

# FIGC SGS PIEMONTE VDA



## ATTIVITA' PRIMI CALCI



# Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie Primi Calci

- Primi Calci 2010 - 2011 (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2012)
- Giochi di abilità tecnica e minipartite 4:4 o 5:5 3x10'+3x10' (alternati a giochi di abilità)
- 25÷40x12÷25 Non codificate, di norma 4,50x1,60 3/4/5/6/8 gomma doppio o triplo strato Possibilità di suddividere l'attività in 1° e 2

# ATTIVITÀ UFFICIALE

## Fase Autunnale

Attività da svolgere per 8 settimane

GIOCO ABILITA' TECNICA

e

PARTITA

DA SVOLGERE IN PROGRESSIONE  
PER 4 SETTIMANE

- Attività ufficiale dal 13-14 ottobre al 01-02 dicembre
- 13-14/10 (1 VS 1 – PARTITA) 20-21/10 (4 PORTE – PARTITA)
- 27-28/10 (2 VS 2 – PARTITA) 03-04/11 (3 VS 2 – PARTITA)
- 10-11/11 (1 VS 1 – PARTITA) 17-18/11 (4 PORTE – PARTITA)
- 24-25/11 (2 VS 2 – PARTITA) 01-02/12 (3 VS 2 – PARTITA)

# 1 vs 1



**Descrizione:** In ogni campetto di 8x10 metri si disputano degli 1 contro 1 con porticine di un metro.

Ad ogni 3 minuti i bambini nel campo A scalano verso destra.

**Materiale:** n. 5 palloni n. 4 – delimitatori di 2 colori diversi per dividere campi e porticine.



# 4 PORTE



**Descrizione:** si gioca 5 > 5. Una squadra deve far goal su 2 porte larghe 2 metri e poste agli angoli del campo di dimensioni 25x35 metri e difendere le altre 2. La rete è valida se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni. Le rimesse dal fondo ed i corner si battono al centro della linea di fondo.

**Materiale:** n. 1 pallone – n. 8 coni – Delimitatori per dividere il campo.

GIOCO A  
CONFRONT  
O  
4 porte  
20x30

GIOCO A  
CONFRONT  
O  
4 porte  
20x30

25x35  
PARTITA  
5 CONTRO 5

25x35  
PARTITA  
5 CONTRO 5



# 2 VS 2



**Descrizione:** su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco i quali tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni 5 minuti si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

**Materiale:** n. 1 pallone n. 4 – delimitatori per dividere campo e settori – 2 porte 4x2 metri o paletti.

GIOCO A  
CONFRONT  
O  
2 CONTRO 2  
20X30

GIOCO A  
CONFRONT  
O  
2 CONTRO 2  
20X30

25x35  
PARTITA  
5 CONTRO 5

25x35  
PARTITA  
5 CONTRO 5



# 3 VS 2



**Descrizione:** su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco, chi passa la palla può andare nel settore d'attacco creando così una situazione di 3 contro 2; a questo punto i 3 tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. In caso di contrattacco dei 3 attaccanti può rientrare nel settore di difesa il difensore che aveva prima creato la superiorità numerica. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni 5 minuti si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

**Materiale:** n. 1 pallone n. 4 – delimitatori per dividere campo e settori – 2 porte 4x2 metri o paletti .

GIOCO A  
CONFRONT  
O  
3 CONTRO 2  
20X30

GIOCO A  
CONFRONT  
O  
3 CONTRO 2  
20X30

25x35  
PARTITA  
5 CONTRO 5

25x35  
PARTITA  
5 CONTRO 5



## REFERTO GARA A 4 SQUADRE

- Le squadre devono presentarsi con almeno 10 giocatori: chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 10 giocatori saltuariamente e per particolari contingenze è comunque tenuto a disputare il gioco abilità tecnica eventualmente facendosi prestare dei giocatori dalla squadra avversaria
- Ogni squadra si divide in 2 sottogruppi (A1 e A2, B1 e B2, ecc.)
- Si gioca su 6 tempi da 10 minuti alternando mini partite a giochi di abilità tecnica

TEMPI	CAMPO 1 PARTITA	RIS.	CAMPO 2 GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.	CAMPO 3 PARTITA	RIS.	CAMPO 4 GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.
I	A1-B1	-	A2-B2	-	C1-D1	-	C2-D2	-
II	A2-B2	-	A1-B1	-	C2-D2	-	C1-D1	-
III	A1-C1	-	A2-C2	-	B1-D1	-	B2-D2	-
IV	A2-C2	-	A1-C1	-	B2-D2	-	B1-D1	-
V	A1-D1	-	A2-D2	-	B1-C1	-	B2-C2	-
VI	A2-D2	-	A1-D1	-	B2-C2	-	B1-C1	-



## ANNOTAZIONI

---

---

---

---

## PUNTEGGI FINALI E FIRMA REFERTO

SQ.	NOME SQUADRA	P.TI	FIRMA DIRIGENTE
A			
B			
C			
D			

## • REFERTO GARA A 3 SQUADRE

- Le squadre devono presentarsi con almeno 10 giocatori: chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 10 giocatori saltuariamente e per particolari contingenze deve comunque disputare entrambi i giochi-confronto dal momento che si gioca in contemporanea eventualmente facendosi prestare dei giocatori dalla squadra avversaria
- Ogni squadra si divide in 2 sottogruppi (A1 e A2, B1 e B2, ecc.)
- Si gioca su 4 tempi da 15 minuti: i primi due si disputa il gioco di abilità tecnica 5c5 ed i secondi 2 le mini partite 5c5

TEMPI	CAMPO 1 GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.	CAMPO 2 GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.	CAMPO 3 GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.
I	A2-B2	-	A1-C2	-	C1-B1	-
II	B2-C2	-	A2-B1	-	C1-A1	-
TEMPI	CAMPO 1 PARTITA	RIS.	CAMPO 2 PARTITA	RIS.	CAMPO 3 PARTITA	RIS.
III	C2-B1	-	B2-A1	-	C1-A2	-
IV	B1-A1	-	C2-A2	-	C1-B2	-

## ANNOTAZIONI

---

---

---

---

---

## PUNTEGGI FINALI E FIRMA REFERTO

SQ.	NOME SQUADRA	P.TI	FIRMA DIRIGENTE
A			
B			
C			