



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI FOLIGNO

Via Campo Senago, 2 – 06034 Foligno
tel. 0742 321112 – fax 0742 316395

e-mail: del.foligno@postalnd.it

Stagione Sportiva 2009/2010

Comunicato Ufficiale N° 034 del - 16/03/2010

**IL COMUNICATO UFFICIALE DELLA DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI FOLIGNO E' INTEGRALMENTE CONSULTABILE
PRESSO IL SITO INTERNET :**

<http://www.figc-cru.it>

1-ATTIVITA' GIOVANILE

Attività Piccoli Amici :

Si sono iscritte le sotto elencate Società .

A.C.D. BEVAGNA
POL. C4 A.S.D.
A.S.D. CANNARA
A.S.D. DUCATO CALCIO
A.S.D. FLAMINIO CALCIO
POL. D. JULIA SPELLO
A.S.D. MONTEFALCO
A.S.D. NOCERA UMBRA
A.S. NORCIA
POL. NUOVA FULGINIUM A.S.D. BLU
POL. NUOVA FULGINIUM A.S.D. GIALLA
A.S.D. PROFIAMMA
A.S.D. S. ERACLIO
A.S.D. SUPERGA 48
POL. VIRTUS FOLIGNO A.S.D.
A.D. VOLUNTAS CALCIO SPOLETO

**Di seguito vengono pubblicati i Calendari degli incontri dell'attività Piccoli Amici con l'attività di
confronto che dovranno svolgere nelle rispettive giornate.**

1° GIORNATA - PRIMO GIOCO A CONFRONTO		
POL. NUOVA FULGINIUM A.S.D. GIALLA	Comunale Corvia - Foligno	22-03-2010 ore 16,00
A.S.D. PROFIAMMA		
POL. D. JULIA SPELO		
A.S.D. DUCATO CALCIO	Comunale Capitini - San Giacomo Spoleto	22-03-2010 ore 16,00
A.S.D. SUPERGA 48		
A.S.D. FLAMINIO CALCIO		
POL.C4 A.S.D.	Comunale Cecchini - Foligno	22-03-2010 ore 16,00
A.S.D. NOCERA UMBRA		
A.S.D. S. ERACLIO		
A.S.D. CANNARA	Comunale Casone - Cannara	22-03-2010 ore 16,00
POL. VIRTUS FOLIGNO A.S.D		
POL. NUOVA FULGINIUM A.S.D BLU		
A.S. NORCIA	Comunale Europa - Norcia	22-03-2010 ore 16,00
A.D.VOLUNTAS CALCIO SPOLETO		
A.C.D. BEVAGNA		
A.S.D. MONTEFALCO	Comunale Calmieri - Bevagna	22-03-2010 ore 16,00

2° GIORNATA - SECONDO GIOCO A CONFRONTO		
A.S.D. MONTEFALCO	Comunale Franchi - Montefalco	29-03-2010 ore 16,00
POL. NUOVA FULGINIUM A.S.D BLU		
POL.C4 A.S.D.		
A.S.D. S. ERACLIO	Comunale Paolini - Foligno	29-03-2010 ore 16,00
A.S.D. CANNARA		
A.C.D. BEVAGNA		
A.D.VOLUNTAS CALCIO SPOLETO	Comunale Flaminio - Spoleto	29-03-2010 ore 16,00
POL. VIRTUS FOLIGNO A.S.D		
A.S.D. NOCERA UMBRA		
A.S.D. SUPERGA 48	Comunale Rutili - Baiano di Spoleto	29-03-2010 ore 16,00
POL. NUOVA FULGINIUM A.S.D. GIALLA		
A.S. NORCIA		
A.S.D. PROFIAMMA	Privato Giacinti - S.G. Profiamma Foligno	29-03-2010 ore 16,00
A.S.D. FLAMINIO CALCIO	Comunale XVI Giugno - Spello	29-03-2010 ore 16,00
POL. D. JULIA SPELLO		
A.S.D. DUCATO CALCIO		

3° GIORNATA - TERZO GIOCO A CONFRONTO		
POL. NUOVA FULGINIUM A.S.D. GIALLA	Comunale Corvia - Foligno	12-04-2010 ore 17,30
A.S.D. DUCATO CALCIO		
A.S.D. CANNARA		
A.S.D. NOCERA UMBRA	Comunale Brunamonti - Nocera umbra	12-04-2010 ore 17,30
A.S.D. PROFIAMMA		
A.C.D. BEVAGNA		
A.D.VOLUNTAS CALCIO SPOLETO	Comunale Flaminio - Spoleto	12-04-2010 ore 17,30
A.S.D SUPERGA 48		
A.S.D. MONTEFALCO		
POL. C 4 A.S.D.	Comunale Cecchini - Foligno	12-04-2010 ore 17,30
POL D. JULIA SPELLO		
POL. NUOVA FULGINIUM A.S.D BLU		
A.S. NORCIA	Comunale Europa - Norcia	12-04-2010 ore 17,30
A.S..D FLAMINIO CALCIO		
POL. VIRTUS FOLIGNO A.S.D.	Comunale Gioli - Foligno	12-04-2010 ore 17,30
A.S.D. S.ERACLIO		

