



LEGA NAZIONALE DILETTANTI

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI BARI

VIA Nicola Pende, 23 - 70124 BARI TEL. DELEGATO 080/5699031 - FAX 080/5699024 –
TEL PROGRAMMAZIONE E SEGRETERIA 080/5699024
SERVIZIO PRONTO A.I.A. BARI 338/8704222 SERVIZIO PRONTO A.I.A. MOLFETTA 339/3001804
- SITO INTERNET : <http://bari.figcpuglia.it> mail cplnd.bari@figc.it

Stagione Sportiva 2018/2019

Comunicato Ufficiale N° 19 del 23 novembre 2018

MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DELL'ARBITRO ANTONELLO GIORDANO

Su richiesta del Comitato Regionale Arbitri della Puglia e a seguito dell'autorizzazione rilasciata dalla Lega Nazionale Dilettanti, il C.R. Puglia LND dispone un minuto di raccoglimento da effettuarsi su tutti i campi pugliesi per le gare dilettantistiche e giovanili del 24 e 25 novembre 2018 in memoria di Antonello Giordano, l'arbitro di Eccellenza della Sezione AIA di Bari improvvisamente scomparso a causa di un drammatico incidente stradale. Tutti gli arbitri pugliesi commemoreranno il giovane collega indossando una fascia di lutto al braccio.

Il Presidente Vito Tisci, anche a nome del Consiglio Direttivo del Comitato Regionale, interpretando il pensiero di tutte le Società dilettantistiche e giovanili affiliate, dei dirigenti, dei calciatori e degli addetti ai lavori, esprime affetto, vicinanza e cordoglio alla famiglia del giovane arbitro barese e di tutta la classe arbitrale pugliese profondamente scossa dal tragico evento.

ISCRIZIONI AI CAMPIONATI REGIONALI STAGIONE SPORTIVA 2018 - 2019

**COMUNICAZIONE IMPORTANTE PER LE SOCIETA' CHE SVOLGONO I CAMPIONATI DI
TERZA CATEGORIA – JUNIORES UNDER 19 REGIONALI CALCIO A 11 - CALCIO A 5 C2 -
CALCIO A 5 FEMMINILE - UNDER 21 CALCIO A 5 REGIONALI**

SCADENZA SALDO ISCRIZIONI 30 NOVEMBRE 2018

In ottemperanza a quanto pubblicato sul Comunicato Ufficiale n. 2 del 2 Luglio 2018, si rammenta alle società che entro il **30 Novembre 2018** è previsto il versamento del saldo dell'iscrizione.

Una mail con l'indicazione dell'importo e delle coordinate da utilizzare è già stata inviata dall'ufficio amministrativo del Comitato Regionale a tutte le Società.

In assenza del versamento il Comitato provvederà ed effettuare i prelievi coattivi con la maggiorazione del 5% secondo quanto disposto dall'art. 30 del regolamento L.N.D.

IL C.R. PUGLIA L.N.D. INVITA LE SOCIETÀ A CONSULTARE LA POSTA ELETTRONICA

Il Comitato Regionale Puglia della Lega Nazionale Dilettanti comunica a tutte le Società Dipendenti che, nell'ottica di snellire e contestualmente velocizzare i flussi di informazione, qualsiasi comunicazione ufficiale a loro riservata sarà inviata sempre a mezzo posta elettronica sull'indirizzo e-mail registrato dal Legale Rappresentante nella propria pagina riservata.

Si invitano pertanto tutte le Società Dipendenti a consultare frequentemente la propria casella di posta elettronica per ricevere in tempo reale le comunicazioni inoltrate dal C.R. Puglia L.N.D. riguardanti amministrazione, tesseramento, attività agonistica ed eventi per i quali potranno essere invitate a partecipare (assemblee, riunioni, ecc.).

Si ricorda che, qualora l'indirizzo e-mail registrato non fosse più attivo è possibile aggiornarlo accedendo alla propria pagina riservata nella sezione DATI SOCIETÀ.

Si invitano le Delegazioni Provinciali e Distrettuali di darne puntuale e sollecita informativa alle proprie società affiliate mediante pubblicazione sui rispettivi Comunicati Ufficiali

NUOVO SITO INTERNET DELLA DELEGAZIONE DI BARI

Si invitano le società dipendenti ad effettuare il download del Comunicato Ufficiale della scrivente Delegazione, a partire dal 18 ottobre 2018, dal sito del Comitato Regionale Puglia al seguente link <http://lndpuglia.it/index.php/delegazioni/delegazione-bari/comunicati-ufficiali-bari> il vecchio portale sarà correttamente aggiornato

TESSERAMENTO ONLINE CALCIATORI DILETTANTI

Si invitano le società dipendenti a prendere attenta visione della propria area riservata del sito internet www.lnd.it (Firma Elettronica - Tesseramento Dilettanti) per verificare la presenza di pratiche di tesseramento in errore, evidenziate in rosso, e, dopo aver visualizzato la relativa pratica, seguire le indicazioni riportate nelle note segnalate dall'Ufficio Tesseramento o contattare lo stesso (0805699016 – 0805699017) per eventuali chiarimenti. Si ritiene opportuno precisare che l'utilizzo dei calciatori stranieri è subordinato all'autorizzazione rilasciata dall'Ufficio Tesseramento.

COMUNICAZIONI F.I.G.C.

Nessuna comunicazione

Comunicazioni della L.N.D.

Nessuna comunicazione

COMUNICAZIONI DEL COMITATO REGIONALE

Stralcio Comunicato Ufficiale n. 45 del 23.11.2018 del Comitato Regionale Puglia

SEGRETERIA

COMUNICAZIONI UFFICIO TESSERAMENTO

Risoluzione Consensuale Trasferimento Temporaneo - Art.103 bis delle N.O.I.F.

Si rammenta che **venerdì 30 novembre (ore 19,00)** è il termine ultimo per la creazione e la firma in modalità dematerializzata della risoluzione consensuale dei trasferimenti avvenuti a titolo temporaneo.

Tale scadenza è unicamente riservata nel caso il calciatore dovesse essere ulteriormente ceduto con lista di trasferimento suppletiva – sia a titolo definitivo che temporaneo - nel periodo compreso dal 1° al 14 dicembre p.v.

Nel caso in cui il calciatore dovesse rientrare alla Società di appartenenza senza ulteriori variazioni di tesseramento, la risoluzione consensuale può essere esercitata fino al 14 dicembre p.v.(ore 19,00).

Ripristinati così i rapporti con l'originaria Società cedente, il calciatore può essere dalla stessa utilizzato nelle gare dell'attività ufficiale immediatamente successive.

Si evidenzia che eventuali risoluzioni pervenute agli Uffici Federali in modalità diversa da quella dematerializzata predisposta dalla LND, verranno considerate nulle ed archiviate senza ulteriori comunicazioni.

Ricordiamo che la risoluzione dovrà essere istruita unicamente da parte della Società CEDENTE.

Nel menù principale, scegliendo l'opzione **“rientro dal prestito(art.103bis)”** vengono visualizzati solamente gli atleti ceduti a titolo temporaneo.

La scelta avviene selezionando il nominativo e confermandolo con “salva definitivo e stampa”.

Riapertura periodo trasferimenti suppletivi – liste di svincolo suppletive LND - SGS

Riteniamo utile comunicare che da venerdì 1° dicembre inizia il periodo riservato alle Società per effettuare la seguente attività di tesseramento:

- Trasferimenti suppletivi - (art. 104 delle N.O.I.F.) – 1 - 14 dicembre
- Liste di svincolo collettive suppletive (art. 107 delle N.O.I.F.) – 1 - 14 dicembre

Trasferimenti suppletivi - (art. 104 delle N.O.I.F.) – 1- 14 dicembre

Si ricorda che **sabato 1° dicembre** inizia il periodo nel quale le Società possono effettuare il trasferimento di un calciatore "giovane dilettante" o "non professionista" nell'ambito delle Società partecipanti ai Campionati organizzati dalla Lega Nazionale Dilettanti.

La lista di trasferimento deve essere predisposta con le procedure informatiche previste e deve essere spedita (“firmata”) modalità dematerializzata; il vincolo per la Società cessionaria decorre dalla data di “firma elettronica”.

l'utilizzo del giocatore è ammesso dal giorno successivo a quello di “firma elettronica” del tesseramento.

Il termine ultimo per tale attività è fissato nel 14 dicembre (ore 19,00)

Si ritiene cosa utile rammentare a tutte le Società che è consentito il trasferimento – a titolo

definitivo o temporaneo – sia del calciatore comunitario che extracomunitario. (status “7”-“20”-“70”-“71” – “80”).

Liste di svincolo collettive suppletive (1 – 14 dicembre 2018)

Si ritiene opportuno avvisare che **sabato 1° dicembre** inizia il periodo nel quale ogni Società può esprimere la volontà di inserire, in lista di svincolo collettiva suppletiva, i nominativi degli atleti ai quali concedere la libertà del vincolo di tesseramento.

La scelta può essere fatta in modo distinto **sia per i giocatori dilettanti che per quelli di Settore Giovanile.**

Ricordiamo che lo svincolo dovrà essere attuato solo con la procedura informatica, tenendo conto che tale opportunità è usufruibile per ogni Società unicamente all'interno della propria area riservata.

Il termine ultimo per la presentazione delle liste di svincolo suppletive è fissato nel 14 dicembre (ore 19,00).

Si ritiene cosa utile rammentare a tutte le Società che è consentito lo svincolo sia del calciatore comunitario che extracomunitario. (status “7”-“20”-“70”-“71”)

Si consiglia di effettuare la procedura con estrema attenzione, in quanto una volta resa **definitiva** la lista di svincolo, non sarà più possibile aggiungere o rimuovere i nominativi.

Si ricorda che completata l'operazione di inclusione degli atleti, le Società saranno comunque tenute a trasmettere la lista di svincolo in modalità dematerializzata **firmato dal Presidente** o da altra persona legittimata.

Le sopra citate operazioni dovranno essere eseguite nel rispetto dei termini e delle Norme Federali previste per gli svincoli.

Si ritiene utile altresì evidenziare, di seguito, alcuni importanti aspetti normativi fissati dall'Art. 107 delle NOIF:

- Le Società hanno l'obbligo di comunicare – a mezzo di lettera raccomandata - ai calciatori interessati la loro inclusione nella lista di svincolo;
- Si ricorda che l'eventuale nuovo tesseramento da parte dei calciatori “svincolati” potrà di fatto avvenire soltanto a partire dal 15 Dicembre;

Le “liste di svincolo” una volta rese definitive, non possono più essere modificate.

Variazione del titolo del trasferimento (Art. 101 comma 5 delle N.O.I.F.)

Si porta a conoscenza che negli accordi di trasferimento a titolo temporaneo di calciatori “non professionisti” o “giovani dilettanti” può essere riconosciuto il diritto di mutare il titolo del trasferimento **da temporaneo a definitivo.**

Tale variazione, in accordo con le parti interessate, può essere esercitato dal giorno successivo la data di spedizione, in modalità dematerializzata, del trasferimento a titolo temporaneo e in ogni caso entro e non oltre il 14 dicembre 2018 (ore 19,00).

La pratica, una volta predisposta con le procedure informatiche previste, deve essere spedita (“firmata”) in modalità dematerializzata; il vincolo per la Società cessionaria decorre dalla data di “firma elettronica”.

Ricordiamo che la trasformazione dovrà essere istruita unicamente da parte della Società CEDENTE.

Nel menù principale, scegliendo l'opzione “Trasformazione Prestito in Definitivo(art.101)” vengono visualizzati solamente gli atleti ceduti a titolo temporaneo.

La scelta avviene selezionando il nominativo e confermandolo con “salva definitivo e stampa”.

Trasferimento giocatori Stranieri – impiego in attività ufficiale

In prossimità della riapertura dei Trasferimenti, riteniamo utile ricordare un aspetto fondamentale per le Società:

L'IMPIEGO IN ATTIVITÀ UFFICIALE DEI CALCIATORI STRANIERI

Da quando è stata concessa alle Società la possibilità di tesserare un giocatore straniero, si è sempre resa necessaria l'autorizzazione scritta all'impiego rilasciata da parte del Comitato Regionale competente.

Con l'introduzione dell'art.40 quater e successive modifiche, il vincolo di alcune tipologie di tesseramento straniero hanno avuto delle sostanziali variazioni al punto da equipararlo a quello del calciatore Italiano.

