



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Staff ADB Vercelli: Paolo Biasotto – Elena Mirabelli – Luca

Robba

Attività di Base

Del. Vercelli

Stag.2023/24
SETTEMBRE 2023

comvercelli@Ind.it / base.vercellifigc.sgs@gmail.com, 3358233086



L'attività calcistica giovanile viene regolata dal Settore Giovanile e Scolastico tenendo presente quanto riportato dalla Carta dei Diritti dei ragazzi allo sport dell'O.N.U. che orienta le norme con le quali viene organizzata l'attività dai 5 ai 16 anni.

A questi diritti corrispondono altrettanti doveri da parte degli adulti che devono garantire:

**TUTELA
MINORI**

<https://www.figc-tutelaminori.it/>



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

VICINANZA ALLE PERSONE
territorialità

COINVOLGIMENTO
inclusione

FORMAZIONE
crescita

PIÙ GIOCO MENO ESERCIZI
benessere psico-fisico

INNOVAZIONE
futuro

INTENSITÀ
energia

METODOLOGIA INTEGRATA
team

IMPEGNO
responsabilità



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

ATTIVITA' UFFICIALE FASE AUTUNNALE

Attività ufficiale dal 07/08 ottobre al 09/10 Dicembre
9-10 weekend

07-08 / 14-15 / 21-22 / 28-29 OTTOBRE

04-05 / 11-12 / 18-19 / 25-26 NOVEMBRE

02-03 / 09-10 / DICEMBRE



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme



REFERTO PER TUTTE LE CATEGORIE DI BASE



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme



MODALITA' DI GIOCO

Attività di base



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution programme





Tabella riepilogativa delle modalità di gioco delle categorie di base

CATEGORIA	ATTIVITÀ DI GARA
Piccoli Amici	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare 2c2 - 3c3 alternate a giochi di abilità tecnica
Primi Calci	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare 4c4 - 5c5 alternate a giochi di abilità tecnica
	1
Pulcini 1° anno	5c5 o 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (partita 3c3) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Pulcini età mista	5c5 o 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (partita 3c3) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Pulcini 2° anno	7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (partita 3c3) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Esordienti 1° anno	7c7 o 9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games 3c3, 4c4 e 5c5 ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Esordienti età mista	7c7 o 9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games 3c3, 4c4 e 5c5 ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Esordienti 2° anno	9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games 3c3, 4c4 e 5c5 ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione

(Per gli anni di nascita, le tipologie dei campi e gli ulteriori dettagli, vedere paragrafo precedente e l'Allegato n°1)

NB - Nel corso della corrente stagione sportiva il Settore Giovanile e Scolastico si riserva la possibilità di indicare nuove modalità di confronto relative al gioco tecnico da abbinare alla modalità di gara prevista per ogni specifica categoria di base.

FIGC SGS PIEMONTE VDA



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

”

ATTIVITA' PICCOLI AMICI

”

ATTIVITÀ UFFICIALE

2017/18 - Piccoli Amici



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Si mette a conoscenza l'attività da svolgere con la categoria dei **Piccoli Amici**.
L'attività dei Piccoli verrà svolta sempre in modalità concentrazione, ma giocando a due squadre come da esempio sotto indicato, svolgendo durante l'attività 4 CONFRONTI IN CONTEMPORANEA A GIRARE, con la tempistica di 12 minuti per stazione di gioco.

