

FIGC SGS PIEMONTE VDA



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

”

# 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



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

**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*



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

- 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