In quest'ottica riteniamo utile ricordare alle Società quando è possibile impiegare un atleta straniero, senza attendere la prevista autorizzazione:

- **trasferimento extracomunitario (status"71")** dal giorno successivo alla spedizione in "firma elettronica"
- **trasferimento extracomunitario (status"7")** dal giorno successivo alla spedizione in "firma elettronica"
- **trasferimento comunitario (status"70")** dal giorno successivo alla spedizione in "firma elettronica"
- **trasferimento comunitario (status"20")** dal giorno successivo alla spedizione in "firma elettronica"

Rammentiamo invece che per i giocatori che effettuano un tesseramento / aggiornamento di posizione, è prevista l'autorizzazione da parte dell'Ufficio Tesseramento del Comitato Regionale.

Pertanto la Società potrà provvedere all'impiego dell'atleta, solo successivamente all'apparizione della conferma di "approvazione" che compare nell'area web della Società alla voce "firma elettronica" "documenti firmati".

Svincolo Giocatori in Variazione Art.118 NOIF

Facciamo riferimento alla norma che disciplina i calciatori in regime di Variazione di Attività Art.118.

Si ricorda che l'atleta che volesse annullare definitivamente il "vincolo" in variazione deve, necessariamente, essere svincolato da entrambe le Società.

Il problema sorge quando la Società ha il giocatore in "quiescenza" (sospensione dell'attività) e non riesce a svincolarlo poiché non compare nel portale web nella parte inerente gli svincoli.

A tal proposito la Società, **e solo per questo tipo di casistica**, deve provvedere a chiedere lo svincolo all'Ufficio Tesseramento del Comitato Regionale Puglia.

L'istanza nella quale si esprime la volontà di svincolare i calciatori in variazione di art.118, deve essere proposta su carta intestata della Società a firma del legale rappresentante o da chi ne è autorizzato e deve essere spedita presso il Comitato Regionale Puglia.

Si ricorda che il periodo per questo tipo di attività è dal 1° al 14 dicembre p.v. (ore 19:00).

Riteniamo fondamentale fornire questa indicazione per completezza delle informazioni

COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROV. L.N.D. DI BARI

NUOVO IBAN

COMITATO REGIONALE LND PUGLIA

C/C Intestato a: LEGA NAZIONALE DILETTANTI F.I.G.C.
BANCA: UNICREDIT
IBAN: IT 25 F 02008 04023 000400516795

ERRATA CORRIGE

CAMPIONATO TERZA CATEGORIA

Si comunica che, a causa di refuso, nel Comunicato Ufficiale n. 18 del 22 Novembre 2018 è stata comminata la sanzione della squalifica al calciatore DONNAZITA Luciano della società FOOTBALL ALTAMURA, tale calciatore deve intendersi: **DONNAZITA Lorenzo calciatore espulso dal campo squalificato per n. 1 gara.**

MODIFICHE AL PROGRAMMA DELLE GARE

✓ **Eventuali anticipi e/o posticipi rispetto al calendario delle gare possono essere autorizzati dalla segreteria del Delegazione LND di Bari solo previo accordo tra le Società interessate DA COMUNICARE ENTRO E NON OLTRE IL MERCOLEDÌ CHE PRECEDE LA GARA per mezzo fax (080.5699024) o e-mail (cpind.bari@figc.it) attraverso l'apposito modulo allegato al Comunicato Ufficiale nr 14 del 25/10/2018**

GIOVANISSIMI UNDER 15

GIRONE F

Data Gara	N° Gior.	Squadra 1	Squadra 2	Data Orig.	Ora Var.	Ora Orig.	Impianto
23/12/2018	4 A	CALCIO RAGAZZI VALENZANO	NEW FOOTBALL ACADEMY BARI *FCL*	25/11/2018			

GIRONE H

Data Gara	N° Gior.	Squadra 1	Squadra 2	Data Orig.	Ora Var.	Ora Orig.	Impianto
05/01/2019	4 A	LEVANTE 2008	NEW FOOTBALL ACADEMY sq.B *FCL*	25/11/2018			

ERRATA CORRIGE

CAMPIONATO GIOVANISSIMI UNDER 15

Si comunica che, a causa di refuso, nel Comunicato Ufficiale n. 18 del 22 Novembre 2018 è stata comminata la sanzione della squalifica al calciatore BARTOLI Pasquale della società NOICATTARO CALCIO (1 GIORNATA) e QUARATO DAVISON A. della società NOCI AZZURRI 2006 (2 GIORNATE), per tali calciatori deve intendersi: **comminato il provvedimento di ammonizione.**

ATTIVITÀ DI BASE

Allegato al comunicato ufficiale nr 18 del 22/11/2018 presentazione e domanda d'iscrizione del:

Iscrizione Corso Informativo "Grassroots "ENTRY LEVEL - "Livello E" per Istruttore Attività di Base" che si svolgerà a BARI dal 3/12/2018

TORNEI ATTIVITÀ DI BASE

ATTIVITA' DI BASE

RINVIO GARA A DATA DA DESTINARSI

Continuano a pervenire alla scrivente Delegazione molte richieste di rinvio di gare a data da destinarsi.

Tale consuetudine, non prevista dal regolamento, anche se per motivazioni più o meno condivisibili ha trovato fino ad oggi accoglimento, per venire incontro alle esigenze delle Società. Si comunica, alla Società dipendenti, che tale pratica a far data dal 15 novembre 2019 non sarà più ammessa. Verranno prese in carico solo le richieste di variazione al calendario pubblicato, previo accordo di entrambe le compagini, SOLO se provviste di data ed ora del rinvio così come da prevista modulistica allegata al C.U. nr 14 del 25 ottobre 2018.

All'uopo, si ribadisce che rinvii a data da destinarsi e variazioni non conformi alle disposizioni impartite non verranno accolte.

✓ **Eventuali anticipi e/o posticipi rispetto al calendario delle gare possono essere autorizzati dalla segreteria del Delegazione LND di Bari solo previo accordo tra le Società interessate DA COMUNICARE ENTRO E NON OLTRE IL MERCOLEDÌ CHE PRECEDE LA GARA per mezzo fax (080.5699024) o e-mail (basesgsbari@gmail.com) attraverso l'apposito modulo allegato al Comunicato Ufficiale nr 14 del 25/10/2018. Variazioni pervenute successivamente non verranno accolte e potranno essere oggetto di sanzione disciplinare.**

- **Allegato al presente comunicato calendario e gironi campionati Esordienti e Pulcini calcio a 5 e relativo referto di gara:**
- **Allegato al presente comunicato calendario e raggruppamenti torneo Primi Calci (solo società in regola con i tesseramenti della categoria);**
- **Allegato manuale illustrativo attività Prima calci e Piccoli amici.**

PICCOLI AMICI

PICCOLI AMICI – “CI SIAMO ANCHE NOI”

ALLEGATO PROGETTO

(solo società in regola con i tesseramenti della categoria)

➤ **Piccoli Amici Mista 2012/2013**

Le Società si **incontreranno in raggruppamenti di tre/quattro squadre**, definiti dalla scrivente Delegazione Provinciale, su un campo messo a disposizione da una delle Società facenti parte del raggruppamento in questione; verranno svolte attività ludico-motorie e di mini-incontri.

Quindi in ogni giornata si dovranno disputare le seguenti due attività:

- ✚ Giochi a confronto
- ✚ Gioco partita

La gestione delle giornate è demandata alle varie Società formanti il raggruppamento; tutte le Società partecipanti, comunque, dovranno fornire supporto operativo per la buona riuscita della manifestazione.

Formula: triangolare o quadrangolare

Numero di bambini: minimo 8 – massimo 12

Date manifestazione: Saranno stabilite contestualmente ad ogni incontro tra le società facenti parte del raggruppamento e comunicate alla Delegazione Provinciale di Bari (basesgsbari@gmail.com).

Sarà sempre cura della Società ospitante, nel caso si evidenziassero problemi sull'utilizzo degli impianti il giorno indicato, prendere direttamente accordi con le altre Società e definire la data di effettuazione della manifestazione (singola giornata). L'eventuale nuova data dovrà essere comunicata TASSATIVAMENTE anche alla Delegazione Provinciale nel più breve tempo possibile.

La Società che ospita ogni singola giornata, avrà nello specifico il compito di:

- ✓ Organizzare telefonicamente con gli altri dirigenti la singola giornata del raggruppamento (sede/orario di ritrovo etc...);
- ✓ Verificare, mediante regolare appello, che tutti i partecipanti siano muniti del tesserino assicurativo FIGC (stamparlo dall'apposita Area Società);
- ✓ Gestire l'organizzazione della singola giornata coordinando la gestione delle attività.

Al termine della manifestazione si invitano tutte le squadre a salutare tutti i partecipanti e il pubblico al centro del campo.

Questo progetto racchiude in sé una filosofia che vuol porre particolare attenzione ad un tipo di attività sempre più a misura di bambino, piena di grandi esperienze sotto il profilo motorio, emozionale e sociale per un fanciullo che si avvicina al calcio e che, attraverso il calcio, vuole conoscere, imparare e giocare.

Premesso questo, è di fondamentale importanza che tutte le Società garantiscano un comportamento corretto a partire da dirigenti, allenatori e genitori.

GIRONE “1”

A.S.D. AUDACE MOLFETTA
U.S.D. OLIMPIA BITONTO
A.S.D. REAL OLIMPIA TERLIZZI
A.S.D. MOLFETTA BULL5

1^ GIORNATA - **REAL FOOTBALL TERLIZZI** – MARTEDI 27 NOVEMBRE ORE 16:00 -
- c/o C.S. “FAROS C/5” Via Camarelle – TERLIZZI -

GIRONE “2”

A.S.D. PASSEPARTOUT
A.S.D. WONDERFUL
A.S.D. TORITTO

1^ GIORNATA - **PASSEPARTOUT** – MERCOLEDI 28 NOVEMBRE 2018 ORE 17:30 -
- c/o C.S. “G.PASTORE” Via Accolti Gil – BARI

GIRONE “3”

A.S.D. LEVANTE AZZURRO
A.S.D. LEVANTE 2008
U.S.D. MODUGNO
A.S.D. NICK CALCIO

1^ GIORNATA - **LEVANTE 2008** - LUNEDI 26 NOVEMBRE 2018 ORE 15:45 -
- c/o C.S. “G.SCIREA” Via Modugno – BITRITTO -

GIRONE “4”

A.S.D. LA QUERCIA PUTIGNANO
A.S.D. ESPERIA
A.S.D. NOCI AZZURRI 2006
A.S.D. FOOTBALL ACADEMY GIOIA

1^ GIORNATA - **LA QUERCIA** – SABATO 1 DICEMBRE 2018 ORE 16:00 -
- c/o C.S. “LA QUERCIA” Via del Rosario– PUTIGNANO -

COMUNICAZIONI ATTIVITÀ DI BASE

SCUOLE DI CALCIO

STRALCIO C.U. FIGC-SGS N. 2

Le società affiliate alla Federazione Italiana Giuoco Calcio possono attivare una “Scuola di Calcio” ufficiale della Federazione Italiana Giuoco Calcio, nel rispetto dei criteri e dei requisiti stabiliti ed elencati nei successivi paragrafi, tenendo conto delle modalità di costituzione di seguito indicate.

[...] b) Requisiti “Scuole di Calcio”

Per ottenere il riconoscimento di “Scuola di Calcio”, oltre ai requisiti previsti al precedente punto a), è indispensabile possedere i requisiti e rispettare gli adempimenti appresso indicati:

[...] Organizzazione di un “**Programma di Informazione**” realizzato attraverso un numero minimo di 5 riunioni informative (di cui almeno 2 entro il 15 Gennaio 2019) con lo Psicologo, il Medico e/o il Tecnico rivolte a Dirigenti, Tecnici, Genitori e Giovani Calciatori/Calciatrici, su temi validati dal Coordinatore Federale Regionale SGS.

Tali incontri dovranno essere pubblicati sul Comunicati Ufficiali almeno una settimana prima del loro svolgimento.