Concentramento a 4 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3 – squadra 4

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1

Squadra 3 – squadra 4 → campo di gioco squadra 3

Secondo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 3 → campo di gioco squadra 1

Squadra 2 – squadra 4 → campo di gioco squadra 2

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 4 – squadra 1 → campo di gioco squadra 4

Squadra 3 – squadra 2 → campo di gioco squadra 3

Concentramento a 3 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1

Squadra 3 Riposa

Secondo week end la seconda nominata ospita

Squadra 2 – squadra 3 → campo di gioco squadra 2

Squadra 1 Riposa

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 3 – squadra 1 → campo di gioco squadra 3

Squadra 2 Riposa



2 FASI DI ATTIVITÀ,
COMPOSTE DA 4 STAZIONI
DI GIOCO A GIRARE (vedi foto)

Fase 1

14/15 OTTOBRE

21/22 OTTOBRE

28/29 OTTOBRE

Fase 2

04/05 novembre

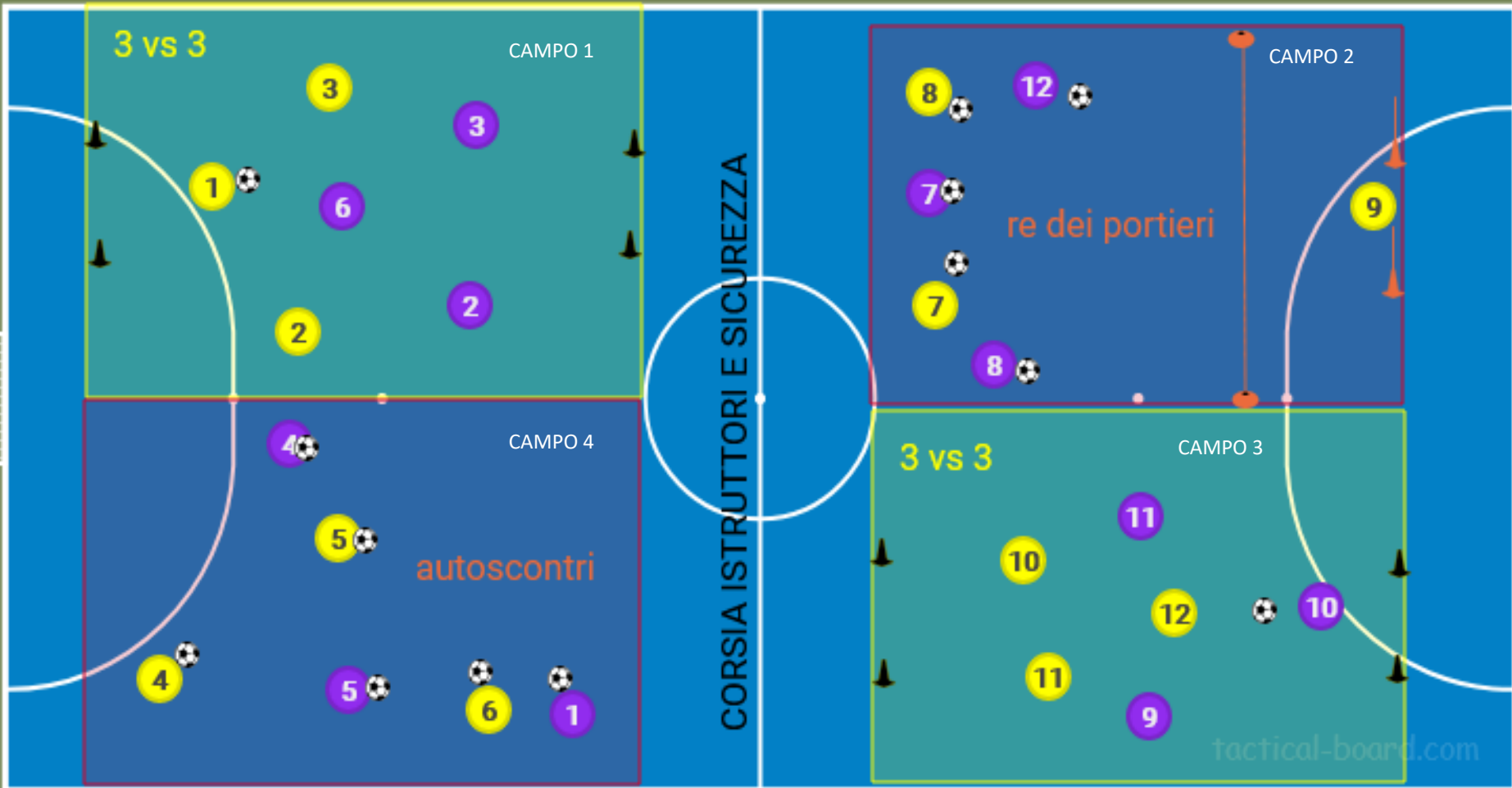
11/12 novembre

18/19 novembre

MODALITÀ DI GIOCO

- Le squadre devono presentarsi con almeno 12 giocatori, chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 12 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 4 sottogruppi (A1,A2,A3 E A4 - B1,B2, B3 e B4)
- 4 Stazioni da effettuarsi in contemporanea dalla durata di 12 minuti ciascuna.
- Le rotazioni si effettueranno secondo questa modalità: La squadra «A» che ospiterà l'attività ogni 12 minuti girerà nelle stazioni in **SENSO ORARIO** (esempio da campo 1 a campo 2 e così via)
