



DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI IVREA

Ivrea 19 maggio 2026

Spett.le società

GS FORNO

OGGETTO: Autorizzazione Torneo

- **"MEMORIAL ROSTAGNO" - Piccoli Amici - 21 maggio 2026**
- **"MEMORIAL ROSTAGNO" - Primi calci - 26 maggio 2026**

La Delegazione Distrettuale di Ivrea, esaminato il regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del torneo indicato per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

In caso di eventuale concomitanza delle gare del torneo con attività ufficiali federali la precedenza è data a queste ultime.

Cordiali saluti

Il segretario della Delegazione

Il delegato della Delegazione

FIGC LND SGS
Delegazione Distrettuale di Ivrea
Corso Nigra, 64 - 10013 Ivrea
Tel. 0125 424696

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE LOCALE DI IVREA
IL DELEGATO
(Roberto Drago)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ SGS
INDICE L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DE NOMINATO 4° MEMORIAL GIOVANNI
IN COLLABORAZIONE CON _____
CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 26-27-28-29-30-31
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO STADIO PIAZZA S. PIETRO, VIA S. PIETRO, 10013 IVREA

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCI**
REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO NATI DAL 01/01/2017
AL 31/12/2018 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 CHE ABBIANO COMPIUTO
ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO D'ETÀ

ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

ART.4 ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° _____ DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI. NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI 10 GIOCATORI

ART.5 SOSTITUZIONI E PARTECIPAZIONE

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI AL C.U. N°1 DEL S.G.S. ROMA: TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE; PERTANTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE OBBLIGATORIAMENTE TUTTE LE SOSTITUZIONI ED I NUOVI ENTRATI NON POTRANNO PIÙ ESSERE SOSTITUITI FINO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE; NEL TERZO TEMPO, QUINDI, POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOSTITUZIONI CON IL SISTEMA DEI "CAMBI LIBERI" TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
<u>SGS</u>	<u>415473</u>		
<u>SGS</u>	<u>315473</u>		
<u>SGS</u>	<u>130.381</u>		
<u>SGS</u>	<u>913.693</u>		

ART.7 FORMULA DEL TORNEO(NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILE PREVEDERE FORMULE DI TORNEO CON PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI) IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

PARTITE

SARANNO FORMATI N° 1 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

MEMORIAL GIOVANNI
STADIO PIAZZA S. PIETRO

FIGC LND SGS
Delegazione Distrettuale di Ivrea
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea
Tel. 0125 424696

ART. 8 CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

ART. 9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI _____ MINUTI CASCANTE

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 12 MINUTI CASCANTE

LE PARTITE SI GIOCANO 5 VS 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

LE PARTITE SI GIOCANO 4 VS 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 12 MINUTI

ART. 10 TIRI DI RIGORE
NON SONO CONSENTITI

ART. 11 TEMPI SUPPLEMENTARI
NON SONO CONSENTITI

ART. 12 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)
IN OGNI CASO I RAPPORTI GARA CON ALLEGATE LE DISTINTE DEI GIOCATORI SARANNO TRASMESSE AL COMITATO DI
COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

ART. 13 DISCIPLINA DEL TORNEO

LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPPLENTE DEL COMITATO DI
COMPETENZA

ART. 14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI

IL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER I CALCIATORI DI QUESTA
CATEGORIA CHE, PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

ART. 15 RECLAMI

EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI
DALLA TASSA DI EURO 50,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA
CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O
DELEGAZIONE DI COMPETENZA

ART. 16 ASSICURAZIONE

E RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA
ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA
ASSICURATIVA

ART. 17 NORME GENERALI

PER QUANTO NON PREVISTO DAL PRESENTE REGOLAMENTO, VALGONO LE DISPOSIZIONI DEI REGOLAMENTI
FEDERALI IN QUANTO COMPATIBILI, E QUELLE RIPORTATE SUL COMUNICATO UFFICIALE N°1 DEL SETTORE
GIOVANILE E SCOLASTICO RELATIVO ALLA STAGIONE SPORTIVA IN CORSO.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. GIORGIO VALLI

TEL. 368219052

FIGC LND SGS
Delegazione Distrettuale di Ivrea
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea
Tel. 0125 424696

