



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Delegazione Provinciale di Milano

Via Riccardo Pitteri, 95/2 - 20134 MILANO

Tel. 02.21722700 - Fax 02.21722702/714



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
Settore Giovanile e Scolastico

MANIFESTAZIONE

PICCOLI AMICI

2008/09/10

“PRIMAVERA 2016”

Progetto Tecnico

Periodo di svolgimento: MARZO - APRILE 2016.

Categoria: Piccoli amici, nati dal 1 gennaio 2008 al 31 dicembre 2010.

TUTTI MUNITI DI TESSERINO ASSICURATIVO DELLA FIGC.

Formula: quadrangolare o triangolare.

Numero di bambini: minimo 8 - massimo 15.

Squadre: sarà possibile iscrivere squadre pure 2008 e/o 2009 oppure squadre miste 2008/09 e/o 2009/10.

Iscrizioni: Da effettuarsi tramite apposito modulo allegato entro e non oltre **venerdì 12 Febbraio 2016**. Dopo tale data **non verrà presa** in considerazione nessun'altra iscrizione.

Organizzazione di ogni quadrangolare:

Le quattro società si incontreranno secondo il modello tecnico sotto proposto, sul campo messo a disposizione da una delle quattro società previo accordo tra le parti. In ogni giornata si dovranno disputare i 2 giochi previsti (gioco a confronto e momento tecnico situazionale 4 vs 4 + portiere).

Al termine della manifestazione si invitano tutte le squadre a salutare tutti i partecipanti e il pubblico al centro del campo.

Date:

Prima Giornata:	Sabato o Domenica	12/13 Marzo
Seconda Giornata:	Sabato o Domenica	19/20 Marzo
Terza Giornata:	Sabato o Domenica	02/03 Aprile
Quarta Giornata:	Sabato o Domenica	09/10 Aprile
Festa Finale	Sabato o Domenica	16/17 Aprile

Svolgimento del quadrangolare:

In ogni giornata dovranno essere disputati i 2 giochi proposti.

Ordine dei giochi: momento ludico motorio (guardiano del ponte + portiere) e momento tecnico situazionale (gioco partita 4 vs 4 + portiere).

Sviluppo incontri (effettuare all'inizio il sorteggio per l'abbinamento società-lettera)

Gioco	Abbinamenti
Momento situazionale 1 vs portiere	A vs. B - C vs. D
Gioco partita	Vedi sotto

L'abbinamento del primo gioco avverrà per sorteggio (A contro B e C contro D) mentre nel gioco partita si affronterà in ogni tempo una squadra diversa (come schema sottostante)

TEMPO	CAMPO 1	CAMPO 2
1	A-B	C-D
2	A-C	B-D
3	A-D	B-C

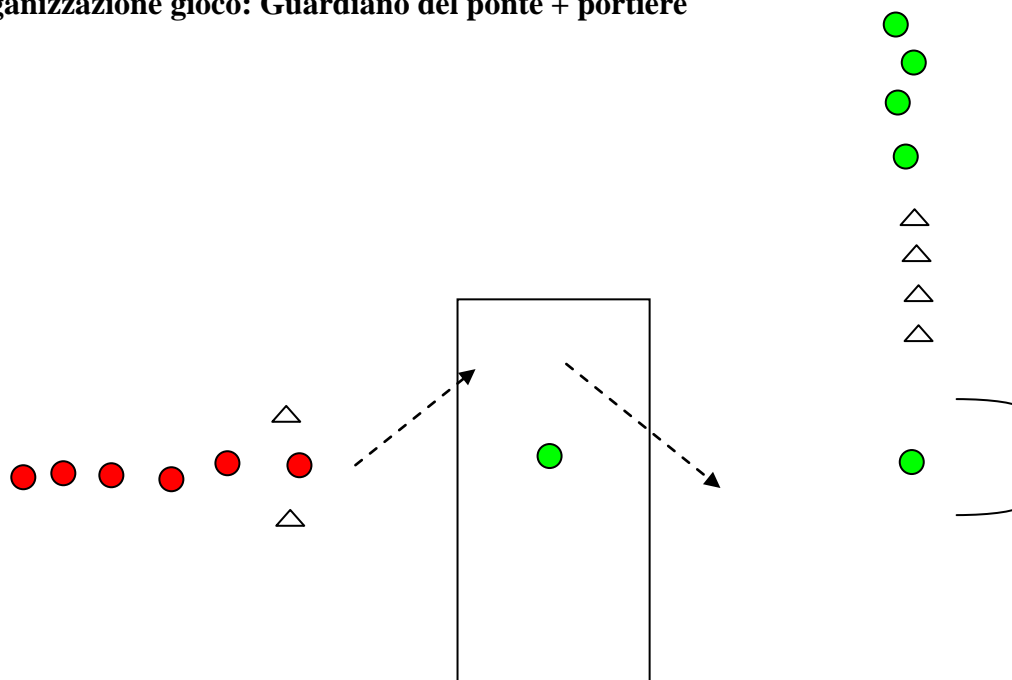
Svolgimento del triangolare (nel caso in cui non si riesca a costituire una quarta squadra, eventualmente anche mista): in ogni gioco le tre squadre si affrontano tra loro, nel 1vs portiere ogni gara è di un tempo di 6', mentre nella partita 5vs5 ogni gara è di un tempo di 10'