- La squadra «B», ovvero la squadra che sarà ospitata ogni 12 minuti girerà nelle stazioni in **SENSO ANTIORARIO** (esempio da campo 1 a campo 4 e così via)

Campo di calcio «a 5»



MODALITÀ DI GIOCO

Piccoli Amici



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

Proposta di gioco cat. Piccoli Amici

Ogni squadra deve essere composta minimo da 6 calciatori massimo 10/12

I tre giochi individuati sono:

IL RÈ DEI PORTIERI – GLI AUTOSCONTRI – 3 VS 3

Il materiale è quello indicato nella descrizione dei giochi

Preparo i quattro campi e in contemporanea giocano le due squadre. Ogni squadra divide i bambini in quattro gruppi e si posizionano nei campi di gioco, così che nelle stazioni dell'attività creata ci siano sempre due gruppi di squadre diverse che si confrontano per svolgere il gioco proposto. Ogni 12 minuti i gruppi ruotano secondo indicazioni andando ad occupare un nuovo campo per svolgere un nuovo gioco.

Due squadre composte da 12 bambini.

Per gli incontri porticine per 3vs3 o anche coni per segnalare, palloni N° 3 per tutte le attività, cinesini per delimitare le zone di attività. Consigliamo di lasciare un corridoio per istruttori e di sicurezza.

Misure dei campi in base ai giochi e allo spazio a disposizione

Totale 48 minuti di gioco.

RE DEI PORTIERI



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

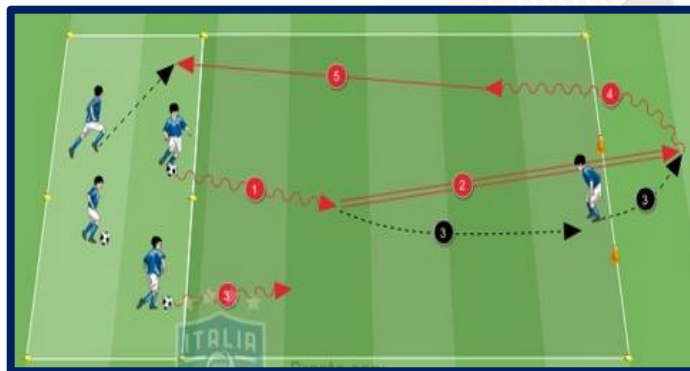
evolution
programme

Area di gioco: 20x20 metri

- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.
- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara all'azione successiva.
- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).
- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