PROGRAMMA DI INFORMAZIONE

Si ricorda che:

- a) Le date degli incontri dovranno essere comunicate tramite **e-mail (base.pugliasgs@figc.it)** alla Segreteria del Coordinatore Federale almeno 10 giorni prima della data di effettuazione, indicando anche luogo ed ora di inizio, per la necessaria pubblicazione sul Comunicato Ufficiale;
- b) Uno dei cinque incontri programmati deve riguardare la trattazione di aspetti regolamentari del giuoco del calcio, ovviamente dedicando l'appuntamento ai giovani calciatori, ai tecnici e dirigenti/arbitro, e, possibilmente, ai genitori.

CALENDARIO INCONTRI INFORMATIVI

Le sottoelencate società hanno presentato, per la corrente stagione sportiva, un elenco relativo alle attività di informazione ed aggiornamento rivolto a Dirigenti, Tecnici, genitori e calciatori, su temi regolamentari, educativi psicopedagogici, tecnici e medici. Si riporta, di seguito, il calendario degli incontri che si sono svolti e che si svolgeranno a breve:

Società: A.S.D. ESPERIA
Luogo: Centro “Medibio” (Piazza Sant’Antonio, 37i – MONOPOLI)
Data: 15/11/2018(ore 18:30) – **RINVIATO** -
Incontro: 1^a riunione
Tema: “Scuola Calcio – Famiglia: Sodalizio perfetto per la crescita del bambino”
Relatore: Prof. FONTANA Giuseppe (Allenatore)

Società: A.S.D. WONDERFUL
Luogo: C.S. “WONDERFUL” (Strada del Feudo – BARI)
Data: 17/11/2018 (ore 18:00) – **RINVIATO** -

Incontro: 1^ riunione
Tema: "L'importanza della corretta alimentazione del giovane calciatore"
Relatore: Dott.ssa RICCIARDI Rossella

Società: A.S.D. NOCI AZZURRI 2006
Luogo: C.S. "ABATE MASSERIA" (Via Per Massafra – NOCI)
Data: 28/11/2018 (ore 17:00)
Incontro: 1^ riunione
Tema: "La Carta dei Diritti del bambino e le regole del gioco del calcio"
Relatore: Sig. MOTTOLA Giovanni (Responsabile Tecnico)

Società: A.S.D. LEVANTE 2008
Luogo: C.S. "COMUNALE" (BITRITTO)
Data: 24/11/2018 (ore 15:30)
Incontro: 1^ riunione
Tema: "Il ruolo del genitore nella scuola di calcio"
Relatore: Sig. LOMBARDI Dario (Presidente)

L'intero Comunicato Ufficiale di questa Delegazione Provinciale, è consultabile ed estraibile in copia dai seguenti siti internet:

www2.lnd.it e selezionare la delegazione di Bari nel menù a tendina sulla destra

o

<http://lndpuglia.it/index.php/delegazioni/delegazione-bari/comunicati-ufficiali-bari/stagione-sportiva-2017-2018>

Le ammende irrogate con il presente comunicato dovranno pervenire a questo Comitato entro e non oltre il 3/12/2018.

**C/C Intestato a: LEGA NAZIONALE DILETTANTI F.I.G.C.
BANCA: UNICREDIT
IBAN: IT 25 F 02008 04023 000400516795**

**PUBBLICATO IN BARI ED AFFISSO ALL'ALBO DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE
IL 23 novembre 2018.**

**IL SEGRETARIO
f.to Pierfrancesco DE NICOLÒ**

**IL DELEGATO PROVINCIALE
f.to Emanuele ZONNO**

**FASE AUTUNNALE STAGIONE SPORTIVA 2018/2019 - ANDATA -
ESORDIENTI CALCIO A 5 - GIRONE "A"**

	GIRONE "A"	DIRIGENTE - Telefono	Campo di Giuoco	Località	Giorno	Ora
1	CALCIO A 5 GIOVINAZZO		PALAPANSINI	GIOVINAZZO	GIOVEDI	16:00
2	RIPOSA					
3	MOLFETTA BULL5	TOMA - 3279521711	PALAZZETTO DELLO SPORT Piazza Son Sturzo	MOLFETTA	MARTEDI	18:00
4	SPORTIVAMENTE AMICI	PASCALI - 3276829786	"SPECCHIA SANT'ORONZO" Viale San Francesco	POLIGNANO A MARE	GIOVEDI	17:00
5	VIRTUS MODUGNO		PALAZZETTO DELLO SPORT Via Paradiso	MODUGNO	MERCOLEDI	18:00
6	THURIAE		PALAZZETTO DELLO SPORT Strada Com. Cisterne	TURI	MARTEDI	19:00
7	AZZURRI CONVERSANO		PINETA CASTELLANETA Via Europa Unita	CONVERSANO	DOMENICA	11:00
8	RIPOSA					

1ª Giornata - And. Settimana dal 1/12 al 7/12/2018		2ª Giornata - And. Settimana dal 8/12 al 14/12/2018		3ª Giornata - And. Settimana dal 15/12 al 21/12/2018	
CALCIO A 5 GIOVINAZZO	AZZURRI CONVERSANO	VIRTUS MODUGNO	SPORTIVAMENTE AMICI	RIPOSA	CALCIO A 5 GIOVINAZZO
RIPOSA	THURIAE	THURIAE	MOLFETTA BULL5	MOLFETTA BULL5	AZZURRI CONVERSANO
MOLFETTA BULL5	VIRTUS MODUGNO	AZZURRI CONVERSANO	RIPOSA	SPORTIVAMENTE AMICI	THURIAE
SPORTIVAMENTE AMICI	RIPOSA	RIPOSA	CALCIO A 5 GIOVINAZZO	VIRTUS MODUGNO	RIPOSA

4ª Giornata - And. Settimana dal 5/01 al 13/01/2019		5ª Giornata - And. Settimana dal 14/01 al 20/01/2019		6ª Giornata - And. Settimana dal 21/01 al 27/01/2019	
THURIAE	VIRTUS MODUGNO	MOLFETTA BULL5	RIPOSA	AZZURRI CONVERSANO	THURIAE
AZZURRI CONVERSANO	SPORTIVAMENTE AMICI	SPORTIVAMENTE AMICI	CALCIO A 5 GIOVINAZZO	CALCIO A 5 GIOVINAZZO	VIRTUS MODUGNO
CALCIO A 5 GIOVINAZZO	MOLFETTA BULL5	VIRTUS MODUGNO	AZZURRI CONVERSANO	RIPOSA	SPORTIVAMENTE AMICI
RIPOSA	RIPOSA	THURIAE	RIPOSA	MOLFETTA BULL5	RIPOSA



7ª Giornata - And. Settimana dal 28/01 al 3/02/2019	
SPORTIVAMENTE AMICI	MOLFETTA BULL5
VIRTUS MODUGNO	RIPOSA
THURIAE	CALCIO A 5 GIOVINAZZO
RIPOSA	AZZURRI CONVERSANO



INVERSIONE DI CAMPO - ANTICIPO e/o POSTICIPO GARA.

Considerato il carattere **Ludico-Motorio e Promozionale**, delle gare (incontro-Confronto) riferite ai Tornei dell'**Attività di Base**, l'inversione del campo di gioco, gli anticipi e/o posticipi di gara (incontro - Confronto) riguardanti il giorno, l'orario e l'inversione di campo di gioco, dovranno essere **CONCORDATI** tra le Società interessate e comunicare la variazione alla **Delegazione Provinciale di Bari, Settore Giovanile Scolastico**.

E' necessario comunicare tali variazioni a mezzo fax al n.ro **080/5699024** o per e-mail : **basesgsbari@gmail.com**, in particolar modo per le categorie **esordienti e/o Pulcini**.

**FASE AUTUNNALE STAGIONE SPORTIVA 2018/2019 - *ANDATA* -
ESORDIENTI CALCIO A 5 - GIRONE "B"**

	GIRONE "B"	DIRIGENTE - Telefono	Campo di Giuoco	Località	Giorno	Ora
1	ATLETICO CASSANO		PALAZZETTO Via Grumo-Cassano	CASSANO DELLE MURGE	LUNEDI	15:30
2	CALCIO PADRE SEMERIA		C.S. PADRE SEMERIA - Via Di Vittorio	GIOIA DEL COLLE	VENERDI	16:00
3	POL. FORTITUDO	TUCCI - 3341163734	PALAZZETTO DELLO SPORT Via A.Moro	CASTELLANETA	LUNEDI	15:00
4	MARTINA FUTSAL AC.					
5	OLYMPIQUE OSTUNI	SAPONARO - 33968188112	POLIV. "Vito Gentile" - Viale dello Sport	OSTUNI		
6	POL.SAMMICHELE	SPINELLI - 3495890975	PALAZZETTO LAGRAVINESE Via G.Maselli	SAMMICHELEDI BARI	MARTEDI	19:00
7	SPORT FIVE		PALAFIVE M.SBIROLI Via Mummolo	PUTIGNANO	MERCOLEDI	17:00
8	RIPOSA					

1ª Giornata - And. Settimana dal 1/12 al 7/12/2018		2ª Giornata - And. Settimana dal 8/12 al 14/12/2018		3ª Giornata - And. Settimana dal 15/12 al 21/12/2018	
ATLETICO CASSANO	SPORT FIVE	OLYMPIQUE OSTUNI	MARTINA FUTSAL AC.	CALCIO PADRE SEMERIA	ATLETICO CASSANO
CALCIO PADRE SEMERIA	POL.SAMMICHELE	POL.SAMMICHELE	POL. FORTITUDO	POL. FORTITUDO	SPORT FIVE
POL. FORTITUDO	OLYMPIQUE OSTUNI	SPORT FIVE	CALCIO PADRE SEMERIA	MARTINA FUTSAL AC.	POL.SAMMICHELE
MARTINA FUTSAL AC.	RIPOSA	RIPOSA	ATLETICO CASSANO	OLYMPIQUE OSTUNI	RIPOSA

4ª Giornata - And. Settimana dal 5/01 al 13/01/2019		5ª Giornata - And. Settimana dal 14/01 al 20/01/2019		6ª Giornata - And. Settimana dal 21/01 al 27/01/2019	
POL.SAMMICHELE	OLYMPIQUE OSTUNI	POL. FORTITUDO	CALCIO PADRE SEMERIA	SPORT FIVE	POL.SAMMICHELE
SPORT FIVE	MARTINA FUTSAL AC.	MARTINA FUTSAL AC.	ATLETICO CASSANO	ATLETICO CASSANO	OLYMPIQUE OSTUNI
ATLETICO CASSANO	POL. FORTITUDO	OLYMPIQUE OSTUNI	SPORT FIVE	CALCIO PADRE SEMERIA	MARTINA FUTSAL AC.
RIPOSA	CALCIO PADRE SEMERIA	POL.SAMMICHELE	RIPOSA	POL. FORTITUDO	RIPOSA



7ª Giornata - And. Settimana dal 28/01 al 3/02/2019	
MARTINA FUTSAL AC.	POL. FORTITUDO
OLYMPIQUE OSTUNI	CALCIO PADRE SEMERIA
POL.SAMMICHELE	ATLETICO CASSANO
RIPOSA	SPORT FIVE



INVERSIONE DI CAMPO - ANTICIPO e/o POSTICIPO GARA.

Considerato il carattere **Ludico-Motorio e Promozionale**, delle gare (incontro-Confronto) riferite ai Tornei dell'**Attività di Base**, l'inversione del campo di gioco, gli anticipi e/o posticipi di gara (incontro - Confronto) riguardanti il giorno, l'orario e l'inversione di campo di gioco, dovranno essere **CONCORDATI** tra le Società interessate e comunicare la variazione alla **Delegazione Provinciale di Bari, Settore Giovanile Scolastico**.

E' necessario comunicare tali variazioni a mezzo fax al n.ro **080/5699024** o per e-mail : **basesgsbari@gmail.com**, in particolar modo per le categorie **esordienti e/o Pulcini**.

