

evolution
programme



Settore Giovanile e Scolastico

Campania

Comunicazioni del Coordinamento Regionale Sgs del 6 Giugno 2022



Il Torneo è riservato alle Scuole calcio Riconosciute e ai Centri calcistici di base che ne hanno fatto regolare richiesta per giovani calciatori della Categoria Pulcini nati dal 01.01.2011 al 31.12.2012.

Le società dovranno presentarsi con almeno 14 calciatori regolarmente tesserati per la stagione sportiva in corso.

Tutti i calciatori in distinta devono prendere parte alle gare e ai giochi.

Fase Regionale

La fase regionale si svolgerà con la formula del raggruppamento tra le seguenti società che hanno formalizzato l'iscrizione nei tempi previsti :

Centro Ester – Gioventu Partenope – Valle Telesina

Programma Gare triangolare Fase Finale Regionale

G.	Gara		Data	Campo	Indirizzo
F	Centro Ester	Gioventu Partenope	9.6.22 H 16.30	C.s. "Benedetta Ferone"	Via Michele Ruta,23 – Fraz. Casolla - Caserta
	Valle Telesina				

Fase Interregionale

La società che risulterà vincitrice rappresenterà la Campania al Grassroots Festival Interregionale in Programma il Sabato 18 Giugno 2022 a Bitetto (BA) - Campo Sportivo Comunale "A. Antonucci"

CATEGORIA PULCINI 2011/2012

PROGETTO TECNICO

Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché possano far crescere i bambini con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo.

Per questi e diversi altri motivi, questo progetto è parte integrante del *Programma di Sviluppo Territoriale*, quindi basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base, che si realizza essenzialmente considerando due principi:

1. per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali;
2. per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo e con lo sviluppo di un percorso di incontri che si realizzi con continuità nel corso della stagione sportiva.

Nell'attività che ora andremo ad illustrare le squadre si confronteranno in quattro diverse modalità che si sintetizzano in:

- 1) Partita 3c3 in situazione semplificata (3c3 in ampiezza)
- 2) Giochi di tecnica (gioco veloce)
- 3) Partite 7c7

Modalità di svolgimento

L'organizzazione dell'attività e degli spazi di gioco, oltre che dei materiali utilizzati è stata sviluppata tenendo conto alcuni fondamentali principi: Utilizzo di una limitata tipologia e numero di attrezzatura; Limitato Tempo dedicato alla preparazione dei campi; Utilizzo di linee già esistenti; Rapidi cambi di compiti tra una esercitazione e l'altra, diminuendo sensibilmente le pause per i cambi tra una esercitazione/gioco e l'altra; Impiego attivo e contemporaneo di tutti i giovani calciatori partecipanti.

Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita:

all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3c3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di esercizio del modello "Gioco di Tecnica" (vedi Esercitazioni).

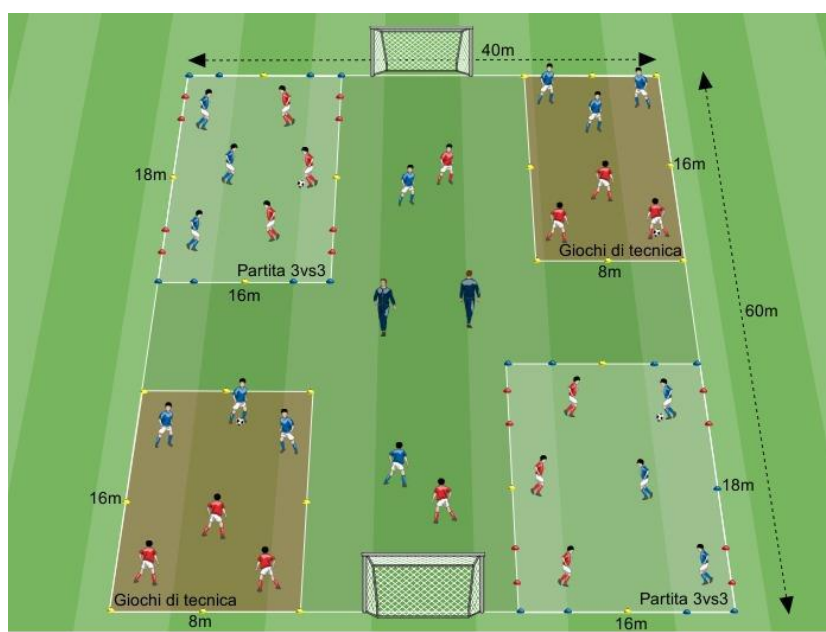
Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle del campo a 7.