4° GIORNATA - QUARTO GIOCO A CONFRONTO		
A.S.D. DUCATO CALCIO	Comunale Capitini S.Giacomo di Spoleto	19-04-2010 ore 17,30
A.S. NORCIA		
POL. VIRTUS FOLIGNO A.S.D.		
A.S.D. SUPERGA 48	Comunale Biasioli Baiano di Spoleto	19-04-2010 ore 17,30
POL. D. JULIA SPELLO		
A.S.D. S.ERACLIO		
POL. NUOVA FULGINIUM A.S.D BLU	Comunale Corvia Foligno	19-04-2010 ore 17,30
A.S.D. NOCERA UMBRA		
A.D. VOLUNTAS SPOLETO		
A.S.D. CANNARA	Comunale Casone Cannara	19-04-2010 ore 17,30
A.S.D. PROFIAMMA		
POL. C.4 A.S.D.		
A.S.D. FLAMINIO CALCIO	Comunale Flaminio Spoleto	19-04-2010 ore 17,30
A.S.D. MONTEFALCO		
A.C.D. BEVAGNA	Comunale Palmieri Bevagna	19-04-2010 ore 17,30
POL. NUOVA FULGINIUM A.S.D. GIALLA		

PICCOLI AMICI

CONFRONTO A TRE S. CALCIO

REGOLAMENTO STAGIONE 2009 - 10

Prima di iniziare l'attività di confronto procedere a:

- Individuare per ogni S. Calcio il capitano.
- I capitani dovranno comporre tre gruppi di pari numero, scegliendo a turno un giocatore appartenente ad ognuna delle tre S. Calcio.
- Assegnare ad ogni tecnico un gruppo.
- Ogni tecnico dovrà collaborare nella gestione del confronto e nell'arbitraggio
- I 3 gruppi identificati con le casacche (es: Rossi, Gialli, Verdi), dovranno confrontarsi sia nei gioco a confronto tecnico-motorio che nel gioco situazionale mentre nel gioco partita ogni S. Calcio ricostituirà il proprio gruppo.
- Ogni gruppo si confronterà contro gli altri due (salvo diversa disposizione).
- I ragazzi dovranno partecipare almeno in una frazione di ogni gioco
- Al termine del confronto, firmare il referto gara (i tre tecnici e l'arbitro).
- Ogni giornata prevede un gioco a confronto dei 4 previsti

Attività:

1. gioco: confronto tecnico-motorio .
2. gioco situazionale.
3. gioco partita 3c3 o 4c4 .

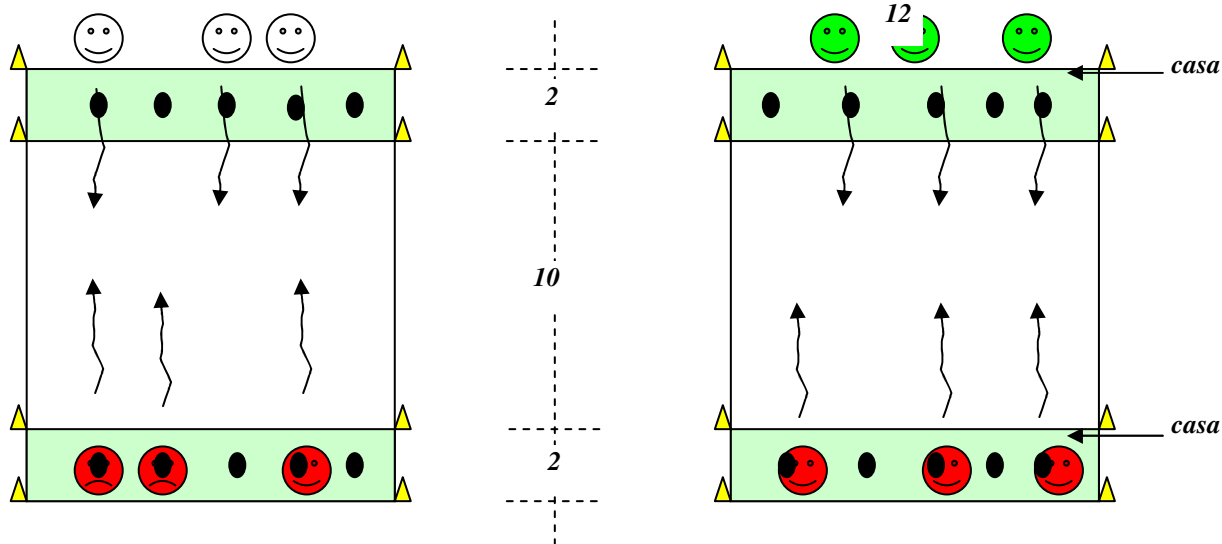
1° CONFRONTO PICCOLI AMICI (fra tre Scuole Calcio)

a) Confronto tecnico-motorio

a.1 Conduciamo nel traffico 3c3

Scopo: guidare la palla in presenza di altri giocatori

Regola: in un tempo massimo di 2 minuti, condurre un pallone alla volta dalla propria "casa" all'interno della "casa" avversaria. Due stazioni. Ogni confronto prevede che un gruppo partecipi in entrambe le stazioni. Effettuare tre tempi. Vince il confronto il gruppo che giocando contemporaneamente in entrambi le stazioni, al termine del confronto ha lasciato nella propria casa il minor numero di palloni.