**FASE AUTUNNALE STAGIONE SPORTIVA 2018/2019 - ANDATA -
PULCINI CALCIO A 5 - GIRONE "A"**

	GIRONE "A"	DIRIGENTE - Telefono	Campo di Giuoco	Località	Giorno	Ora
1	CALCIO A 5 GIOVINAZZO		PALAPANSINI	GIOVINAZZO	MERCOLEDI	16:30
2	RIPOSA					
3	MOLFETTA BULL5 "A"	TOMA - 3279521711	PALAZZETTO DELLO SPORT Piazza Son Sturzo	MOLFETTA	MARTEDI	17:00
4	SPORTIVAMENTE AMICI	PASCALI - 3276829786	"SPECCHIA SANT'ORONZO" Viale San Francesco	POLIGNANO A MARE	LUNEDI	16:00
5	VIRTUS MODUGNO		PALAZZETTO DELLO SPORT Via Paradiso	MODUGNO	GIOVEDI	18:00
6	RIPOSA					
7	AZZURRI CONVERSANO		PINETA CASTELLANETA Via Europa Unità	CONVERSANO	GIOVEDI	18:30
8	MOLFETTA BULL5 "B"		PALAZZETTO DELLO SPORT Piazza Son Sturzo	MOLFETTA	GIOVEDI	18:00

1ª Giornata - And. Settimana dal 1/12 al 7/12/2018		2ª Giornata - And. Settimana dal 8/12 al 14/12/2018		3ª Giornata - And. Settimana dal 15/12 al 21/12/2018	
CALCIO A 5 GIOVINAZZO	AZZURRI CONVERSANO	VIRTUS MODUGNO	SPORTIVAMENTE AMICI	RIPOSA	CALCIO A 5 GIOVINAZZO
RIPOSA	RIPOSA	RIPOSA	MOLFETTA BULL5 "A"	MOLFETTA BULL5 "A"	AZZURRI CONVERSANO
MOLFETTA BULL5 "A"	VIRTUS MODUGNO	AZZURRI CONVERSANO	RIPOSA	SPORTIVAMENTE AMICI	RIPOSA
SPORTIVAMENTE AMICI	MOLFETTA BULL5 "B"	MOLFETTA BULL5 "B"	CALCIO A 5 GIOVINAZZO	VIRTUS MODUGNO	MOLFETTA BULL5 "B"

4ª Giornata - And. Settimana dal 5/01 al 13/01/2019		5ª Giornata - And. Settimana dal 14/01 al 20/01/2019		6ª Giornata - And. Settimana dal 21/01 al 27/01/2019	
RIPOSA	VIRTUS MODUGNO	MOLFETTA BULL5 "A"	RIPOSA	AZZURRI CONVERSANO	RIPOSA
AZZURRI CONVERSANO	SPORTIVAMENTE AMICI	SPORTIVAMENTE AMICI	CALCIO A 5 GIOVINAZZO	CALCIO A 5 GIOVINAZZO	VIRTUS MODUGNO
CALCIO A 5 GIOVINAZZO	MOLFETTA BULL5 "A"	VIRTUS MODUGNO	AZZURRI CONVERSANO	RIPOSA	SPORTIVAMENTE AMICI
MOLFETTA BULL5 "B"	RIPOSA	RIPOSA	MOLFETTA BULL5 "B"	MOLFETTA BULL5 "A"	MOLFETTA BULL5 "B"



7ª Giornata - And. Settimana dal 28/01 al 3/02/2019	
SPORTIVAMENTE AMICI	MOLFETTA BULL5 "A"
VIRTUS MODUGNO	RIPOSA
RIPOSA	CALCIO A 5 GIOVINAZZO
MOLFETTA BULL5 "B"	AZZURRI CONVERSANO



INVERSIONE DI CAMPO - ANTICIPO e/o POSTICIPO GARA.

Considerato il carattere **Ludico-Motorio e Promozionale**, delle gare (incontro-Confronto) riferite ai Tornei dell'**Attività di Base**, l'inversione del campo di gioco, gli anticipi e/o posticipi di gara (incontro - Confronto) riguardanti il giorno, l'orario e l'inversione di campo di gioco, dovranno essere **CONCORDATI** tra le Società interessate e comunicare la variazione alla **Delegazione Provinciale di Bari, Settore Giovanile Scolastico**.

E' necessario comunicare tali variazioni a mezzo fax al n.ro **080/5699024** o per e-mail : **basesgsbari@gmail.com**, in particolar modo per le categorie **esordienti e/o Pulcini**.

**FASE AUTUNNALE STAGIONE SPORTIVA 2018/2019 - ANDATA -
PULCINI CALCIO A 5 - GIRONE "B"**

	GIRONE "B"	DIRIGENTE - Telefono	Campo di Giuoco	Località	Giorno	Ora
1	POL.SAMMICHELE "A"	SPINELLI - 3495890975	PALAZZETTO LAGRAVINESE Via G.Maselli	SAMMICHELEDI BARI	GIOVEDI	18:00
2	CALCIO PADRE SEMERIA		C.S. PADRE SEMERIA - Via Di Vittorio	GIOIA DEL COLLE	MARTEDI	16:00
3	POL. FORTITUDO	TUCCI - 3341163734	PALAZZETTO DELLO SPORT Via A.Moro	CASTELLANETA	LUNEDI	16:30
4	MARTINA FUTSAL AC.					
5	OLYMPIQUE OSTUNI	SAPONARO - 33968188112	POLIV. "Vito Gentile" - Viale dello Sport	OSTUNI		
6	POL.SAMMICHELE "A"	SPINELLI - 3495890975	PALAZZETTO LAGRAVINESE Via G.Maselli	SAMMICHELEDI BARI	MARTEDI	18:00
7	SPORT FIVE		PALAFIVE M.SBIROLI Via Mummolo	PUTIGNANO	MERCOLEDI	17:00
8	THURIAE		PALAZZETTO DELLO SPORT Strada Com. Cisterne	TURI	MARTEDI	18:00

1ª Giornata - And. Settimana dal 1/12 al 7/12/2018		2ª Giornata - And. Settimana dal 8/12 al 14/12/2018		3ª Giornata - And. Settimana dal 15/12 al 21/12/2018	
POL.SAMMICHELE "A"	SPORT FIVE	OLYMPIQUE OSTUNI	MARTINA FUTSAL AC.	CALCIO PADRE SEMERIA	POL.SAMMICHELE "A"
CALCIO PADRE SEMERIA	POL.SAMMICHELE "A"	POL.SAMMICHELE "A"	POL. FORTITUDO	POL. FORTITUDO	SPORT FIVE
POL. FORTITUDO	OLYMPIQUE OSTUNI	SPORT FIVE	CALCIO PADRE SEMERIA	MARTINA FUTSAL AC.	POL.SAMMICHELE "A"
MARTINA FUTSAL AC.	THURIAE	THURIAE	POL.SAMMICHELE "A"	OLYMPIQUE OSTUNI	THURIAE

4ª Giornata - And. Settimana dal 5/01 al 13/01/2019		5ª Giornata - And. Settimana dal 14/01 al 20/01/2019		6ª Giornata - And. Settimana dal 21/01 al 27/01/2019	
POL.SAMMICHELE "A"	OLYMPIQUE OSTUNI	POL. FORTITUDO	CALCIO PADRE SEMERIA	SPORT FIVE	POL.SAMMICHELE "A"
SPORT FIVE	MARTINA FUTSAL AC.	MARTINA FUTSAL AC.	POL.SAMMICHELE "A"	POL.SAMMICHELE "A"	OLYMPIQUE OSTUNI
POL.SAMMICHELE "A"	POL. FORTITUDO	OLYMPIQUE OSTUNI	SPORT FIVE	CALCIO PADRE SEMERIA	MARTINA FUTSAL AC.
THURIAE	CALCIO PADRE SEMERIA	POL.SAMMICHELE "A"	THURIAE	POL. FORTITUDO	THURIAE



7ª Giornata - And. Settimana dal 28/01 al 3/02/2019	
MARTINA FUTSAL AC.	POL. FORTITUDO
OLYMPIQUE OSTUNI	CALCIO PADRE SEMERIA
POL.SAMMICHELE "A"	POL.SAMMICHELE "A"
THURIAE	SPORT FIVE



INVERSIONE DI CAMPO - ANTICIPO e/o POSTICIPO GARA.

Considerato il carattere **Ludico-Motorio e Promozionale**, delle gare (incontro-Confronto) riferite ai Tornei dell'**Attività di Base**, l'inversione del campo di gioco, gli anticipi e/o posticipi di gara (incontro - Confronto) riguardanti il giorno, l'orario e l'inversione di campo di gioco, dovranno essere **CONCORDATI** tra le Società interessate e comunicare la variazione alla **Delegazione Provinciale di Bari, Settore Giovanile Scolastico**.

E' necessario comunicare tali variazioni a mezzo fax al n.ro **080/5699024** o per e-mail : **basesgsbari@gmail.com**, in particolar modo per le categorie **esordienti e/o Pulcini**.

Raggruppamenti

"Primi Calci"

Si ricorda che ai raduni possono partecipare i bambini della categoria Primi calci, nati negli anni 2010 e 2011. Non è ammesso per nessun motivo disputare le attività con bambini nati nell'anno 2012.

La mancata partecipazione a tale attività comporterà la revoca della qualifica assegnata per la corrente stagione sportiva per le scuole di calcio inadempienti.

STRUTTURA DELLA MANIFESTAZIONE

Le società partecipanti saranno suddivise in raggruppamenti, ognuno composto da tre/quattro Società. Gli incontri, quattro/cinque per ogni raggruppamento, saranno organizzati con frequenza settimanale e ospitati, a rotazione, da una delle Società del girone, (il gironi ed il relativo calendario sono allegati al presente comunicato. La giornata indicata a fianco di ciascuna Società indicherà quando dovrà ospitare il raduno). Si invitano le Società ospitate a prendere accordi preventivi con le Società ospitanti le varie giornate di gioco, al fine di verificare l'esatta dislocazione dei campi, la data e l'orario definitivo dell'incontro.

MODALITA' ORGANIZZATIVE

Tutte le società partecipanti al raduno dovranno compilare la lista ufficiale (referto gara) in copia unica e farla pervenire al Comitato Provinciale di Bari entro cinque giorni dalla disputa dell'incontro in oggetto. La società ospitante è ritenuta responsabile della consegna. Confidiamo in una gioiosa, leale e puntuale partecipazione di tutte le Scuole di Calcio così com'è nello spirito della manifestazione.

Date di Svolgimento degli Incontri - Raduni

Gare	Data
1^ giornata	dal 3 Dicembre 2018 al 9 Dicembre 2018
2^ giornata	dal 10 Dicembre 2018 al 16 Dicembre 2018
3^ giornata	dal 17 Dicembre 2018 al 23 Dicembre 2018

Numero dei bambini partecipanti:

L'attività è strutturata per una partecipazione di 40/48 bambini (numero minimo 8 e non oltre 12 bambini per ogni gruppo/squadra). Per favorire la partecipazione di tutte le società, è auspicabile svolgere confronti nelle due fasi di 5 contro 5 giocatori. Qualora nell'ambito di una o più società partecipanti al raduno vi sia un numero maggiore dei 10 bambini iscritti in lista, è **auspicabile un prestito di tali tesserati, a rotazione nei giochi e nelle partite**, per quei gruppi che non raggiungono un numero sufficienti di partecipanti.

Materiale occorrente

Il materiale didattico, palloni, conetti, aste ed altro, dovrà essere fornito dalla società ospitante.

Vista comunque la difficoltà di reperire un numero sufficiente di palloni della misura n° 3 nella quantità occorrente, è possibile, nell'ambito di una fattiva collaborazione, l'integrazione di tali materiali su richiesta degli ospitanti da parte delle altre società ospiti.

Schema delle rotazioni nei giochi

1. SQUADRE PARTECIPANTI

SQUADRA A (A1 e A2)
 SQUADRA B (B1 e B2)
 SQUADRA C (C1 e C2)
 SQUADRA D (D1 e D2)

PRIMA FASE:

PRIMO GIOCO	A1 – B1	A2 – B2
SECONDO GIOCO	C1 – D1	C2 – D2

SECONDA FASE:

PRIMO GIOCO	C1 – D2	C2 – D1
SECONDO GIOCO	A1 – B2	A2 – B1

TERZA FASE:

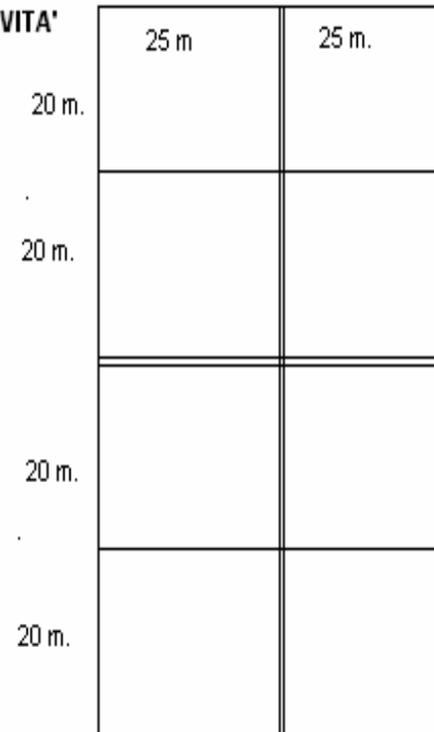
GIOCO-PARTITA	A1 – B1	A2 – B2
	C1 – D1	C2 – D2
	A1 – C1	A2 – C2
	B1 – D1	B2 – D2
	A1 – D2	A2 – D1
	B1 – C2	B2 – C1

ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITA'

N° 4 campi per lo svolgimento
dei giochi della prima parte



n° 4 campi per lo svolgimento
del gioco-partita



Si invitano le Società ospitate a prendere accordi preventivi con le Società ospitanti le varie giornate di gioco, al fine di verificare la data e l'orario definitivo dell'incontro e l'esatta dislocazione dei campi.