Nell'incontro sarà possibile scegliere una modalità di Partita 3c3 in situazione semplificata ('3c3 in ampiezza') ed un Gioco di Tecnica ('Gioco Veloce'). Nelle figure che seguono, viene illustrato graficamente il possibile abbinamento delle attività previste considerando la SOLUZIONE n°1 con una Partita 3c3 nella quale vengono utilizzate mini-porte o linee, segnate da delimitatori;

Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7c7.

Al termine dei primi 6' di gioco, il gioco si interrompe ed i giocatori passeranno nello spazio a fianco per confrontarsi con una nuova sfida (chi ha giocato la Partita 3c3 si sfida nel Gioco di Tecnica e viceversa). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.

Al termine della seconda fase dedicata al confronto tecnico, il campo verrà liberato dei delimitatori superflui, subito pronto per disputare il confronto 7c7, suddiviso in 2 tempi da 15' ciascuno (con la possibilità di giocare anche 3), con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.



Soluzione n°1 (nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu -)

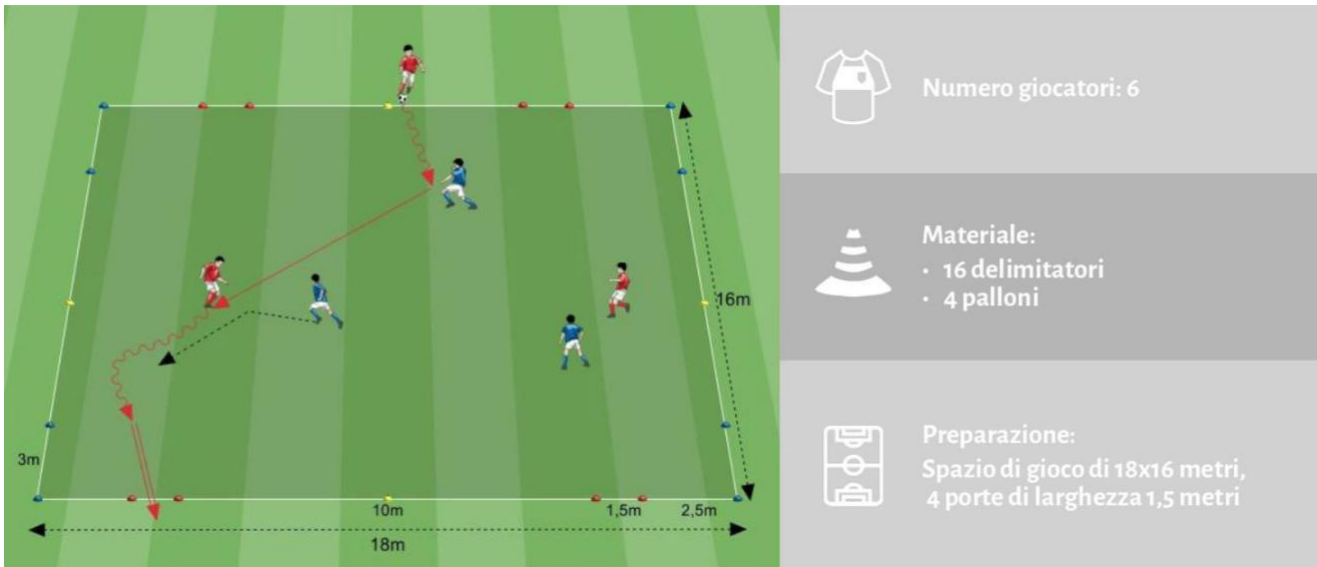
Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3c3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 6' ciascuna) e nel 7c7 (2 o 3 tempi di 15' ciascuno).