Primi calci 2^ anno 2017/2018

Fascia oraria	Campo 1	Campo 2
18:00-18:30	Forno A vs Forno B	Valmalone vs Rivarolese
18:30-19:00	Forno A vs Valmalone	Rivarolese vs Vallorco
19:00-19:30	Forno A vs Vallorco	Forno B vs Valmalone
19:30-20:00	Rivarolese vs Forno B	Valmalone vs Vallorco

FIGC LND SGS
 Delegazione Distrettuale di Ivrea
 Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea
 Tel. 0125 424696

GIOCHI DI TECNICA

GLI AUTOSCONTRI



15 minuti



18x18 metri



10 giocatori

Descrizione

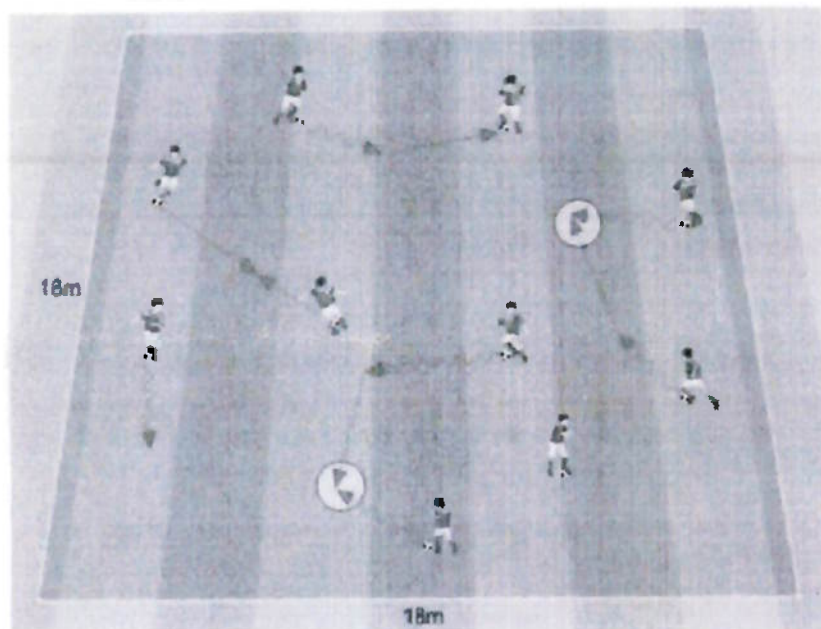
10 giocatori conducono palla all'interno di uno spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitarne di farsi prendere il proprio

Regole

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto se 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 in cui si cambia il numero di punti necessario per vincere ed in cui vengono inserite delle varianti all'attività proposta inizialmente

Varianti.

- se il pallone viene tenuto fermo sotto ad un piede non si può essere colpiti da un avversario
- per non essere colpiti, il pallone deve essere tenuto sotto al piede meno abile (prima di inserire questa variante vengono dati ai giocatori alcuni secondi per sperimentare liberamente alcune gestualità tecniche con l'obiettivo di determinare quale arto risulta meno abile dell'altro)



Possibile ambientazione

Lo spazio di gioco rappresenta la giostra degli autoscontri ed il pallone e l'autoscontro attraverso il quale i giocatori devono cercare di colpirsi per realizzare un punto

Variante per i Piccoli Amici

- Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsela prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni

Comportamenti privilegiati

- Ricerca gli spazi liberi in conduzione palla allontanandosi dal traffico, in questo modo il giocatore diminuisce il rischio di essere preso e aumenta la possibilità di valutare quale pallone convenga provare a colpire
- Differenziare la conduzione del pallone a seconda delle situazioni di gioco: cambiare direzione di guida e spostare rapidamente la palla qualora un avversario cerchi di colpirla
- Calciare la palla riuscendo ad imprimerle la forza necessaria per colpire palloni vicini e lontani in modo efficace



Presupposti rappresentati



- Fornire indicazioni in seguito all'azione
- Utilizzare spazi di gioco modulari
- Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
- Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
- Da esercizio a gioco
- Favorire comunicazione tra pari
- Sensibilizzare alla pratica extra calcio
- Promuovere gioco che sviluppa responsabilità
- Evitare paragoni tra giocatori
- Variare i parametri esecutivi



GIOCHI DI TECNICA

IL RE DEI PORTIERI

Descrizione

4 giocatori si posizionano all'interno di uno spazio definito di fronte ad un portiere che ha il compito di difendere una porta (larghezza 4 metri). Solo 3 dei 4 giocatori all'interno dello spazio sono in possesso di un pallone. I 10 giocatori coinvolti nel gioco si dividono quindi in due gruppi da 5 componenti ciascuno, ognuno dei quali gioca in forma autonoma. Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti due giocatori per volta: un attaccante ed un portiere.