CALENDARIO GARE CTG. MISTA

Stagione sportiva 2018-2019

La squadra prima nominata è la Società ospitante

GIRONE 1	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA	ACADEMY GIOVINAZZO		Padre Eterno	- Giovinazzo -	Lunedì 3/12	17.00
2° GIORNATA	AUDACE MOLFETTA					
3° GIORNATA	FOOTBALL ACADEMY MOLFETTA					
	REAL FOOTBALL TERLIZZI					

GIRONE 2	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA	CALCIO RAGAZZI VALENZANO		Tony Sport	Via Loseto - Valenzano	Lunedì 3/12	17;00
2° GIORNATA	ARCOBALENO TRIGGIANO					
3° GIORNATA	SPORT CENTRE					
	PRO GIOVENTU'					

GIRONE 3	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA	FOOTBALL ACADEMY GIOIA		Green Park	Via della Chiusa – Gioia del Colle	Venerdì 7/12	15,30
2° GIORNATA	ATLETICO NOCI					
3° GIORNATA	NOCI AZZURRI 2006					
	G.C.CASSANO					

GIRONE 4	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA	NICASSIO		Nicassio	Via Loseto - Valenzano	Martedì 4/12	15.30
2° GIORNATA	BARI CAMPIONI					
3° GIORNATA	CHIMIENTI					

GIRONE 5	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA	FREE TIME AZZURRO		Free Time	Via Gentile - Bari	Lunedì 3/12	16,15
2° GIORNATA	LEVANTE AZZURRO					
3° GIORNATA	NICK CALCIO					
	LEVANTE 2008					

GIRONE 6	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA	VIRTUS PALESE		Torricella	Via Pisicchio - Bari	Mercoledì 5/12	17,00
2° GIORNATA	INVICTUS LAM					
3° GIORNATA	WONDERFUL					
	MODUGNO					

GIRONE 7	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA	SPORTLANDIA		B.Lorusso	Via Cisternino - Locorotondo	Mercoledì 5/12	16,45
2° GIORNATA	LA QUERCIA					
3° GIORNATA	KIDS CLUB CONVERSANO					
	MONOPOLI 1966					

GIRONE 8	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA	PASSEPARTOUT AURORA		G.Pastore	Via Accolti Gil	Giovedì 6/12	17,00
2° GIORNATA	TORITTO					
3° GIORNATA	OLIMPIA BITONTO					
	PALO FOOTBALL					

GIRONE 9	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA	SAMMICHELE		Palazz.Lagravinese	Via Maselli - Sammichele	Martedì 4/12	17,00
2° GIORNATA	SPORT FIVE					
3° GIORNATA	THURIAE					
	SPORTIVAMENTE AMICI					

GIRONE 10	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA						
2° GIORNATA						
3° GIORNATA						
4° GIORNATA						

GIRONE 11	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA						
2° GIORNATA						
3° GIORNATA						
4° GIORNATA						

GIRONE 12	SOCIETÀ	NUMERO	CAMPO	INDIRIZZO	GIORNO	ORA
1° GIORNATA						
2° GIORNATA						
3° GIORNATA						
4° GIORNATA						

Si invitano le Società ospitate a prendere accordi preventivi con le Società ospitanti le varie giornate di gioco, al fine di verificare la data e l'orario definitivo dell'incontro e l'esatta dislocazione dei campi.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE

Categorie “Piccoli Amici” e “Primi Calci”



MANUALE ILLUSTRATIVO
PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI
PER L'ATTIVITÀ DI BASE

A cura dello Staff Tecnico del Settore Giovanile e Scolastico

INTRODUZIONE

Lo sviluppo del calcio giovanile passa necessariamente attraverso l'impegno e le competenze che quotidianamente vengono messe in campo dai numerosi Istruttori e Tecnici coinvolti nelle oltre 9.000 società che svolgono attività giovanile in Italia.

Un impegno costante che ha bisogno di rinnovarsi periodicamente.

A tal proposito la Federazione Italiana Giuoco Calcio con i suoi Settori di servizio, il Settore Giovanile e Scolastico ed il Settore Tecnico, ha avviato un percorso ambizioso dedicato in particolare ai tecnici delle squadre dei più piccoli.

Un percorso da seguire con sensibilità, attenzione e continuità da tutti gli attori (tecnici, dirigenti, genitori), in cui il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso le sue strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali, che svolgono un ruolo importantissimo per i tecnici del territorio di appartenenza offrendo esempi pratici nella conduzione delle sedute di allenamento, dove i principi metodologici e teorici vengono facilmente applicati, offrendo opportunità di crescita e di esperienza reale e consapevole ai giovani calciatori e alle giovani calciatrici coinvolti nell'attività.

Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché le opportunità di gioco e di esperienza offerte ai più piccoli si moltiplichino considerevolmente affinché il bambino possa crescere con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo. Come vedremo, il programma di sviluppo tecnico, basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base, si realizza essenzialmente considerando due principi:

1. per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali;
2. per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo e con lo sviluppo di un percorso di incontri che si realizzi con continuità nel corso della stagione sportiva.

In questo manuale sarà possibile conoscere in sintesi le modalità con cui si sviluppa il programma di formazione dedicato ai tecnici delle categorie Piccoli Amici e Primi Calci, attraverso il progetto di formazione che si realizza il Sabato mattina nei Centri Federali Territoriali o, nei territori in cui non ancora presenti, nelle Scuole Calcio Élite. Allo stesso tempo costituisce la base su cui sono fondate le modalità di confronto ufficiale di queste categorie.

Le **modalità di gioco** applicate per queste categorie infatti devono essere realizzate utilizzando le esercitazioni proposte in questo manuale e che nel tempo, dopo un primo periodo di conoscenza e divulgazione del sistema, si moltiplicheranno dando opportunità alle società di spaziare su proposte diverse e di diverse tipologie, arricchendo considerevolmente il bagaglio di esperienze che il bambino porterà con sé negli anni successivi.

Nei confronti ufficiali, organizzati sotto forma di raggruppamenti con almeno 3-4 squadre coinvolte, la modalità di gioco con cui si confronteranno i giovani calciatori dovrà prevedere almeno 3 partite (in modalità 2:2 o 3:3 per i Piccoli Amici o 4:4 o 5:5 per i Primi Calci) alternati a 3 esercitazioni scelte tra le 5 proposte in questo manuale, ognuna con un contenuto diverso dall'altra (Collaborazione, Duello, Calcio di strada, Scoprire il movimento, Giochi di tecnica), variando le proposte di settimana in settimana, propo-

nendo sempre abbinamenti diversi, sempre con l'obiettivo di arricchire le esperienze motorie e tecniche dei bambini.

Un percorso che sicuramente non sarà agevole ma che è necessario affrontare. Consapevoli che questo percorso ci porterà a risultati inaspettati ed i primi a sorprenderci saranno proprio i bambini e le bambine che ci coinvolgeranno con il loro entusiasmo.

Per far tutto ciò nel migliore dei modi occorre puntare sulla capacità dei Club e dei suoi dirigenti di mettersi in gioco, di investire nelle proprie società sportive e nel proprio staff, con particolare attenzione all'Allenatore: figura fondamentale che in questo percorso vogliamo valorizzare al massimo fornendo quanti più strumenti didattici possibili.

Buon divertimento a tutti!

Presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base

La Metodologia CFT per l'Attività di Base si sviluppa su 10 presupposti tecnico organizzativi che vengono considerati elementi imprescindibili per sviluppare e condurre ogni allenamento della fascia d'età 5-12 anni. La loro corretta applicazione determina la qualità dell'intervento didattico di ogni allenatore.

I 10 presupposti individuati sono:

1. **GIOCATORE COME PROTAGONISTA:** il progetto tecnico di ogni società deve avere come principale protagonista il giocatore e la sua crescita. Tutte le azioni didattiche devono essere sviluppate con l'intenzione di permettere ai giocatori di rendere al massimo delle proprie potenzialità, rispettandone tempi di crescita e potenzialità.
2. **ORGANIZZAZIONE DELL'ALLENAMENTO:** la seduta di allenamento deve essere organizzata in modo professionale e curata nel minimo dettaglio. Scelta degli spazi di gioco, dimensione dei campi, successione delle attività, tempistiche di ogni attività, sono solo alcune delle molteplici competenze organizzative che un allenatore deve avere per gestire al meglio una seduta di allenamento efficace.
3. **CLIMA SERENO:** un'atmosfera socio-affettiva serena (in cui le relazioni tra compagni, tra giocatori e allenatore nonché quelle del singolo giocatore con sé stesso) può aiutare il giovane giocatore a concentrarsi sull'apprendimento evitando di disperdere energie nei conflitti e nella gestione dei rapporti interpersonali. Il clima dipende in gran parte dall'allenatore, ed è dato in particolare da come questo gestisce gli aspetti disciplinari e da come vengono trasmesse le indicazioni tecniche.
4. **ELEVATO TEMPO DI IMPEGNO MOTORIO:** la quantità di pratica motoria sostenuta da ogni atleta nel suo percorso di formazione rappresenta una delle variabili più importanti per determinarne il percorso sportivo. L'allenatore può fare molto per permettere ai propri giocatori di sperimentare allenamenti ad alta densità di esperienze tecniche e motorie: scegliere attività che prevedano elevato numero di prove, ridurre i tempi di attesa, utilizzare spiegazioni brevi ed efficaci, sono alcune di queste.
5. **+ GIOCO, - ESERCIZI:** Scegliere una prevalenza di attività a carattere ludico/competitivo (meglio ancora se con caratteristiche situazionali proprie del calcio), in cui la presa di decisione risulta importante per essere efficaci, permette di avvicinare il modello di allenamento a quello della gara e preparare così il giocatore ad uno sport ad abilità aperta come il calcio.
6. **EDUCARE ATTRAVERSO IL MOVIMENTO:** lo sport non è di per sé una pratica educativa a prescindere, può diventarlo solo qualora venga condotto e programmato attraverso modalità che prevedano di educare attraverso il movimento tutte le aree della personalità: motoria, affettiva, sociale ed emotiva. L'efficacia prestativa spesso va di pari passo all'aspetto educativo e da questo trae beneficio. Investire del tempo nello sviluppo di funzioni cognitive e life skills ha delle ricadute positive anche sulle possibilità di espressione tecnica dei giovani giocatori.
7. **APPASSIONARSI ALLO SPORT:** la letteratura scientifica evidenzia un'involuzione delle capacità coordinative e condizionali nei giovani dovuta in modo particolare a: un aumento della sedentarietà; minore quantità di gioco libero; differenziazione degli interessi degli adolescenti. Trasmettere ai giovani

il piacere di muoversi e fare sport anche al di fuori del contesto calcistico permette di intendere l'attività motoria come un momento positivo e stimolante. Lo sport va inteso come un modo di essere e di comportarsi in ogni momento della propria quotidianità.