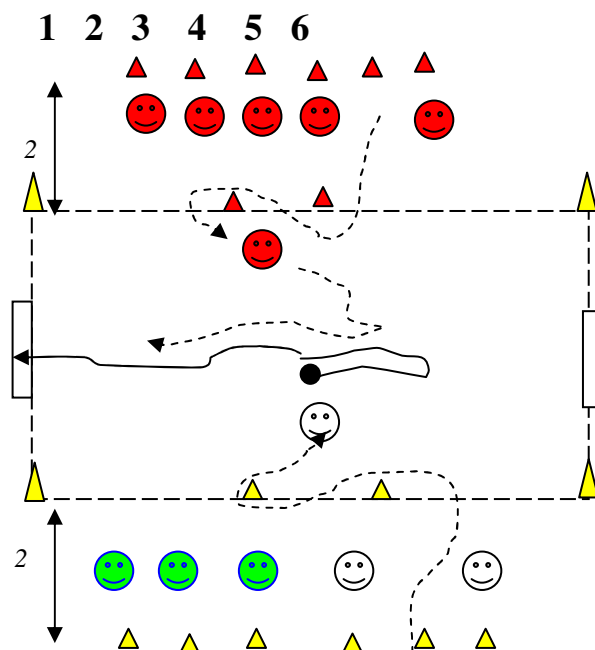
b) Gioco popolare.

b.1 – ruba palla e tira 6c3+3:

scopo: reazione, dribbling, marcamento, attaccare, difendere, adattabilità, fare gol

regola: tre squadre di cui una con il doppio di elementi, numerati in ordine progressivo, si dispongono una di fronte all'altre due ai margini del campo di gioco 8x10 con due porticine (4x2) posizionate al centro dei lati più corti e due conetti distanti tra loro 2 mt, posti al centro dei lati più lunghi. Il gioco inizia con l'istruttore che chiama un numero e gli allievi chiamati, di ciascun gruppo, rapidamente dovranno effettuare lo slalom tra i due conetti poi cercare di raggiungere la palla posta al centro del campo; chi se ne impossesserà potrà scegliere di fare gol in una delle due porte ostacolato dall'avversario che, se recupera la palla, potrà farlo a sua volta. Effettuare 12 tentativi (2 a ragazzo).

1 2 3 4 5 6



REGOLA: Ripetere il confronto tre volte. Tutti devono partecipare

1° VARIANTE: chiamare due giocatori alla volta per gruppo stabilendo che il primo ragazzo chiamato attacca, l'altro deve posizionarsi al bordo del campo, fra i due conetti, e deve essere liberato da un passaggio del compagno poi, entrato in campo, potranno andare a fare gol in una delle due porte.

2° VARIANTE: chiamare due giocatori alla volta per gruppo stabilendo che per poter far gol, in una delle due porte, ci deve essere almeno un passaggio con il compagno.

C) Gioco partita 4c4

c.1 – partita 4c4 con 2 porte:

scopo: verifica abilità tecnico-motorie, concetto di difesa attacco e collaborazione, ripresa del gioco dal basso

regola: su campo 25x15 con 2/4 porte 4x2 o ricavate con le paline, si gioca 3 tempi da 10 minuti ciascuno, Il ruolo del portiere è volante; I cambi obbligatori sono liberi. Formare due campi gioco. Per ogni tempo, a turno, una S. Calcio schiera 2 squadre. Risulterà vincente la S. calcio che avrà realizzato complessivamente più reti.

REGOLAMENTO:

Inizio gioco: la squadra che difende parte all'interno della propria area di rigore.

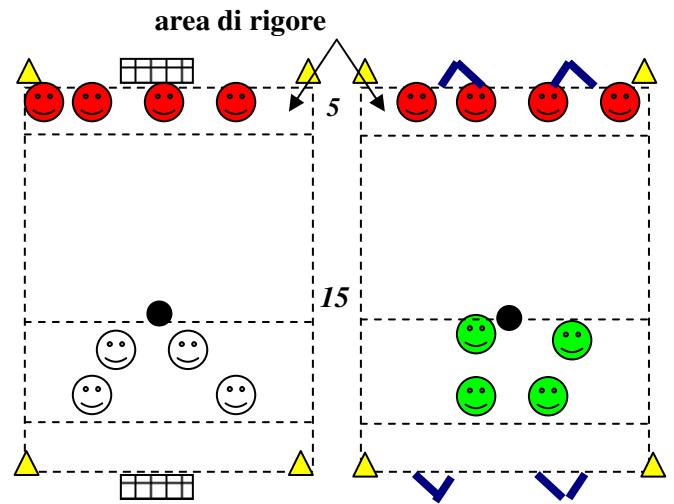
Rimessa da fondocampo: la squadra avversaria deve

portarsi nella sua metà campo per favorire la ripresa del gioco dal basso effettuata con le mani da un giocatore che funge da portiere (il portiere, dovrebbe essere ricoperto a turno da tutti);

N.B.: l'avversario potrà intervenire solo dopo che sia avvenuto il primo passaggio fra giocatori, escluso quello del portiere o, comunque, quando la palla entra all'interno della propria metà campo.

Calci di punizione per fallo volontario: situazione 1:1 con l'attaccante (chi ha subito il fallo) che parte dalla metà campo e il difensore (chi ha commesso il fallo) dalla linea di porta; tutti gli altri ripiegano partendo dall'area di rigore opposta.

Rimessa laterale: può essere effettuata sia con le mani che con i piedi, l'avversario deve posizionarsi sempre a minimo 3 metri dal punto di battuta.



N.B.: Al termine del confronto, ogni dirigente/tecnico, dovrà firmare, per accettazione, il “Modulo di registrazione confronto” e la squadra ospitante, dovrà provvedere ad inviarlo al Comitato Locale.

