



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
*programme*

*Staff ADB Vercelli: Paolo Biasotto – Luca Robba*

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

# Attività di Base Del. Vercelli

**Stag.2025/26  
Febbraio 2026**



Il calcio deve essere un'esperienza positiva e sicura per tutti i bambini e per tutti i ragazzi



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/>

VICINANZA ALLE PERSONE  
*territorialità*

FORMAZIONE  
*crescita*

INTENSITÀ  
*energia*

PIÙ GIOCO MENO ESERCIZI  
*benessere psico-fisico*

METODOLOGIA INTEGRATA  
*team*



COINVOLGIMENTO  
*inclusione*

INNOVAZIONE  
*futuro*

IMPEGNO  
*responsabilità*



FEDERAZIONE ITALIANA GIRO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

**evolution**  
programme



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
*programme*

## ATTIVITA' UFFICIALE FASE AUTUNNALE

Attività Ufficiale dal 28/02/2026 al 25/04/2026

8-9 weekend

28 FEBBRAIO E 1 MARZO

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

11 - 12 / 18 - 19 / 25 - 26 APRILE



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
*programme*



# MODALITA' DI GIOCO

## Attività di base



## 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 GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
*programme*

”

# ATTIVITA' PICCOLI AMICI

”

# ATTIVITÀ UFFICIALE

---

## 2017/18 - *Piccoli Amici*



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO 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 Amici** verrà svolta sempre in modalità concentramento, 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