GLI AUTOSCONTRI



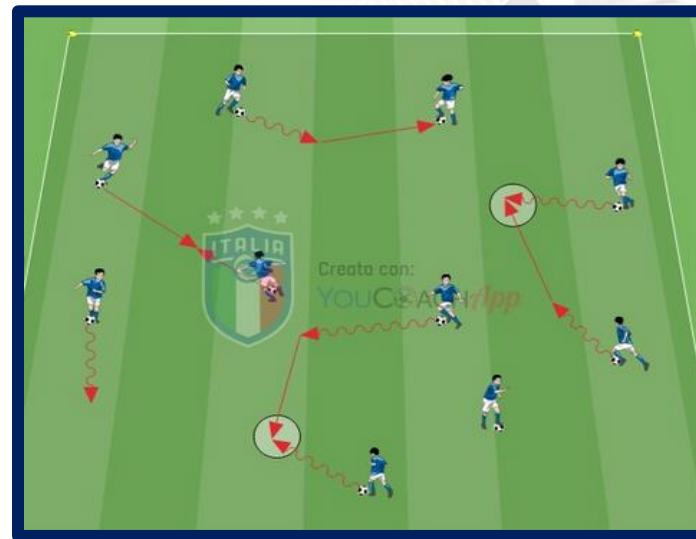
FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscano tra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.



- VARIANTI**
- Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:
 - Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
 - Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
 - In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

”

ATTIVITA' PRIMI CALCI

”

ATTIVITÀ UFFICIALE

2015-16 Primi calci



Si mette a conoscenza l'attività da svolgere con la categoria dei primi calci. L'attività dei Primi verrà svolta sempre in modalità concentrazione, ma giocando a due squadre come da esempio sotto indicato, svolgendo durante l'attività la partita e contemporaneamente il gioco a confronto, in due impianti diversi.

Concentramento 1 A.Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3 – squadra 4

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2

Squadra 3 – squadra 4

Secondo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 3

Squadra 2 – squadra 4

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 4 – squadra 1

Squadra 3 – squadra 2

**Attività ufficiale
dal 14/15 OTTOBRE
al 02/03 DICEMBRE**

**14/15 OTTOBRE (4 PORTE – PARTITA)
21/22 OTTOBRE (2 VS 2 – PARTITA)
28/29 OTTOBRE (3 vs 2 – PARTITA)**

**04/05 NOVEMBRE (PALLA BASE – PARTITA)
11/12 NOVEMBRE (4 PORTE – PARTITA)
18/19 NOVEMBRE (2 VS 2 – PARTITA)
25/26 NOVEMBRE (3 VS 2 – PARTITA)**

02/03 DICEMBRE (PALLA BASE – PARTITA)

MODALITA' DI GIOCO

Primi calci



- 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 giocano 4 tempi da 12 minuti alternando mini partite a giochi di abilità tecnica

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 CONFRONTO
4 porte
20x30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

2 contro 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 volta che viene segnata una rete o c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) 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
CONFRONTO
2 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

3 contro 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 volta che viene segnata una rete o c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) 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 CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5



PALLA BASE



Descrizione: il campo di gioco è un rettangolo di mt. 25 x 35, che presenta a fondo campo, da entrambi le parti, un'area detta BASE di dimensioni mt. 25 x 3. Si gioca 5 > 5 come una regolare partita di calcio solo che, anziché segnare, per realizzare un punto bisogna portare o fermare il pallone nella BASE avversaria. Se la palla esce da quest'ultima attraversandola, il punto non è valido e si riprende il gioco con un calcio di rinvio dalla linea dei 3 metri. Non esiste calcio di rigore, i falli sono tutti di seconda e se avvengono a ridosso della base si indietreggia la palla ad una distanza di mt. 3. Ogni volta che si realizza un punto si rimette la palla al centro. La rimessa laterale si batte con i piedi. Durante il gioco, nella BASE, non possono entrare i giocatori della squadra che si sta difendendo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4.