2° CONFRONTO PICCOLI AMICI (fra tre Scuole Calcio)

a) Confronto tecnico-motorio

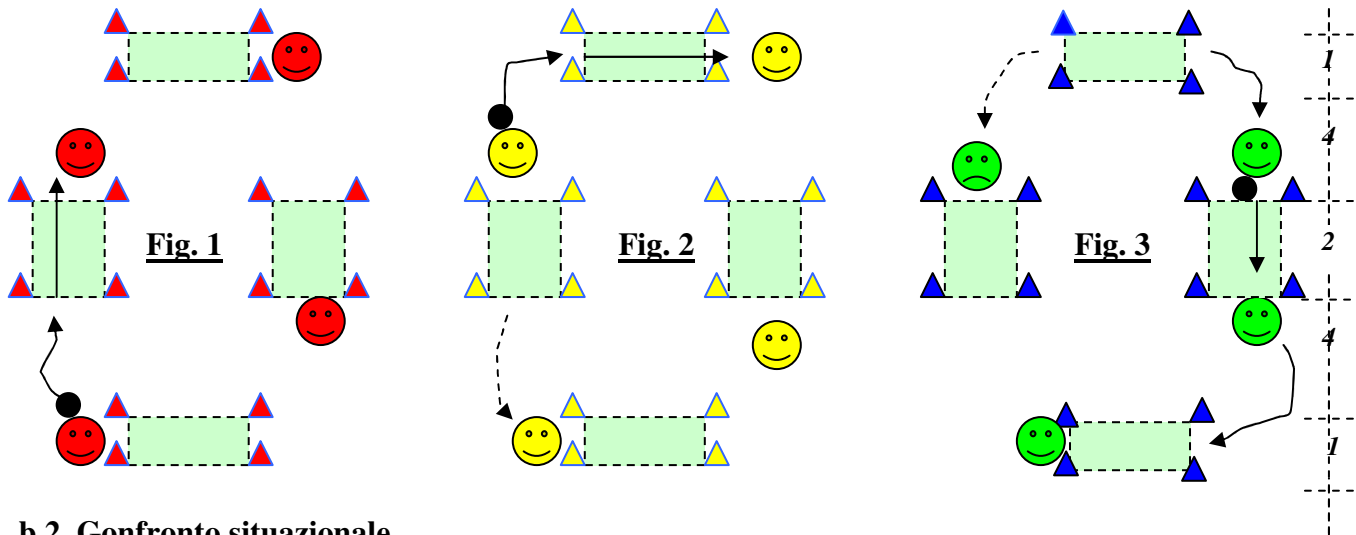
a.2 Passiamo la palla collaborando: (4 giocatori x 3 gruppi)

Scopo: trasmissione, controllo, guida orientata, differenziazione, rapidità esecutiva

Regola: un pallone per gruppo. Con i piedi guidare la palla verso il corridoio posto sinistra/destra (stabilire il senso di rotazione) quindi trasmetterla al compagno situato nel lato opposto poi rientrare al punto di partenza. Effettuare a seguire la trasmissione coinvolgendo tutti e 4 i componenti di ogni gruppo.

Vince il confronto il gruppo che per primo riesce ad eseguire **20 trasmissioni** valide.

Ripetere il percorso + volte per consentire a tutti di esercitarsi.



b.2 Confronto situazionale.

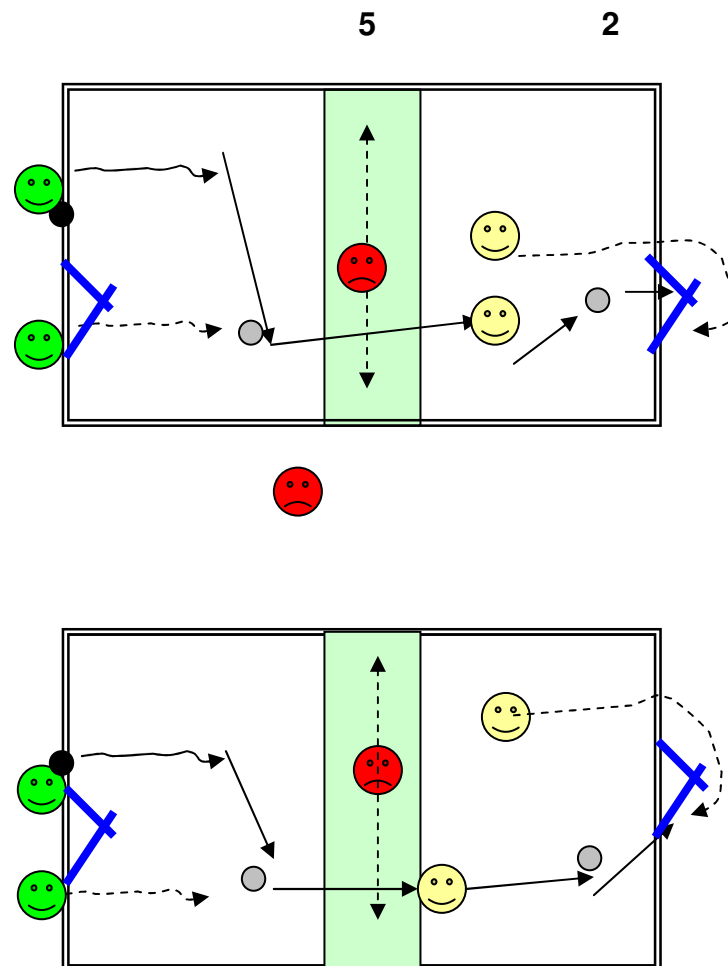
Giochiamo a fare goal: 2+2c1 + 1 che attende 5

Scopo: trasmissione della palla, collaborazione e smarcamento in presenza dell'avversario; intercettazione

Regola: due coppie di giocatori, si alternano nell'attacco alla porta posta alle spalle del difensore sito in un settore 2x10 al centro del campo, trasmettendo la palla all'altra coppia che dovrà realizzare un goal scambiandosi palla nella porticina; avvenuto lo scambio, iniziare un nuovo attacco nell'altra porta. Il difensore, agisce all'interno del proprio settore difensivo e ha lo scopo di intercettare la trasmissione della palla. Cambio difensore ogni 2 attacchi.