28/01 FEBBRAIO/MARZO

07/08 MARZO

14/15 MARZO

21/22 MARZO

#### Fase 2

28/29 MARZO

11/12 APRILE

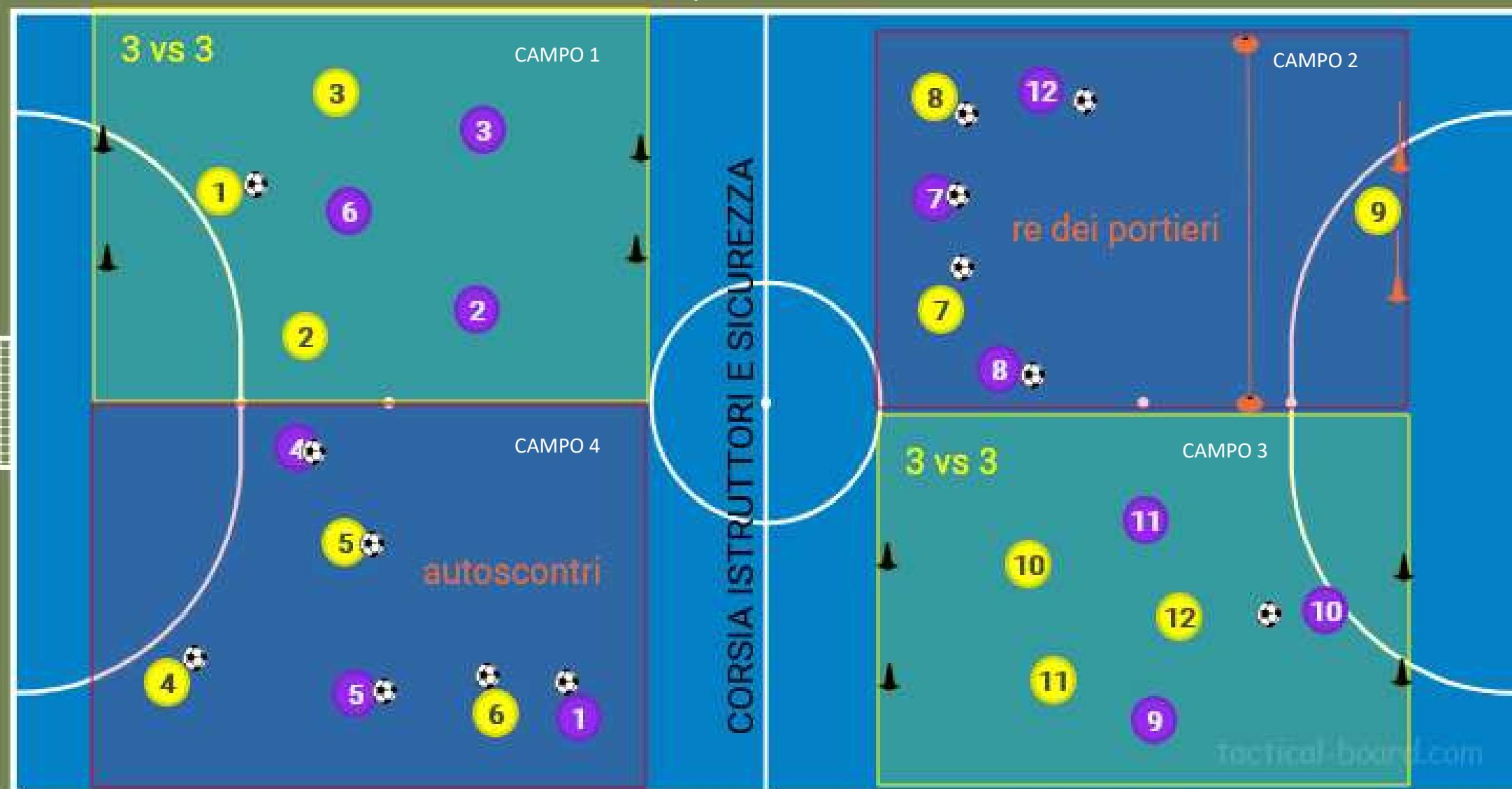
18/19 APRILE

25/26 APRILE

## 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 AUTOSCONTI – 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

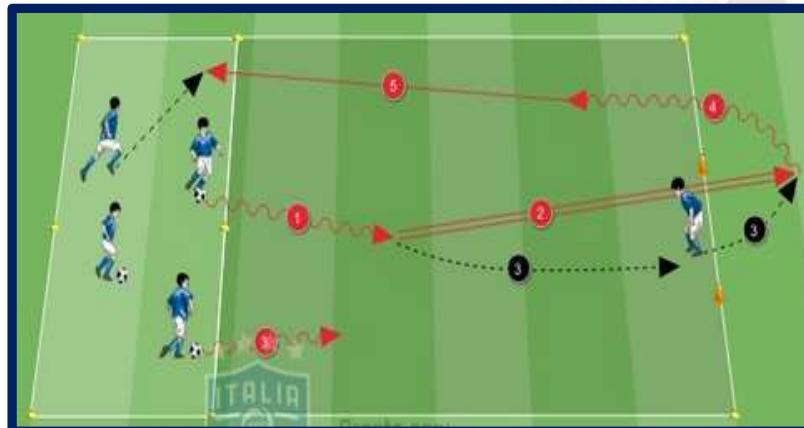
**evolution**  
*programme*

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 AUTOSCONTI



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

**evolution**  
*programme*

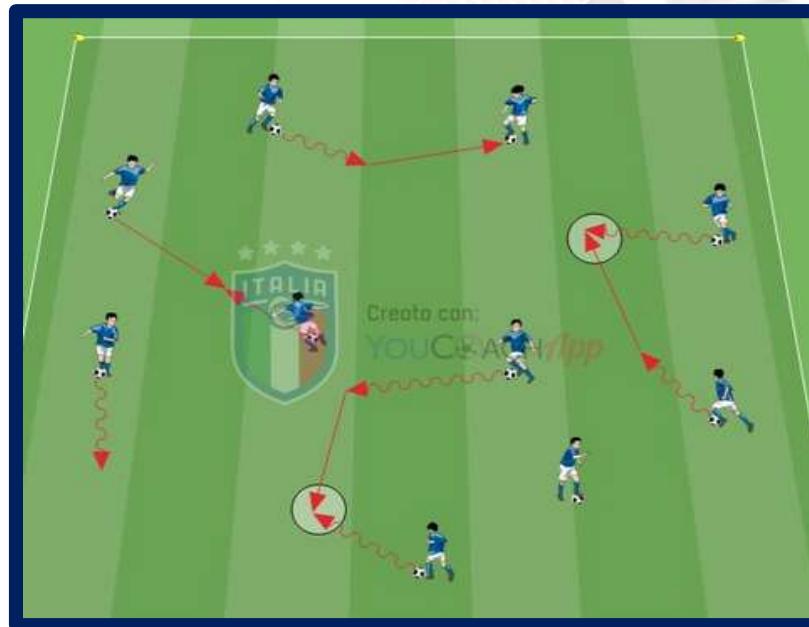
- Area di gioco: 18x18 metri

- 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 colpiscono 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