La durata di ciascuna "partita con situazione semplificata" è di 6'. Ogni partita 7c7 avrà la durata di 30', suddivisi in 2 tempi da 15' ciascuno, con l'opzione di giocare un ulteriore terzo tempo di 15'.

Le Esercitazioni

Le esercitazioni ed i giochi previsti nell'attività ufficiale sono i seguenti:

3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA



Descrizione

Si gioca una partita 3vs3 a 4 porte con l'obiettivo, per entrambe le squadre, di realizzare un gol in una delle 2 porte difese dalla squadra avversaria.

Regole

La partita si sviluppa attraverso le seguenti regole:

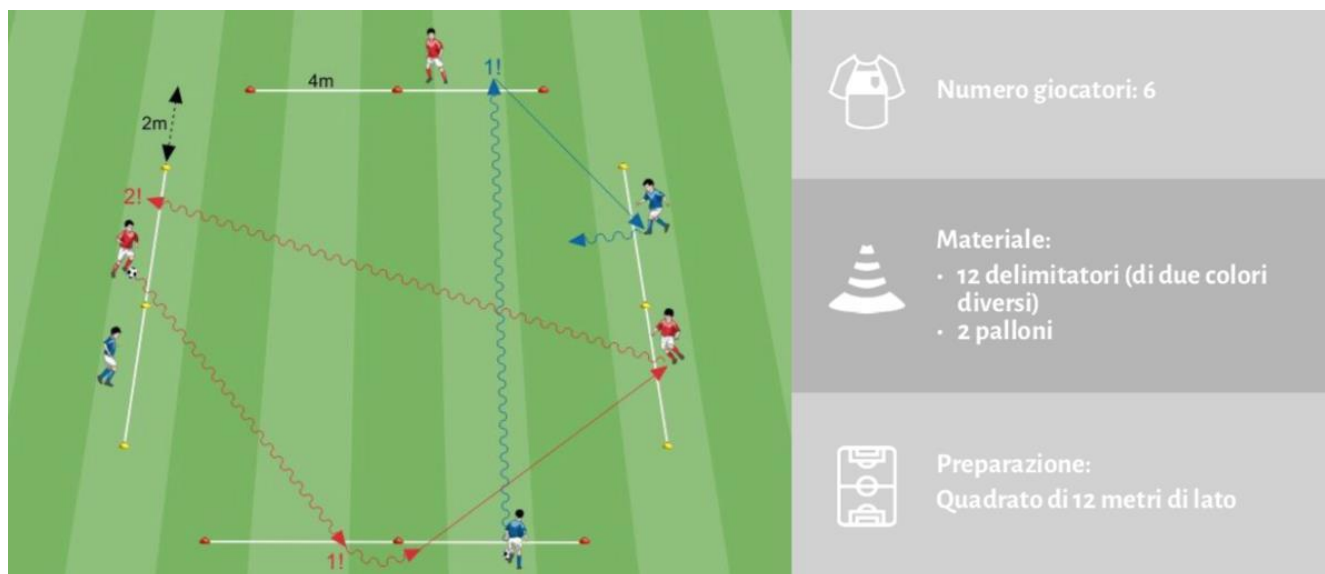
- **CAMPO DI GIOCO.** Il campo viene definito da delimitatori di due colori diversi, così come da figura. La linea di fondocampo continua per 3m anche sulle linee laterali adiacenti agli angoli del campo.
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo e dal prolungamento della stessa sulla linea laterale (entro i 3m segnalati). la rimessa viene battuta sempre dalla squadra che difende le due porte posizionate sulla stessa. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **TIRO LIBERO.** La squadra che avrebbe dovuto battere i calci d'angolo effettua un tiro dalla propria linea di fondocampo (con palla ferma) cercando di fare gol in una delle due porte avversarie. Il pallone calciato nel "tiro libero" non può ricevere contrasto da parte degli avversari.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido). Il gol può essere realizzato da qualsiasi posizione del campo.