2 stazioni; in ogni stazione difende lo stesso gruppo. Ripetere il confronto 3 volte. Si conteggiano le reti subite complessivamente dal gruppo difendente dopo **3 minuti**.

10x12



C) Gioco partita 4c4

c.1 – partita 4c4 con 2 porte:

scopo: verifica abilità tecnico-motorie, concetto di difesa attacco e collaborazione, ripresa del gioco dal basso

regola: su campo 25x15 con 2/4 porte 4x2 o ricavate con le paline, si gioca 3 tempi da 10 minuti ciascuno, Il ruolo del portiere è volante; I cambi obbligatori sono liberi. Formare due campi gioco. Per ogni tempo, a turno, una S. Calcio schiera 2 squadre. Risulterà vincente la S. calcio che avrà realizzato complessivamente più reti.

REGOLAMENTO:

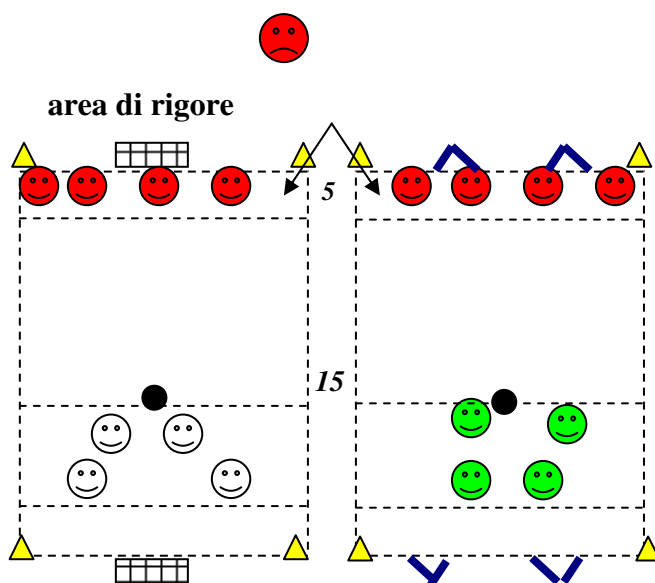
Inizio gioco: la squadra che difende parte all'interno della propria area di rigore.

Rimessa da fondocampo: la squadra avversaria deve portarsi nella sua metà campo per favorire la ripresa del gioco dal basso effettuata con le mani da un giocatore che funge da portiere (il portiere, dovrebbe essere ricoperto a turno da tutti);

N.B.: l'avversario potrà intervenire solo dopo che sia avvenuto il primo passaggio fra giocatori, escluso quello del portiere o, comunque, quando la palla entra all'interno della propria metà campo.

Calci di punizione per fallo volontario: situazione 1:1 con l'attaccante (chi ha subito il fallo) che parte dalla metà campo e il difensore (chi ha commesso il fallo) dalla linea di porta; tutti gli altri ripiegano partendo dall'area di rigore opposta.

Rimessa laterale: può essere effettuata sia con le mani che con i piedi, l'avversario deve posizionarsi sempre a minimo 3 metri dal punto di battuta.



N.B.: Al termine del confronto, ogni dirigente/tecnico, dovrà firmare, per accettazione, il "Modulo di registrazione confronto" e la squadra ospitante, dovrà provvedere ad inviarlo al Comitato Locale.

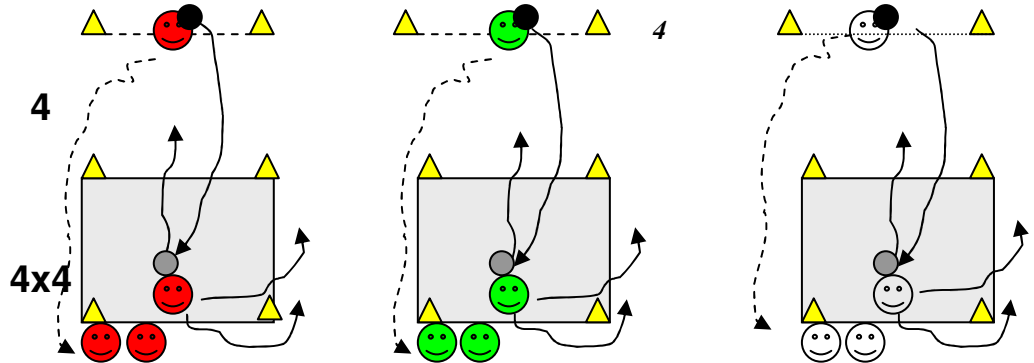
3° CONFRONTO PICCOLI AMICI (fra tre Scuole Calcio)

a) Confronto tecnico-motorio

a.3 Fermiamo la palla: 4 bambini di ciascuna squadra posti come in figura, lanciano la palla con le mani, tipo rimessa laterale, (se difficoltoso, lanciare la palla facendola rimbalzare) al compagno posto all'interno della zona di controllo il quale deve controllarla con il piede (o con una parte del corpo, tranne che con le mani) e guidarla nel punto dove si trovava il compagno che gli aveva lanciato la palla; a sua volta, la lancerà con le mani ad un terzo compagno. Il lanciatore si sposta a ricevere la palla dietro ai compagni. Vince la squadra che per prima completa due volte il giro)