GIOCO A CONFRONTO

Palla base
25x35

25x35

PARTITA
5 CONTRO 5



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

RICONOSCIMENTO SCUOLE DI CALCIO





1° Step (30 Settembre)

- Modulo di presentazione Società
- Modulo impegno rispetto requisiti SdC/SdC Elite
- Programmazione Annuale Progetto Incontri di informazione



2° Step (31 ottobre)

- Consegna Modulo presentazione Società (**entro 30 Ottobre**)
- Progetto qualificante Scuola Calcio Elite
- Tesseramento tecnici
- Compilazione del Censimento Online Scuole Calcio



3° Step (10 Maggio)

- Consegna attestazione incontri svolti dalle Scuole di Calcio e Scuole di Calcio Elite
- Relazione Finale Progetto Qualificante Scuola Calcio Elite

LINK CENSIMENTO ON LINE

<https://portaleservizi.figc.it>

PRESENTAZIONE
DEL SETTORE GIOVANILE

Autore _____
Data di nascita _____
Professione _____
Indirizzo _____
Telefono _____
E-mail _____
Firma _____

Chiedi un modulo al tuo club
Chiedi un modulo al tuo club _____

IL PROGRAMMA DI INFORMAZIONE



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

- **MINIMO 4 RIUNIONI INFORMATIVE** due entro dicembre e due entro maggio
- **TEMI VALIDATI DAL COORDINATORE FEDERALE REGIONALE SGS**
TECNICO, AUTOARBITRAGGIO, MEDICO, PSICOLOGICO
- **POSSIBILE RICHIEDERE SUPPORTO AL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**
E/O AL SETTORE TECNICO
- **PARTECIPAZIONE A WORKSHOP ORGANIZZATI DAI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI O**
DALL'AREA DI SVILUPPO TERRITORIALE CON STAFF TECNICO AL COMPLETO



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

MODULO EDITABILE

Spett.le Comitato Regionale LND - FIGC

Via _____
Cap. _____ Città _____
Prov. _____

Timbro
Comitato

SCHEDA RICHIESTA GARE AMICHEVOLI

La Società _____
Via _____ n° _____
Città _____ Prov. _____ cap. _____
Tel. _____ Fax _____ mail _____

Chiede l'autorizzazione per l'organizzazione o lo svolgimento della gara amichevole a carattere

Internazionale Nazionale Regionale Provinciale Locale

Partita _____

Che si svolgerà il giorno _____ alle ore _____

Presso l'impianto sportivo _____

Sito in via _____ n° _____

Città _____ Provincia _____

Categoria:

- | | | | |
|---|-------------------------|---|-------------------------|
| <input type="checkbox"/> Under 17 | Anno 2004 - 2006 | <input type="checkbox"/> Under 16 | Anno 2006 |
| <input type="checkbox"/> Under 16 | Anno 2006 - 2007 | <input type="checkbox"/> Under 14 | Anno 2007 |
| <input type="checkbox"/> Esordienti 1° Anno | 01.01.2009 - 31.12.2009 | <input type="checkbox"/> Esordienti 2° Anno | 01.01.2008 - 31.12.2008 |
| <input type="checkbox"/> Esordienti Misti | 01.01.2008 - 31.12.2009 | <input type="checkbox"/> Primi Calci | 01.01.2012 - 31.12.2013 |
| <input type="checkbox"/> Pulcini 1° Anno | 01.01.2011 - 31.12.2011 | <input type="checkbox"/> Pulcini 2° Anno | 01.01.2010 - 31.12.2010 |
| <input type="checkbox"/> Pulcini Misti | 01.01.2010 - 31.12.2011 | <input type="checkbox"/> Altro | _____ |

Dirigente responsabile organizzazione Sig. _____ Tel. _____

Dirigente responsabile squadra avversaria Sig. _____ Tel. _____

Timbro
Società

AMICHEVOLI E TORNEI

**TRIANGOLARI E QUADRANGOLARI SONO
TORNEI A TUTTI GLI EFFETTI**

<https://piemontevda.lnd.it/guide-e-moduli-utili>



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

PORTALE TORNEI

<https://piemontevda.Ind.it/tornei-regionali/>
Home - Lega Nazionale Dilettanti Piemonte - Valle D'Aosta



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