8. **ORIENTARSI AL COMPITO:** orientare il clima motivazionale sul compito piuttosto che sul risultato spostare l'attenzione da condizioni "esterne", non sempre dipendente dal singolo giocatore (ad esempio il risultato di una gara), ad aspetti interni al soggetto quali impegno, sacrificio, resilienza e attenzione, elementi "interni" che permettono di rendere un percorso sportivo più solido e diminuire la possibilità di abbandono precoce.
9. **INCLUDERE:** una scuola calcio ad indirizzo inclusivo non è solo una realtà che accoglie tutti i giocatori che desiderano iscriversi ma che sa anche attendere i tempi di crescita di ognuno e concedere ad ogni giocatore il diritto di esprimersi in allenamento e in gara anche se non manifesta particolari attitudini alla pratica sportiva. Un approccio inclusivo permette, a lungo termine, di avere un maggior numero di giocatori.
10. **VARIABILITÀ DELLA PRATICA:** una pratica sportiva di tipo variato (in diverse discipline sportive ma anche un maggior numero di attività legate allo sport praticato) permette di ampliare il bagaglio personale di esperienze motorie e costruire le basi per una prestazione più solida da adulto. La variabilità della pratica e la sua distribuzione (con particolare riferimento alla modalità di organizzazione randomizzata delle attività) sono strumenti importanti che contribuisce a migliorare l'esperienza di apprendimento e renderla più solida.

Per chi fosse interessato ad approfondire i presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base, all'interno del manuale "Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la formazione del giovane calciatore" (fornito gratuitamente dagli staff dei Centri Federali Territoriali in formato elettronico) per ognuno dei 10 Presupposti trova:

- a spiegazione e l'analisi dei contenuti di ogni presupposto nel dettaglio, con contributi della letteratura scientifica e riflessioni;
- la proposta di soluzioni pratiche per trasformare le indicazioni teoriche in azioni didattiche chiare ed efficaci;
- 3 esempi utili ad inquadrare meglio come il presupposto illustrato possa essere veicolato nella propria attività tecnica adattandolo alle diverse categorie dell'Attività di Base;
- una mappa concettuale che riassume tutti i tratti salienti di ogni presupposto individuato.

Oltre agli approfondimenti, nel Manuale viene fornito anche uno strumento didattico chiamato: Scheda di Autovalutazione Tecnica. La Scheda presenta un questionario di 10 domande, ognuna delle quali collegata ad uno dei presupposti della Metodologia del Programma Formativo CFT per l'Attività di Base. Al termine di ogni allenamento, rispondendo alle domande della Scheda (dove si vale 1 punto e no vale 0 punti), risulta possibile verificare l'applicazione pratica del modello proposto e dare quindi una valutazione (da 0 a 10) ad ogni seduta realizzata. Questa Scheda può risultare utile agli allenatori come strumento di auto valutazione, un momento di analisi e riflessione sul lavoro svolto in campo con l'obiettivo di stimolarne la formazione e la ricerca del miglioramento.

Tra il materiale didattico previsto nella diffusione della Metodologia CFT per L'Attività di Base c'è anche un documento che presenta solo le mappe concettuali corrispondenti ai 10 Presupposti. Questo riassunto rappresenta una sorta di Bignami utile ad avere un primo contatto generale con i contenuti della Metodologia; può inoltre essere utilizzato sia per la Formazione dei tecnici del territorio sia come schede e materiale didattico da utilizzare per una rapida divulgazione.

ICONTENUTIDELLE6STAZIONIDELL'ALLENAMENTO

Nelle pagine che seguono vengono descritte le caratteristiche delle 6 stazioni previste nell'allenamento CFT. Ogni stazione viene descritta in modo generale attraverso le caratteristiche che la definiscono, in seguito vengono riportati gli obiettivi, le finalità e i contenuti che si intendono veicolare attraverso questo tipo di proposta ed infine presentate le modalità attraverso le quali il tecnico deve approcciarsi alla conduzione delle stesse. Il rispetto delle indicazioni fornite per ogni tipologia di attività garantisce la creazione di un'ambiente formativo adatto a tramutare in pratica i presupposti teorici della Metodologia CFT per l'Attività di Base.

1. Partita CFT per l'attività di base

La stazione della partita prevede una gara della durata di 15 minuti in cui le modalità di gioco cambiano nel rispetto della categoria di appartenenza dei giocatori, del numero dei partecipanti (l'intento deve essere quello di coinvolgere tutti i presenti contemporaneamente) oltre che delle scelte organizzative effettuate dall'Allenatore responsabile dell'attività tecnica (nel rispetto della modalità random con cui l'allenamento viene proposto, è possibile che siano previste numeriche di gioco diverse ad ogni seduta).

Gli spazi di gioco ideati per la partita sono stati realizzati con un sistema "modulare". L'organizzazione degli spazi presentata nella Figura 2 permette agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. Nello stesso spazio (18x25m) si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2vs2; 2 partite 2vs2 ed una 3vs3; 2 partite 3vs3; una partita 4vs4; una partita 5vs5. Nel 5vs5 e nel 4vs4 le porte sono di 4x2m (in assenza di porte 4x2 regolamentari, si possono utilizzare dei paletti), nel 3vs3 e nel 2vs2, per praticità realizzativa, le porte possono essere invece delimitate anche attraverso coni o cinesini.

La scelta delle modalità di gioco è vincolata alle categorie solo per quanto riguarda i Piccoli Amici (dove vige l'obbligatorietà del 2vs2 e del 3vs3) per i Primi Calci invece è randomizzata. A discrezione dell'Allenatore responsabile dell'attività tecnica che gestiscono la seduta, le partite possono essere svolte anche con numeriche inferiori rispetto a quelle solitamente previste dai regolamenti SGS. Nei Primi Calci si possono quindi proporre partite multiple 2vs2 e 3vs3 o anche partite 4vs4.

Fino al 3vs3 non è previsto l'utilizzo di casacche per definire le 2 squadre che si affrontano nella partita. Nella categoria Primi Calci le partite vengono condotte attraverso la regola dell'auto-arbitraggio (maggiori informazioni su questa modalità di conduzione delle partite possono essere ricavate dal video "auto-arbitraggio, istruzioni per l'uso": https://www.youtube.com/watch?v=o_Lo2XxkJsQ). Per la categoria Piccoli Amici, l'intervento sul regolamento di gioco da parte degli allenatori risulta importante per spiegare alcune regole che possono risultare nuove o di difficile comprensione, in modo particolare per chi ha cominciato a giocare da poco.

Regole generali delle partite:

- nel 2vs2 e 3vs3 non è previsto calcio d'angolo; la rimessa laterale può essere effettuata sia con le mani che con i piedi; non è previsto il calcio di rigore; la ripresa del gioco dopo un gol avviene dal portiere;
- nel 4vs4 e 5vs5 è previsto il calcio d'angolo; la rimessa laterale può essere effettuata sia con le mani che con i piedi, è previsto il calcio di rigore (dimensioni area di rigore 3x5m); la ripresa del gioco dopo un gol avviene da centrocampo.

La conduzione tecnica nelle partite è orientata a riassumere tutte le indicazioni fornite nelle altre stazioni previste dall'Allenamento CFT per l'Attività di Base. Alcuni esempi di interventi tecnici durante la partita possono essere volti a sottolineare comportamenti positivi quali: iniziativa e creatività nei duelli; utilità della collaborazione con i compagni (intesa come risorsa al gioco); realizzazione di gesti motori efficaci e fluidi; applicazione di alcuni principi tecnici orientati ad aumentare il bagaglio di competenze del giocatore (ad esempio l'utilizzo dell'arto non dominante); autonomia nella gestione di alcuni momenti legati al regolamento della partita.

Settore Giovanile e Scolastico - Programma di sviluppo territoriale

In tutte le modalità di gioco del programma tecnico (dal 2vs2 al 5vs5) non è prevista una distinzione di ruoli, l'unica differenziazione che si evidenzia è tra i giocatori di movimento ed il portiere (il quale, ad ogni gol, sia realizzato che subito dalla propria squadra, cambia ruotando con i giocatori di movimento). La richiesta per tutti i tecnici è quella di evitare l'utilizzo di termini quali "difensori", "centrocampisti" e "attaccanti" nello schieramento dei giocatori in campo. Nella conduzione della Partita CFT ai giocatori viene lasciata libera espressione "tattica", senza vincoli di "etichette" come quelle presentate. L'allenatore ha il compito di indirizzare i giocatori all'eventuale copertura o attacco di spazi liberi, alla lettura della densità con la quale i propri compagni sono distribuiti in campo, all'individuazione degli spazi dove sviluppare il gioco. In questo indirizzo tecnico non sono previsti vincoli dati da posizioni di campo da occupare ma si comincia ad intraprendere un percorso che individua compiti da svolgere, situazioni da interpretare e non ruoli predefiniti da ricoprire. Questo percorso di introduzione al modello gara va svolto nel rispetto del clima adatto alla categorie a cui ci si riferisce: un'approccio orientato alla serenità, all'accettazione dell'errore, al divertimento e al piacere di imparare visti come passaggi fondamentali del processo di apprendimento. Particolare attenzione va inoltre posta alla terminologia utilizzata nelle richieste rivolte ai giocatori, questa devono essere di semplice comprensione e adatte all'età a cui l'attività è rivolta. Un concetto astratto come la "densità" (intesa come quantità di giocatori nello stesso spazio di gioco) di avversari e compagni può essere fatta percepire con delle domande quali: "In quanti siamo in quello spazio? Tanti o pochi? Dove possiamo stare per avere più possibilità di ricevere il pallone?" oppure, "Dov'è lo spazio libero che ci permette di ricevere la palla più facilmente?". Un altro esempio sul tipo di comunicazione da utilizzare riguarda lo smarcamento da un avversario, questo può essere condizionato attraverso delle richieste specifiche: "Se vuoi ricevere il pallone, conviene stare vicini o lontani agli avversari?". Questo tipo di conduzione, basata su di uno stile prevalentemente non direttivo (induttivo) può essere utilizzato per tutte le competenze che si intende trasmettere ai propri giocatori; richiede tempo e pazienza ma lascia solide competenze ed un approccio all'attività sportiva orientata al coinvolgimento diretto del giocatore nel suo processo di formazione.

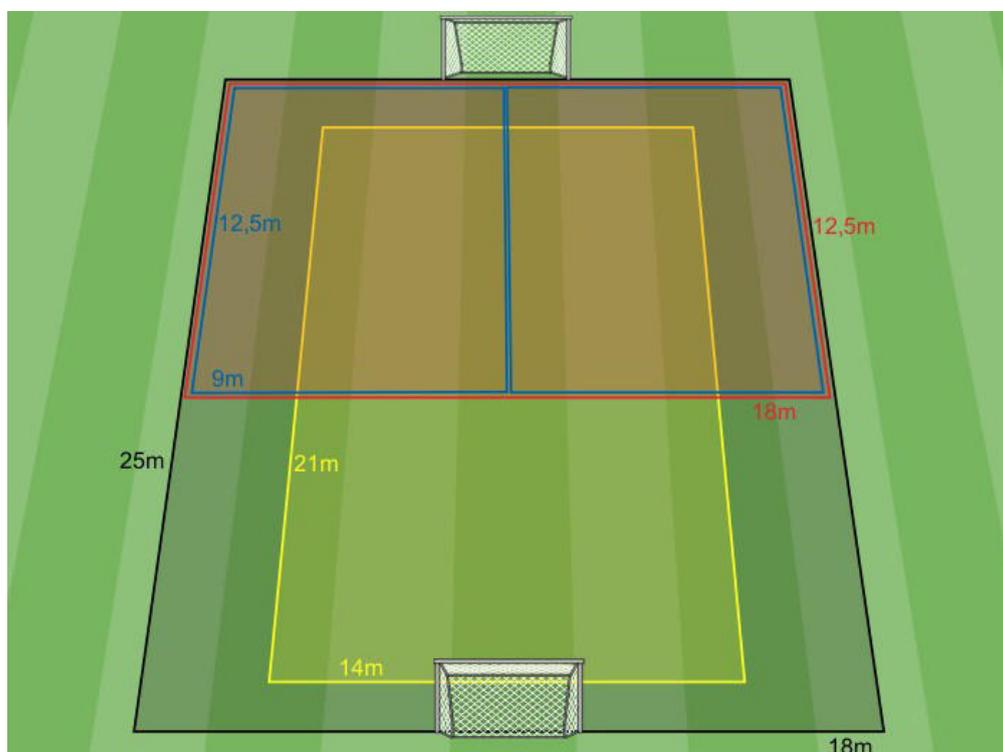


Figura 2 - Organizzazione campo modulare

2. Collaborazione

I giochi di collaborazione sono situazioni di gioco semplificate (con superiorità numerica o con basso

numero di avversari) in cui la collaborazione con il compagno rappresenta un'opportunità di gioco da scoprire e valorizzare.