15 minuti 20x16 metri 10 giocatori

Regole

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.

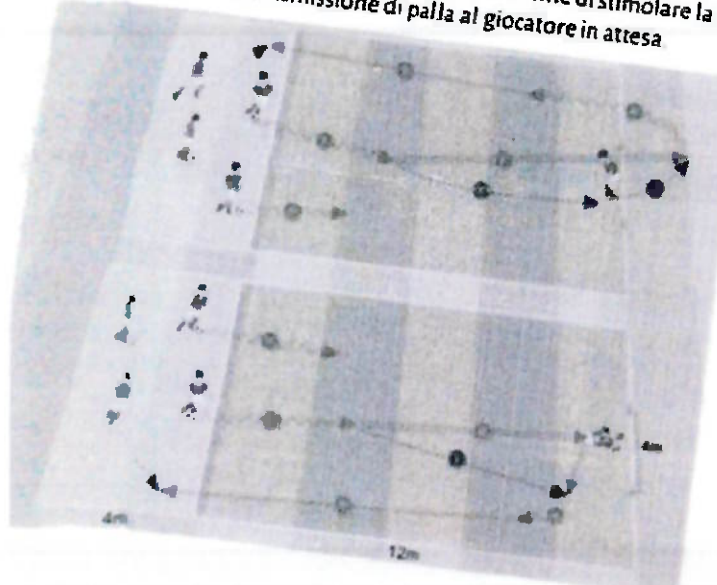
In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.

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.

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 gioco 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 personale da cercare di battere.

NOTA ogni gruppo gioca con 3 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.



Possibile ambientazione

Siamo ad un concorso dove si vuole eleggere il re dei portieri, il giocatore che riesce a respingere il maggior numero di tiri consecutivi risulterà essere il "re dei portieri".

Varianti per i Piccoli Amici

Ogni giocatore ha un pallone (rimane comunque la divisione in due gruppi da 5 giocatori). All'inizio dell'attività si attende che il portiere sia pronto per contrastare l'azione dell'attaccante una volta compreso il gioco, i partecipanti possono partire immediatamente dopo il termine dell'azione precedente.

Comportamenti privilegiati

- Calciare in porta nella direzione dove c'è più spazio libero e non addosso al portiere
- Recuperare velocemente palla in seguito ad un errore di tiro o all'uscita dalla porta per trasmetterla al compagno in attesa
- Il portiere affronta con coraggio l'avversario uscendo dalla linea di porta e togliendo spazio di gioco all'attaccante.



Presupposti rappresentati



- Trovare soluzioni per "uscire" da aspetti organizzativi dell'allenamento
- Usare una struttura di allenamento a stazioni
- Gestire il risultato in modo equilibrato
- Applicare strategie per far riprendere rapidamente il gioco
- Trasformare esercizi in giochi
- 6 Favorire la comunicazione tra pari
- 7 Parlare di eventi sportivi, partite, giocatori e incentivare a seguire lo sport
- 8 Trasmettere dei principi di gioco che sviluppino competenze individuali
- 9 Individualizzare le indicazioni a seconda delle necessità
- 10 Proporre seduta destrutturata

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ LA SOCIETÀ

VIA CASALE CITTÀ IVREA CAP 10014

TEL 011 424696 FAX _____ MAIL sgs@comune.ivrea.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATA MANIFESTAZIONE

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 15/01/2012

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CASALE

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

LA MANIFESTAZIONE È RISERVATA AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PICCOLI AMICI** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01.01.2019 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

<u>SGS</u>	<u>710.773</u>	<u>VALORIS</u>	<u>930.381</u>
<u>VALORIS</u>	<u>913.693</u>	<u>VALORIS</u>	<u>940.996</u>
<u>VALORIS</u>	<u>951393</u>		

ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° _____

PRESTITI

SONO VIETATI

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO CON LA SEGUENTE FORMULA (NON SONO CONSENTITE FORMULE CON PARTITE A CONFRONTO DIRETTO SEMIFINALI FINALI O GARE AD ELIMINAZIONE DIRETTA)

DESCRIVERE LA FORMULA DELL' ATTIVITÀ

LE PARTITE SI GIOCANO 2 > 2 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

- LE PARTITE SI GIOCANO 2 > 2 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA
- LE PARTITE SI GIOCANO 3 > 3 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)

LE PARTI SI GIOCANO

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

- LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO
- I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

FIGC LND SGS
 Delegazione Distrettuale di Ivrea
 Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea
 Tel. 0125 424696

**CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE**

PARTECIPAZIONE

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PARTECIPARE OBBLIGATORIAMENTE A TUTTA L'ATTIVITÀ PREVISTA IN PARTICOLARE

- È OBBLIGATORIA LA PARTECIPAZIONE AI GIOCHI LUDICO DIDATTICI
- I GIOCATORI DEVONO PRENDERE PARTE ALMENO AD UNA MINI GARA COMPLETA SENZA ESSERE SOSTITUITI SINO AL TERMINE DELLA STESSA, TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE.

ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)

RECLAMI

VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

ASSICURAZIONE

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

NORME GENERALI

PER QUANTO NON PREVISTO DAL PRESENTE REGOLAMENTO, VALGONO LE DISPOSIZIONI DEI REGOLAMENTI FEDERALI IN QUANTO COMPATIBILI, E QUELLE RIPORTATE SUL COMUNICATO UFFICIALE N°1 DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO RELATIVO ALLA STAGIONE SPORTIVA IN CORSO.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal line.

FIGC LND SGS
Delegazione Distrettuale di Ivrea
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea
Tel. 0125 424696

PICCOLI AMICI 2019/2020

Campo 1

Campo 2

Forno vs Vallorco

Rivarolese vs Valmalone

Ivrea vs Forno

Vallorco vs Rivarolese

Valmalone vs Ivrea

Forno vs Rivarolese

Vallorco vs Valmalone

Rivarolese vs Ivrea

Forno vs Valmalone

Vallorco vs Ivrea

ORE 20:05 PREMIAZIONI

FIGC LND SGS
Delegazione Distrettuale di Ivrea
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea
Tel. 0125 424696

GIOCHI DI TECNICA

IL RE DEI PORTIERI

15 minuti

20x16 metri

10 giocatori

Descrizione

4 giocatori si posizionano all'interno di uno spazio definito di fronte ad un portiere che ha il compito di difendere una porta (larga 4 metri). Solo 3 dei 4 giocatori all'interno dello spazio sono in possesso di un pallone. I 10 giocatori coinvolti nel gioco si dividono quindi in due gruppi da 5 componenti ciascuno, ognuno dei quali gioca in forma autonoma. Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti due giocatori per volta: un attaccante ed un portiere.

Regole

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.
 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 a contrastare l'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 gioco 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 personale da cercare di battere.

NOTA ogni gruppo gioca con 3 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.

Possibile ambientazione

Siamo ad un concorso dove si vuole eleggere il re dei portieri, il giocatore che riesce a respingere il maggior numero di tiri consecutivi risulterà essere il "re dei portieri".

Varianti per i Piccoli Amici

Ogni giocatore ha un pallone (rimane comunque la divisione in due gruppi da 5 giocatori).
 All'inizio dell'attività si attende che il portiere sia pronto per contrastare l'azione dell'attaccante. Una volta compreso il gioco, i partecipanti possono partire immediatamente dopo il termine dell'azione precedente.

Comportamenti privilegiati

Calcicare in porta nella direzione dove c'è più spazio libero e non addosso al portiere.
 Recuperare velocemente palla in seguito ad un errore di tiro o all'uscita dalla porta per trasmetterla al compagno in attesa.
 Il portiere affronta con coraggio l'avversario uscendo dalla linea di porta e togliendo spazio di gioco all'attaccante.

