare di fare gol al portiere evitando l'intervento dei propri avversari. Ogni azione di gioco parte dal portiere attraverso un lancio casuale all'interno del campo delimitato. Chi realizza una rete, totalizza un punto e va in porta, dando il via ad una nuova azione di gioco. Il gol si considera valido da entrambi i lati della porta, non c'è fronte o retro.

Quando la palla esce dal campo (il settore di gioco dedicato a questa stazione), questa viene data al portiere che ha il compito di lanciarla nuovamente in gioco.