Le attività proposte in questo ambito sono orientate a scoprire le situazioni o i momenti in cui in cui l'aiuto del compagno può essere utile. Le proposte sono finalizzate al raggiungimento di obiettivi quali: il mantenimento del possesso del pallone; la conquista di uno spazio; la finalizzazione. È importante sottolineare come l'egocentrismo che caratterizza i bambini di questa età debba essere una caratteristica da rispettare nelle decisioni di gioco, specie da parte dei più piccoli. La collaborazione è quindi intesa più come un'esperienza da sperimentare piuttosto che un'azione da vedere realizzata con sistematicità.

I giochi di collaborazione presentano soluzioni spaziali od organizzative che permettono di identificare il giocatore "ausilio" (giocatore messo a disposizione del compagno in possesso palla) facilitandone così il coinvolgimento.

Nella conduzione tecnica l'allenatore valorizza le scelte di gioco in cui l'aiuto del compagno si è rivelato utile al fine di raggiungere l'obiettivo dell'attività. Viene posta l'attenzione sul piacere di provare a risolvere situazioni di gioco in collaborazione con un compagno, l'importanza di fare un assist, la capacità di un gruppo o di una coppia di essere più forti di un singolo e il piacere di condividere una gioia assieme ai propri compagni.

3. Il duello

All'interno della stazione Duello vengono svolte attività e situazioni di gioco 1vs1 proposte sotto forma di partita o di sfida individuale. La contesa della palla ed il suo dominio costituiscono un elemento fondamentale per il raggiungimento degli obiettivi tecnici prescelti. Le proposte pratiche sono volte a raggiungere obiettivi quali: la conquista del possesso della palla o di uno spazio; il mantenimento del possesso del pallone; il superamento dell'avversario; la finalizzazione. Le attività inserite in questa categoria di giochi sono sviluppate cercando di non dare riferimenti standardizzati e sempre uguali tra di loro (non vengono proposte situazioni in cui l'avversario parte da un punto noto nello spazio, predefinito, ad esempio frontale o laterale) ma facendo in modo che l'avversario provenga da direzioni diverse o che nell'ambiente di gioco ci siano elementi di disturbo che possono condizionare l'attenzione dei giocatori (ad esempio, il "traffico" dato da altri compagni che giocano nello stesso campo) favorendo così l'allenamento della continuità di gioco e premiando anche il mantenimento di un focus attentivo ristretto sul proprio duello.

Nelle attività che fanno parte del Duello, oltre a cambiare gli obiettivi spaziali e tecnici, cambiano anche le traiettorie attraverso la quale il pallone entra in gioco. Sono previste modalità di avvio delle situazioni di duello attraverso traiettorie aeree, rimbalzanti e rasoterra.

Le proposte inserite all'interno di questa categoria sono orientate in modo particolare allo sviluppo di aspetti legati alla fase offensiva dell'1vs1: dal promuovere l'iniziativa personale all'incentivare un atteggiamento di tipo propositivo tuttavia è bene ricordare l'importanza di far risaltare anche le doti dei giocatori nella fase difensiva. La scelta dei tempi di intervento; la capacità di ritardare l'azione avversaria; la propensione ad attaccare in avanti e con coraggio; costituiscono elementi importanti per acquisire una mentalità di gioco propositiva anche nella fase di non possesso.

L'allenatore, attraverso i suoi feedback ed interventi, stimola il desiderio di superare l'avversario, sottolinea la creatività dimostrata nel tentare un dribbling diverso dal solito, evidenzia la capacità di difendere il pallone, di fare qualche passo avanti nello sviluppo dell'iniziativa personale.

Ulteriori indicazioni per la fase difensiva dell'1vs1 possono essere la valorizzazione delle capacità di un difendente di non farsi superare dall'avversario, l'atteggiamento di sacrificio nell'inseguire l'avversario cercando di difendere la porta o conquistare il pallone, l'attenzione in una marcatura, la capacità di reagire rapidamente ad un'azione offensiva. Quelli presentati, sono tutti aspetti che vanno rimarcati e valorizzati nella proposta di queste attività in situazione.

4. Calcio di strada

Fanno parte di questa attività una serie di proposte a carattere ludico che solitamente i giocatori sono abituati a svolgere in forma libera in contesti quali: strada, campetto, oratorio, piazza. Le proposte presentate in questa categoria possono appartenere a giochi della tradizione popolare piuttosto che essere strutturate sotto forma di situazioni o giochi tecnici a confronto.

L'obiettivo prevalente di questa stazione è quello di acquisire le competenze necessarie per fare in modo che i giocatori sappiano auto organizzare attività tecniche anche al di fuori del contesto strutturato presso le loro società: tra amici ad un compleanno; tra compagni di classe a ricreazione; tra conoscenti al mare. Al fine di trasmettere meglio questa idea di libertà e autogestione, per delimitare gli spazi di gioco, possono essere utilizzati materiali di recupero oppure oggetti di utilizzo comune quali: cartoni; bottiglie; scarpe; zaini.

Solitamente, questo tipo di attività, quando vengono svolte nei loro contesti naturali, non prevedono la supervisione di un adulto e vengono svolte in forma autonoma e auto regolamentata; nella conduzione del "calcio di strada" questo elemento deve essere rispettato ed incentivato.

Risulterà importante, attraverso la conduzione tecnica, far notare che le attività proposte in questa stazione possono essere svolte in modo semplice anche in contesti diversi da quello dell'allenamento. Inoltre, al fine di stimolare l'auto organizzazione da parte dei giocatori, si invita a fare in modo che vengano sviluppate delle azioni autonome quali: scegliere i gruppi o le squadre senza l'intervento dell'allenatore; decidere da soli alcune regole o varianti del gioco; applicare l'auto arbitraggio; delimitarsi o gestirsi gli spazi di gioco; risolvere positivamente contenziosi tra pari in caso di incomprensioni e litigi. In quest'ottica di conduzione autonoma, l'utilizzo di materiale di uso comune (zaini, scarpe, bottiglie ecc.) per delimitare le porte o il campo, così come la contestualizzare dell'ambientazione in situazioni classiche del gioco di strada (fare finta di essere al campetto, in piazza, nel cortile della scuola) possono favorire la percezione di un'esperienza di gioco in forma libera.

In questa stazione il tecnico tende ad uscire dalla conduzione dell'attività ed a ridurre al minimo indispensabile i propri interventi, forniti in modo particolare per dare ai giocatori un supporto organizzativo ed un incentivo dell'autonomia.

5. Scoprire il movimento

Fanno parte di questa stazione tutte le attività che coinvolgono prettamente l'ambito coordinativo/motorio. Possono essere svolte anche con l'uso della palla ma non coinvolgono gestualità tecniche proprie del calcio. Le esercitazioni appartenenti a questa categoria sono volte a sperimentare movimenti, conoscere il proprio corpo, svolgere attività che apparentemente non riguardano situazioni di gioco calcistico specifiche ed, in generale, ampliare il bagaglio di esperienze motorie del un giovane giocatore.

Le attività proposte nella stazione Scoprire il movimento si dividono solitamente in 3 momenti distinti di uguale durata (5 minuti ciascuno): una fase di avvio in cui i giocatori sperimentano liberamente la stazione o il compito proposto; una fase centrale in cui si sviluppano delle azioni motorie secondo le indicazioni fornite dal tecnico; una fase finale in cui l'attività motoria viene svolta in un contesto di rapidità che prevede sfide tra i giocatori.

Una delle caratteristiche prevalenti di questo tipo di stazione è la variabilità del tipo di movimenti e azioni motorie che vengono sviluppate, si cerca quindi di strutturare degli ambienti che permettano di veicolare diverse esperienze di tipo motorio. L'utilizzo di attrezzi differenti e la proposta di gestualità creative sono alla base del rispetto del principio della variabilità della pratica. Sviluppare un bagaglio di esperienze motorie e coordinative vario e completo rappresenta un elemento importante sul quale costruire la prestazione nel periodo dell'attività agonistica.

La conduzione da parte del tecnico riguarderà prevalentemente l'efficacia, la fluidità, la creatività, la capacità di abbinamento e la rapidità esecutiva delle azioni motorie svolte dai giocatori. Risulterà importante riuscire a stimolare l'interesse dei partecipanti attraverso gratificazioni ed incentivi che ne rilancino la pratica, per qualche giocatore, non particolarmente motivato o efficace potrebbe risultare poco coinvolgente. L'attività di questa stazione rappresenta un'occasione utile per trasmettere ai giocatori la percezione del piacere di muoversi e della capacità di controllare e gestire il proprio corpo scoprendone le

potenzialità in relazione a spazio, compagni, attrezzi di gioco e richieste regolamentari.

6. Giochi di tecnica

Per Giochi di tecnica si intendono attività ludiche con l'obiettivo di sviluppare gestualità tecniche proprie del calcio (conduzione palla, trasmissione, controllo, tiro, ecc.) e, più in generale, il dominio e la confidenza con l'attrezzo di gioco.

Le attività di questa categoria prevedono un rapporto palla/giocatore prevalente di 1 a 1, al massimo 1 a 2, atto a garantire la massima densità possibile di esperienze pratiche. Le proposte sono elaborate con la presenza di un basso numero di avversari (indicativamente 1 ogni 5 giocatori) con l'intenzione che questi rappresentino un pretesto per prendere informazioni dal contesto di gioco e non con l'intento di eseguire un'elevata quantità di duelli (per la quale esiste già una stazione dedicata). In generale, l'abbinamento di gestualità tecniche differenti nelle proposte rappresenta una ricerca voluta, questo avviene nel rispetto della modalità randomizzata di organizzazione della variabilità. L'aspetto ludico, l'inserimento di ruoli (ambientazioni di fantasia) e della competizione tra giocatori sono alcuni degli elementi che, qui applicati, permettono di svolgere le gestualità tecniche variando parametri esecutivi quali forza, velocità e direzione dell'esecuzione. Questo ambiente variabile è un elemento utile ad orientare le attività verso un'indirizzo situazionale più vicino un'abilità aperta come il calcio. Le indicazioni tecniche che gli allenatori forniscono in questa stazione sono rivolte in modo particolare alla percezione del proprio corpo in relazione all'attrezzo di gioco, a sperimentare nuove modalità per entrare in contatto con il pallone (parti del piede con cui toccare la palla, utilizzo dell'arto meno abile); ad aspetti legati all'orientamento in campo in funzione della presenza di un avversario. Le abilità tecniche vengono intese come elementi integrati da abbinare alla presa di decisione e alla percezione di stimoli provenienti dall'ambiente che circonda i giocatori ("in che direzione mi conviene condurre/orientare la palla per evitare l'avversario?").

LE ATTIVITÀ COMPLEMENTARI

Oltre alle 6 stazioni che compongono l'allenamento sono previste 2 attività complementari: il Gioco Paracadute e l'attività Prendi e Gioca a Casa.

1. Gioco paracadute

Può capitare che a causa di stanchezza, cali di attenzione, incomprensione delle regole, conduzione inadeguata da parte del tecnico, difficoltà dell'attività proposta, i giocatori possano cominciare a denotare un calo di interesse nei confronti di un'attività prima del termine previsto per la stessa. In questi casi è opportuno che l'allenatore si accorga di tale situazione ed intervenga cambiando proposta poco prima che l'interesse nei confronti della stessa scemi o sparisca del tutto. Per permettere all'allenatore di avere una soluzione pronta qualora questo calo di interesse si verifici, si è pensato di proporre in ogni allenamento un Gioco Paracadute: un'attività ludica, di semplice organizzazione che serve a riempire gli spazi di eventuale inattività causati dalla necessità di interrompere un gioco prima del termine previsto.

Solitamente, i Giochi paracadute sono proposte di semplice spiegazione che una volta introdotti, possono proseguire in autonomia o con un intervento minimo da parte del tecnico che sta conducendo l'attività.

2. Prendi e gioca a casa

La seconda attività complementare prevista nell'allenamento è un'iniziativa chiamata "Prendi e gioca a casa". L'obiettivo di questa tipologia di proposte è quello di dare ad ogni bambino delle idee e dei compiti motori per casa da svolgere in autonomia nei momenti liberi. Possono essere semplici attività di tipo tecnico, elementari azioni motorie o attività di sperimentazione dove i protagonisti sono il pallone ed il proprio corpo. Queste proposte vengono fatte senza dare un numero predefinito di ripetizioni od un tempo preci-

so di svolgimento, l'indicazione è "Più ne facciamo, meglio è!".