Scopo:

- Rimessa laterale
- Controllo
- Guida
- Differenziazione
- Orientamento
- Rapidità



REGOLA: RIPETERE 3 VOLTE IL GIOCO USCENDO CON LA PALLA, DOPO IL CONTROLLO AVANTI, LATERALE DX/SX, DIETRO

c)

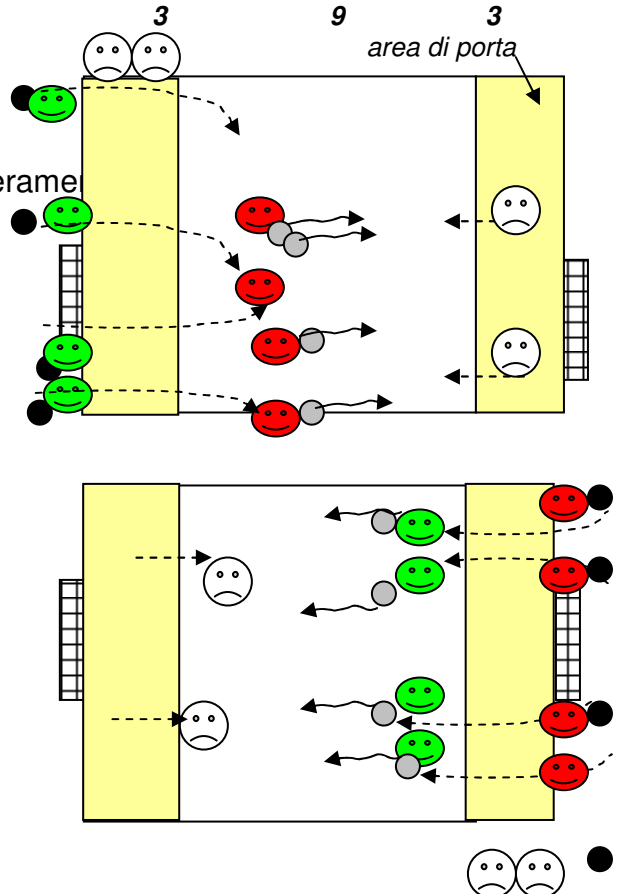
Gioco popolare.

IL DOGANIERE (4+4 C 2+2)

Scopo: rimessa laterale, differenziazione, controllo, superame

Regola: 4 bambini con la palla in mano, situati lateralmente alla porta esternamente al terreno di gioco, dovranno lanciairla al rispettivo compagno posto alla distanza di circa 4 metri internamente al campo. Effettuato il controllo della palla, i 4 attaccanti dovranno girarsi, superare i due difensori posti alle loro spalle, entrare nell'area di porta e realizzare il goal. Ogni coppia di difensori diventerà attiva dopo il lancio con le mani e si alternerà negli attacchi; dovrà partire all'interno dell'area di porta ma non potrà rientrarvi se superata dall'attaccante. Gli attaccanti, dopo il tiro, dovranno recuperare la palla, uscire dal campo e ripetere la situazione lanciandola con le mani ai 4 compagni che, entrati in campo, si dovranno portare nei pressi dell'area di porta opposta frontalmente ai compagni.

N.B.: 2 stazioni. A turno, ogni Gruppo difende contro gli altri due. Conteggiare la sommatoria delle reti subite in un tempo di 4 minuti



C) Gioco partita 4c4

c.1 – partita 4c4 con 2 porte:

scopo: verifica abilità tecnico-motorie, concetto di difesa attacco e collaborazione, ripresa del gioco dal basso

regola: su campo 25x15 con 2/4 porte 4x2 o ricavate con le paline, si gioca 3 tempi da 10 minuti ciascuno, Il ruolo del portiere è volante; I cambi obbligatori sono liberi. Formare due campi gioco. Per ogni tempo, a turno, una S. Calcio schiera 2 squadre. Risulterà vincente la S. calcio che avrà realizzato complessivamente più reti.

REGOLAMENTO:

Inizio gioco: la squadra che difende parte all'interno della propria area di rigore.

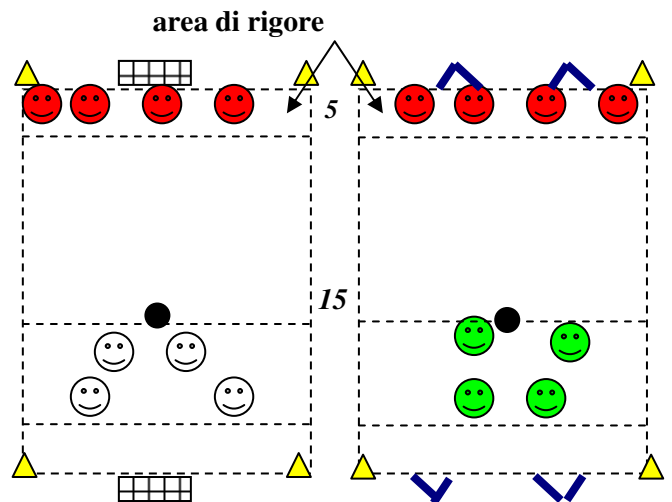
Rimessa da fondocampo: la squadra avversaria deve

portarsi nella sua metà campo per favorire la ripresa del gioco dal basso effettuata con le mani da un giocatore che funge da portiere (il portiere, dovrebbe essere ricoperto a turno da tutti);

N.B.: l'avversario potrà intervenire solo dopo che sia avvenuto il primo passaggio fra giocatori, escluso quello del portiere o, comunque, quando la palla entra all'interno della propria metà campo.