TEMPO	CAMPO 1
1	A-B
2	A-C
3	B-C

1. Gioco situazionale: Guardiano del ponte + portiere

Si dispone a 20 mt dalla porta il punto di partenza dell'attaccante (squadra A). Di fronte a lui, ad una distanza di 5 mt si posizionano due righe di delimitatori larga 10 mt distanti 5 mt l'una dall'altra. L'attaccante dovrà superare il "ponte" formato dalle 2 righe di delimitatori e difeso da un difensore (che non potrà uscire dallo stesso ponte) se riuscirà ad oltrepassarlo, allora potrà fare un uno contro il portiere cercando di realizzare il gol. Il portiere (squadra B) parte lateralmente alla porta ad una distanza da essa di 8 mt. Si predispongono a 1 mt dal punto di partenza 4 delimitatori, distanti l'uno dall'altro 1 mt, che il portiere dovrà superare prima di prendere posizione in porta. Al termine dell'azione (difensore che allontana la palla, tiro parato o fuori, oppure alla realizzazione del gol, il portiere prenderà il posto del difensore, il difensore andrà in fila con i compagni e partirà il secondo attaccante. La durata del gioco è di 5 minuti, al termine dei quali i compiti delle squadre si invertono.

Organizzazione gioco: Guardiano del ponte + portiere



2. Gioco Partita 4 contro 4 + portieri (Vedere regolamento allegato)
3 tempi da 10 minuti come da schema proposto in precedenza

DISPOSIZIONE DEI CAMPI:

Nel caso del triangolare è sufficiente un solo campo.



NORME REGOLAMENTARI

CATEGORIA PICCOLI AMICI

Partite 5 contro 5

DIMENSIONE DEL CAMPO	circa 30/35 x 20/25 mt
AREA di PORTA	non prevista
AREA di RIGORE (non obbligatoria)	circa mt. 10 x 6
PORTE	m 4x2 o m. 3x2
PALLONI	misura n° 3
SCARPE (no tacchetti di ferro)	Ginnastica – calchetto - calcio con tacchetti di gomma
ARBITRAGGIO	autoarbitraggio dei bambini
TEMPI di GIOCO	3 x 10'
SOSTITUZIONI	obbligatorie al termine del 1° tempo tutti i giocatori in distinta devono giocare almeno un tempo.
GIOCATORE IN PIU'	in caso di svantaggio con 5 o più reti fino allo svantaggio di 3 reti
TIME-OUT	facoltativo – uno di 1' per squadra durante l'incontro
REFERTO GARA	firmato da tutti i dirigenti delle 4 squadre. allegare le distinte di gara
CALCIO DI RIGORE	Previsto SOLO in caso di infrazione palesemente volontaria – Si batte all'americana (1 contro il portiere)
RETROPASSAGGIO	il portiere puo' usare le mani
RIMESSA LATERALE	1) con le mani – se palesemente errata viene fatta ripetere allo stesso giocatore 2) con i piedi – passaggio breve che non puo' essere intercettato
RIMESSA IN GIOCO DEL PORTIERE E RIMESSA DAL FONDO	rimessa in gioco del portiere obbligatoriamente con le mani, facilitato dall'arretramento degli avversari alla metà campo (a tal proposito è altresì vietato che il portiere ceda la palla ad un compagno che rinvia lungo oltre la metà campo)
ESPULSIONI	non esiste
CALCI DI PUNIZIONE	tutti indiretti (distanza 6 mt)