Presupposti rappresentati

- 1. Trovare soluzioni per "uscire" da aspetti organizzativi dell'allenamento
- 2. Usare una struttura di allenamento a stazioni
- 3. Gestire il risultato in modo equilibrato
- 4. Applicare strategie per far riprendere rapidamente il gioco
- 5. Trasformare esercizi in giochi

- 6. Favorire la comunicazione tra pari
- 7. Parlare di eventi sportivi, partite, giocatori e incentivare a seguire lo sport
- 8. Trasmettere dei principi di gioco che sviluppino competenze individuali
- 9. Individualizzare le indicazioni a seconda delle necessità
- 10. Proporre seduta destrutturata

GIOCHI DI TECNICA

GLI AUTOSCONTRI



15 minuti



18x18 metri



10 giocatori

Descrizione

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

Regole

Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto se si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore

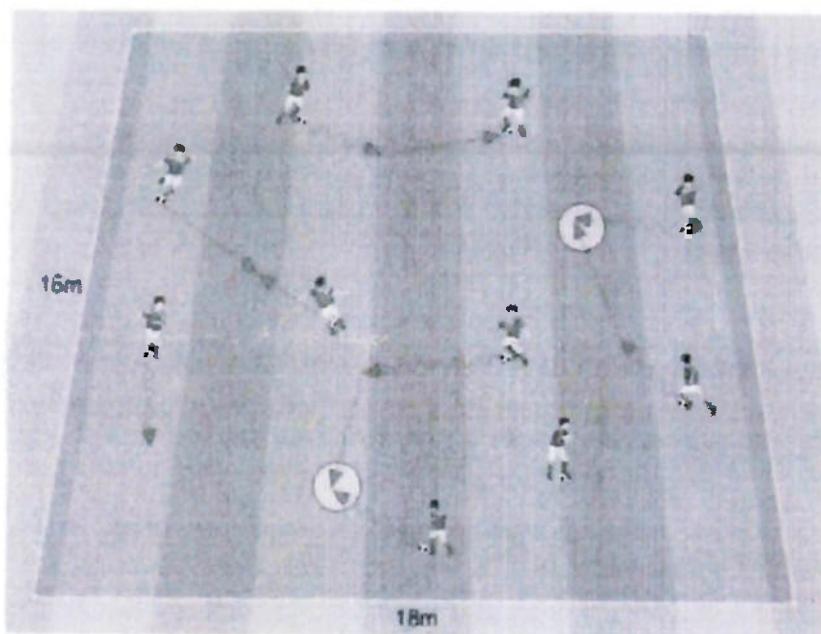
I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.

Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco in cui si cambia il numero di punti necessario per vincere ed in cui vengono inserite delle varianti all'attività proposta inizialmente

Varianti

se il pallone viene tenuto fermo sotto ad un piede non si può essere colpiti da un avversario

per non essere colpiti, il pallone deve essere tenuto sotto al piede meno abile (prima di inserire questa variante vengono dati ai giocatori alcuni secondi per sperimentare liberamente alcune gestualità tecniche con l'obiettivo di determinare quale arto risulti meno abile dell'altro)



Possibile ambientazione

Lo spazio di gioco rappresenta la giostra degli autoscontri ed il pallone è l'autoscontro attraverso il quale i giocatori devono cercare di colpirsi per realizzare un punto

Variante per i Piccoli Amici

Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsi prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni

Comportamenti privilegiati

Ricerca gli spazi liberi in conduzione palla allontanandosi dal traffico, in questo modo il giocatore diminuisce il rischio di essere preso e aumenta la possibilità di valutare quale pallone convenga provare a colpire

Differenziare la conduzione del pallone a seconda delle situazioni di gioco cambiare direzione di guida e spostare rapidamente la palla qualora un avversario cerchi di colpirla

Calciare la palla riuscendo ad imprimerle la forza necessaria per colpire palloni vicini e lontani in modo efficace



Presupposti rappresentati



1 Fornire indicazioni in seguito all'azione

2 Utilizzare spazi di gioco modulari

3 Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno

4 Attività che permette elevato tempo di impegno motorio

5 Da esercizio a gioco

6 Favorire comunicazione tra pari

7 Sensibilizzare alla pratica extra calcio

8 Promuovere gioco che sviluppa responsabilità

9 Evitare paragoni tra giocatori

10 Variare i parametri esecutivi