Calci di punizione per fallo volontario: situazione 1:1 con l'attaccante (chi ha subito il fallo) che parte dalla metà campo e il difensore (chi ha commesso il fallo) dalla linea di porta; tutti gli altri ripiegano partendo dall'area di rigore opposta.

Rimessa laterale: può essere effettuata sia con le mani che con i piedi, l'avversario deve posizionarsi sempre a minimo 3 metri dal punto di battuta.



N.B.: Al termine del confronto, ogni dirigente/tecnico, dovrà firmare, per accettazione, il “Modulo di registrazione confronto” e la squadra ospitante, dovrà provvedere ad inviarlo al Comitato Locale.

4° CONFRONTO PICCOLI AMICI (fra tre Scuole Calcio)

a) Confronto tecnico-motorio

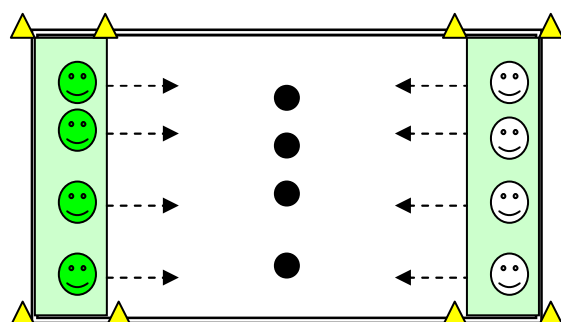
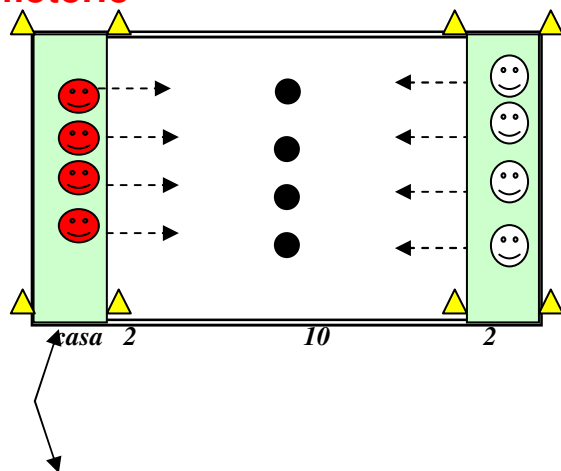
a1: Contendi la palla con l'avversario:

Scopo: contrasto della palla, protezione e guida

Regola: 2 stazioni composte ciascuna da 2 gruppi di 4 ragazzi, partendo ognuno dalla propria "casa", dovranno cercare di impadronirsi della palla posta al centro del rispettivo campo. Ogni giocatore dovrà cercare di guidare la palla verso la propria casa contrastato dall'avversario. Se la palla esce lateralmente al "campo di gioco", termina il confronto della coppia. Per ogni squadra, contare quanti palloni è riuscita a portare a casa. Ripetere il confronto in modo da far partecipare tutti i ragazzi o proporre più stazioni.

N.B.: a turno, ogni Gruppo si confronta contro gli altri due contemporaneamente.

Varianti: modificare la posizione di partenza dei ragazzi (seduti, sdraiati, girati, ecc..)



b) Gioco popolare

Gioco della bandierina

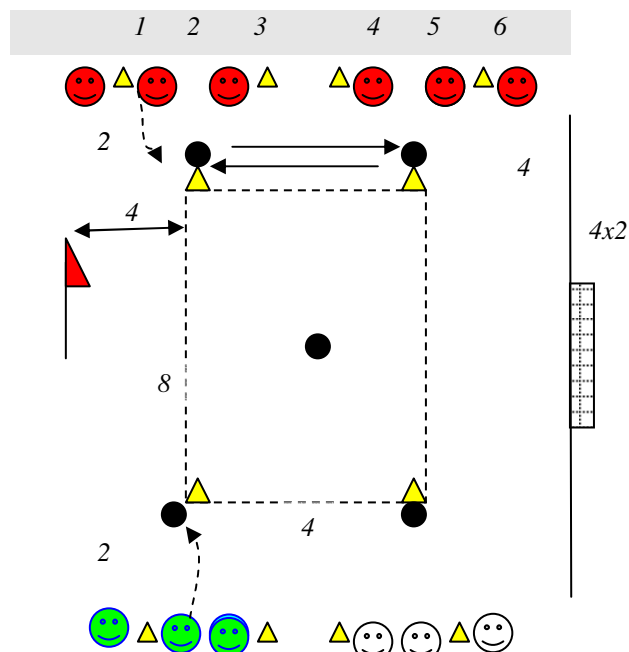
scopo: reazione, guida, tiro in porta, difendere, adattabilità,

regola: tre squadre di cui una con il doppio di elementi, numerati in ordine progressivo, si dispongono una di fronte all'altre due ai margini del campo di gioco. Viene chiamato un numero, i due bambini corrispondenti corrono prima a guidare i due palloni posti nei due coni frontali guidandoli nei vertici opposti poi verso la palla; chi per primo si impossessa della palla, prima di tirare in porta deve aggirare la palina posta esternamente al campo mentre l'altro si posiziona a difesa della porta. Il tiro deve avvenire a max 4 mt dalla porta.