• **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione).

• **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Nel caso in cui un fallo avvenga all'interno dei 3m dalla linea di fondocampo (il limite di questa area è segnalato dai delimitatori sulla linea laterale), viene calciato un "tiro libero" a favore della squadra che ha subito il fallo.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

GIOCO VELOCE



Descrizione

I 3 giocatori di ogni squadra si posizionano all'esterno di 3 lati a scelta del quadrato di gioco ognuno di loro si colloca dietro ad una delle 4 linee da 8m (composte da 3 delimitatori ciascuna, come da figura). Un lato del quadrato verrà quindi lasciato libero da ognuna delle due squadre (non deve necessariamente essere lo stesso, i giocatori possono disporsi in campo come preferiscono), gli altri 3 saranno invece occupati da un giocatore per squadra. Ogni squadra gioca con un pallone, dato inizialmente ad uno qualsiasi dei 3 giocatori della stessa. Il gioco consiste in una sfida tecnica tra i componenti delle due squadre al raggiungimento di un punteggio prestabilito.

L'attività si sviluppa su più turni di confronto, ognuno dei quali assegna un punto alla squadra vincitrice.

Regole

- Al segnale di partenza i 2 giocatori in possesso del pallone (a partire da ora definiti "A") hanno il compito di condurlo oltre la linea al di fuori della quale non si trova nessuno dei propri compagni di squadra (su lato che devono raggiungere in conduzione può esserci un avversario, a seconda della disposizione scelta dalle due squadre ma non può esserci un compagno). Una volta superata la linea, i giocatori "A" passano il pallone ad uno dei loro due compagni di squadra (a partire da ora definiti "B") che hanno il compito di riceverlo e condurlo oltre la linea lasciata libera dal compagno "A". I giocatori "B", una volta superata la linea, possono passare la palla a chi vogliono: al giocatore "A" oppure anche al giocatore "C" (coloro i quali non sono ancora stati coinvolti nell'attività), chiunque dei 2 riceva palla, prosegue il gioco con l'obiettivo di condurre il pallone oltre la linea libera da compagni.

Modalità di assegnazione del punteggio:

Ogni volta che un giocatore supera in conduzione palla un lato libero da compagni realizza un punto per la propria squadra. Se un giocatore in conduzione palla non supera completamente la linea libera o commette un errore (passa la palla ad un compagno senza averla condotta o si dirige oltre una linea dove c'è già un altro giocatore della propria squadra), il punto non viene assegnato ma l'azione può continuare.

La prima squadra che arriva a 10 punti (10 lati conquistati in modo corretto) vince il turno di gioco. Si effettuano tanti turni quanti se ne riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine del tempo la terna che è riuscita a vincere il maggior numero di turni risulterà la squadra vincitrice del gioco.

Il gioco non prevede l'ostruzione dell'azione svolta dai giocatori della squadra avversaria pertanto ogni terna procede nel proprio compito indipendentemente da quello dei propri oppositori. Nel caso in cui un giocatore ostacoli volutamente l'azione degli avversari, il punto di quel turno di gioco viene assegnato alla squadra che ha subito la scorrettezza, con conseguente penalità nel punteggio Fair Play.

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 01/07/2021 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base

Pubblicato in NAPOLI e sul sito internet il 6 Giugno 2022

Il Referente attività di base Sgs Campania

Gennaro Attanasio

Il Coordinatore Regionale Federale Sgs

Prof. Francesco Cacciapuoti