REGOLA: Ripetere il confronto tre volte. Tutti devono partecipare

VARIANTE: chiamare due giocatori alla volta per gruppo stabilendo che il primo ragazzo chiamato si contende la palla, l'altro deve posizionarsi al bordo del campo, fra i due conetti, ed entra in campo con il ruolo di attaccante o difensore giocando 2c1+ portiere.

Regola: Il secondo difensore agisce all'interno dello spazio delimitato dai 4 conetti, l'altro si posiziona in porta; il secondo attaccante agisce insieme al compagno appena questo ha aggirato la bandierina e insieme cercheranno di superare il difensore ed andare al tiro in porta.



c) Gioco partita 4c4

c.1 – partita 4c4 con 2 porte:

scopo: verifica abilità tecnico-motorie, concetto di difesa attacco e collaborazione, ripresa del gioco dal basso

regola: su campo 25x15 con 2/4 porte 4x2 o ricavate con le paline, si gioca 3 tempi da 10 minuti ciascuno, Il ruolo del portiere è volante; I cambi obbligatori sono liberi. Formare due campi gioco. Per ogni tempo, a turno, una S. Calcio schiera 2 squadre. Risulterà vincente la S. calcio che avrà realizzato complessivamente più reti.

REGOLAMENTO:

Inizio gioco: la squadra che difende parte all'interno della propria area di rigore.

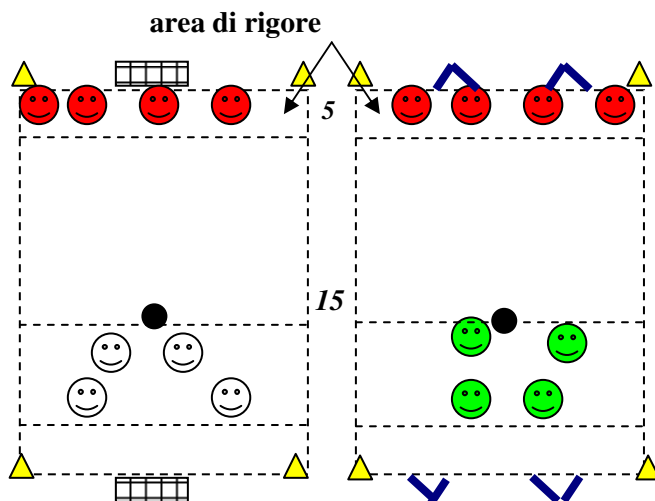
Rimessa da fondocampo: la squadra avversaria deve

portarsi nella sua metà campo per favorire la ripresa del gioco dal basso effettuata con le mani da un giocatore che funge da portiere (il portiere, dovrebbe essere ricoperto a turno da tutti);

N.B.: l'avversario potrà intervenire solo dopo che sia avvenuto il primo passaggio fra giocatori, escluso quello del portiere o, comunque, quando la palla entra all'interno della propria metà campo.

Calci di punizione per fallo volontario: situazione 1:1 con l'attaccante (chi ha subito il fallo) che parte dalla metà campo e il difensore (chi ha commesso il fallo) dalla linea di porta; tutti gli altri ripiegano partendo dall'area di rigore opposta.

Rimessa laterale: può essere effettuata sia con le mani che con i piedi, l'avversario deve posizionarsi sempre a minimo 3 metri dal punto di battuta.



N.B.: Al termine del confronto, ogni dirigente/tecnico, dovrà firmare, per accettazione, il “Modulo di registrazione confronto” e la squadra ospitante, dovrà provvedere ad inviarlo al Comitato Locale.

DATA:

LUOGO:

FASE: **primaverile**

CONTENUTO CONFRONTO: FASE **1 2 3 4**

Lista Squadra A Scuola Calcio		Lista Squadra A Scuola Calcio		Lista Squadra A Scuola Calcio	
N° cartellino	Tecnico Cognome e Nome	N° cartellino	Tecnico Cognome e Nome	N° cartellino	Tecnico Cognome e Nome

ESITO CONFRONTO

<u>Formazioni</u>	Giochiamo insieme in un confronto TECNICO MOTORIO		Giochiamo insieme in un confronto SITUAZIONALE			Giochiamo insieme in PARTITA			Esito finale	
	fraz.	PUNT I	fraz.1	fraz. 2	PUNT I	Confr. .1	Confr. .2	PUNT I	PUNTI	
A									A	
B									B	
C									C	
ASSEGNAZIONE PUNTEGGIO	Registrare la posizione d'arrivo		Registrare i goal subiti dalla formazione presente nei due campi			Registrare i goal realizzati dalla formazione presente nei due campi			Sommatoria	

<u>OSSERVAZIONI:</u>	<u>OSSERVAZIONI:</u>	<u>OSSERVAZIONI:</u>
<u>DIRIGENTE SCUOLA CALCIO A</u>	<u>DIRIGENTE SCUOLA CALCIO B</u>	<u>TECNICO SCUOLA CALCIO C</u>
Sig.	Sig.	Sig.

ARBITRO CONFRONTO:

Il Segretario
Mauro Alessandri

Il Delegato
Dante Rocetti

PUBBLICATO A FOLIGNO ED AFFISSO ALL'ALBO IL 16-03-2010