In questo tipo di attività risulta opportuno che in una delle sedute successive a quella in cui viene proposto un gioco del Prendi e gioca a casa ci sia un momento che permette ai giocatori di mostrare i propri miglioramenti. Inoltre, dedicare uno spazio dell'allenamento a questo tipo di attività "casalinghe" (sorta di compiti motori o tecnici a carattere ludico) permette di aumentarne la percezione dell'importanza che questi ricoprono stimolando così i giocatori a riprodurre le gestualità suggerite anche al di fuori del contesto sportivo.

Nel corso di ogni Allenamento CFT per l'Attività di Base è opportuno individuare del tempo da dedicare a questa attività. Le proposte Prendi e gioca a casa possono essere eseguite prima del termine di una stazione predefinita dallo staff, alla fine della pausa di metà allenamento oppure in seguito alla conclusione della seduta.

Le proposte di questa categoria di attività possono essere a carattere tecnico (giochi con la palla con rapporto giocatore-pallone di uno a uno), richieste di tipo motorio (sperimentazione di attività di pre-acrobatica come ad esempio la capovolta o la verticale) oppure semplici giochi della tradizione popolare a carattere coordinativo (salto della corda, gioco della campana, ecc.).

2. ESERCIZIARIO

Le proposte pratiche della Metodologia CFT per l'Attività di Base vengono divise nelle 6 categorie di attività che compongono l'allenamento previsto dalla Metodologia CFT per l'Attività di Base: Giochi di Tecnica; Partite; Scoprire il Movimento; Calcio di Strada; il Duello; Collaborazione. All'interno di questa sezione del documento vengono anche inserite le attività di "Gioco Paracadute" e "Prendi e Gioca a Casa". Ogni proposta ha una sua Scheda dedicata (già presentata nella Figura 2) che riporta tutte le caratteristiche della stessa in ogni dettaglio definendo così l'Ambiente formativo desiderato.

L'eserciziario viene aggiornato nel tempo con nuove proposte.

Nome dell'attività proposta

Tipologia della stazione

Tempi, spazi e numero di giocatori coinvolti

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

15 minuti
15x15 metri
10 giocatori

Descrizione

110 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

1. Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
2. Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
3. Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svolgono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità, nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva

Presupposti rappresentati

<ol style="list-style-type: none"> 1. Momento libera sperimentazione 2. Spazi di gioco "modulari" 3. Gestire valore della competizione 4. Spiegazioni brevi ed efficaci 5. Da esercizio a gioco 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Valorizzare aspetti etici e morali 7. Proporre attività da provare a casa 8. Valorizzare il miglioramento individuale 9. Evitare paragoni tra giocatori 10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi
--	---

Disposizione iniziale di giocatori e materiale

Disegno che illustra descrizione e modalità di svolgimento dell'attività proposta

Per comportamenti privilegiati si intendono azioni motorie, tecniche o scelte tattiche che risultano particolarmente efficaci per un'efficace riuscita dell'attività proposta. Queste azioni denotano comprensione dell'obiettivo o acquisizione del principio di gioco che si intende sviluppare attraverso l'attività proposta

Regole di svolgimento dell'attività prevista

Esempio di ambientazione. Se l'allenatore lo ritiene opportuno, può contestualizzare l'attività in un ambiente di fantasia attraverso alcune idee qui riportate

Varianti per i Piccoli Amici

Le attività pratiche sono tarate sulle capacità cognitive e motorie della categoria Primi Calci. In questa sezione vengono proposte 2 o 3 possibili varianti da applicare nel caso in cui, all'interno delle rotazioni, capiti un gruppo di bambini appartenenti alla categoria Piccoli Amici

Nella sezione Presupposti (dalla teoria alla pratica), vengono riportati esempi di azioni didattiche attraverso le quali ognuno dei 10 presupposti della Metodologia può tradursi in soluzioni pratiche coerenti con la stessa. Le azioni qui riportate rappresentano degli spunti che il tecnico può applicare per costituire un ambiente formativo idoneo alla crescita del giovane calciatore e della giovane calciatrice.

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

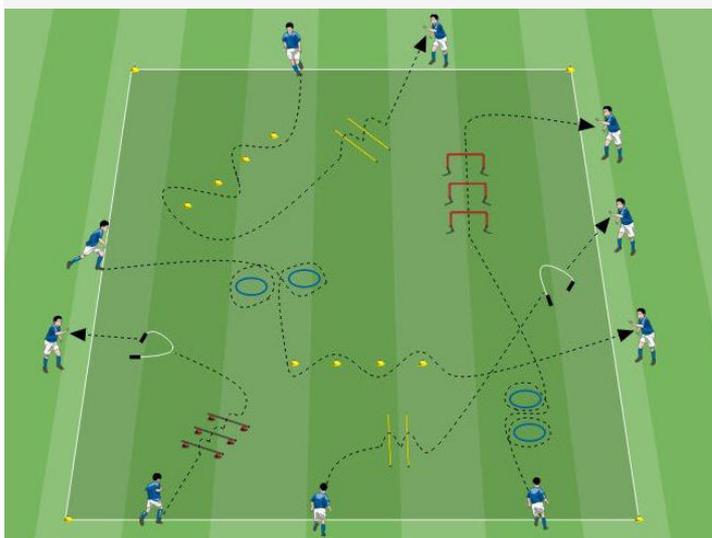
Descrizione

I 10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

1. Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
2. Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
3. Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svogliono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva

Presupposti rappresentati



1. Momento libera sperimentazione



2. Spazi di gioco "modulari"



3. Gestire valore della competizione



4. Spiegazioni brevi ed efficaci



5. Da esercizio a gioco



6. Valorizzare aspetti etici e morali



7. Proporre attività da provare a casa



8. Valorizzare il miglioramento individuale



9. Evitare paragoni tra giocatori



10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



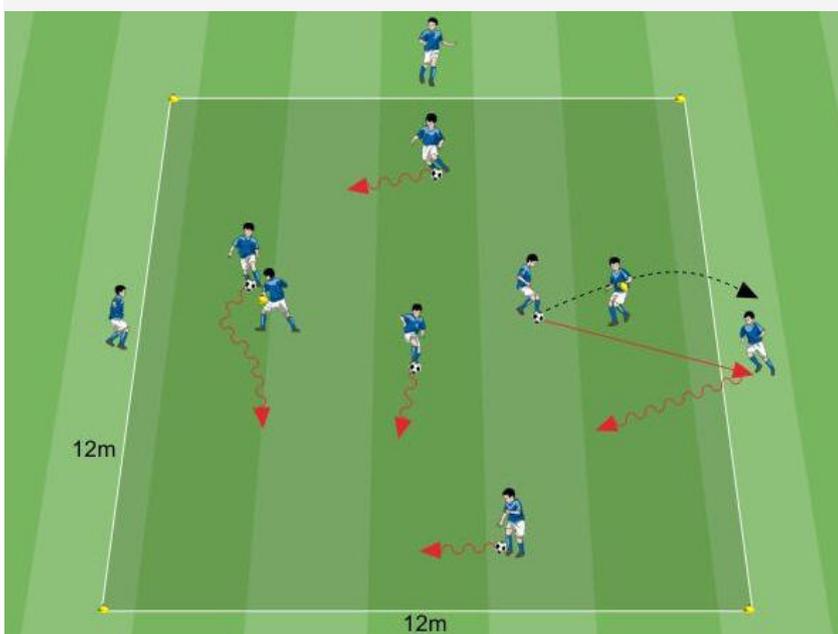
10 giocatori

Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco;
- il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano;
- chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione)
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato

Presupposti rappresentati

- | | |
|---|---|
|  1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo |  6. Favorire la comunicazione tra pari |
|  2. Favorire comprensione degli spazi di gioco |  7. Stimolare conoscenza dello sport |
|  3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno |  8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità |
|  4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio |  9. Ambiente permette a tutti il successo |
|  5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci |  10. Inserire varianti |

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



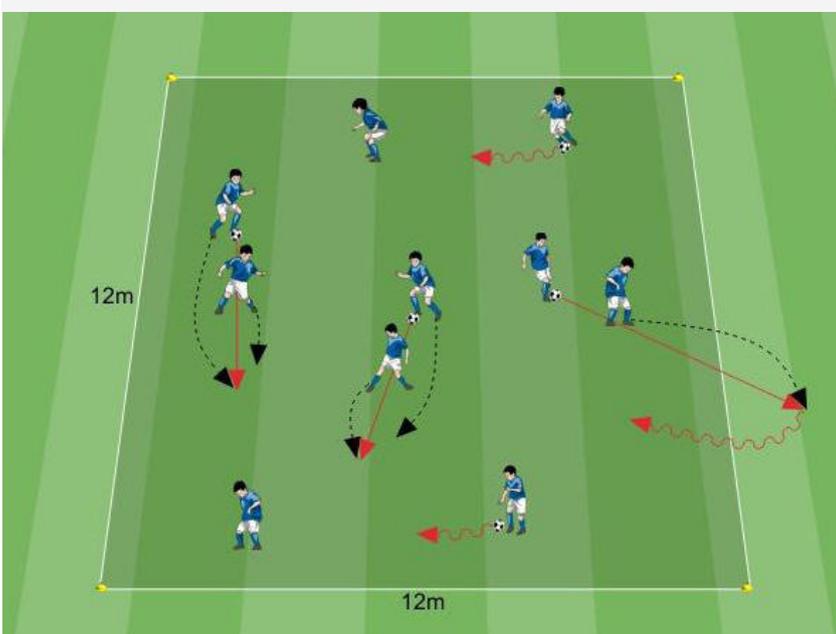
10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

1. I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
2. Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze;
- per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla)

Presupposti rappresentati

- | | |
|---|---|
|  1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo |  6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari |
|  2. Attività già predisposte prima inizio seduta |  7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio |
|  3. Rinforzare giocatori in caso di necessità |  8. Favorire gioco orientato al rischio |
|  4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo |  9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori |
|  5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni |  10. Inserire varianti |

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO



15 minuti



15x15 metri



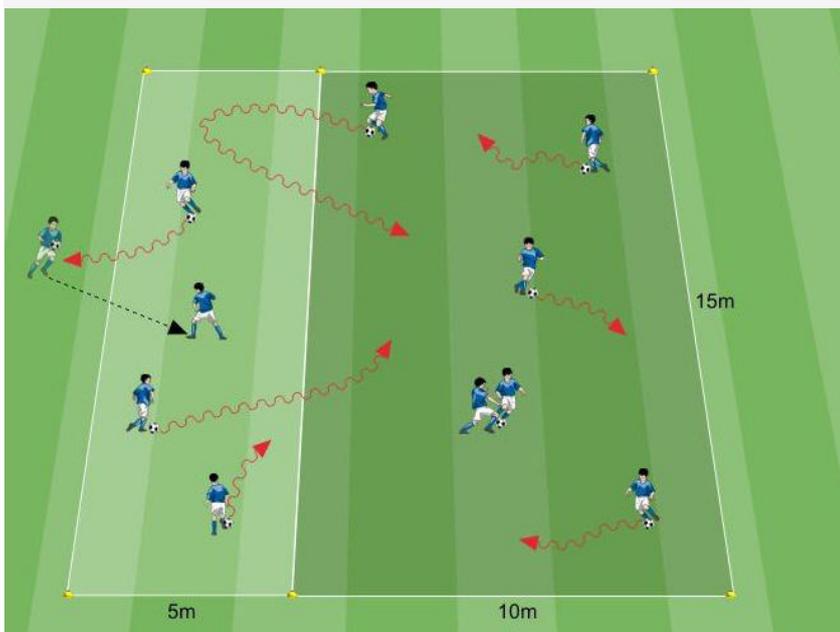
10 giocatori

Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore;
- un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni;
- il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.

Comportamenti privilegiati

- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso sempre a propria disposizione
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto

Presupposti rappresentati



1. Adattare regole su risposte giocatori



2. Campo già organizzato



3. Ambiente contestualizzato



4. Complessità adeguata all'età



5. Inserita strategia di gioco



6. Regole inserite in modo progressivo



7. Stimolare coscienza sport



8. Dare feedback su parametri esecutivi



9. Premiare l'impegno profuso



10. Parametri esecutivi sono variabili

PARTITA CFT PER L'ATTIVITÀ DI BASE

PARTITA CFT



15 minuti



18x25 metri



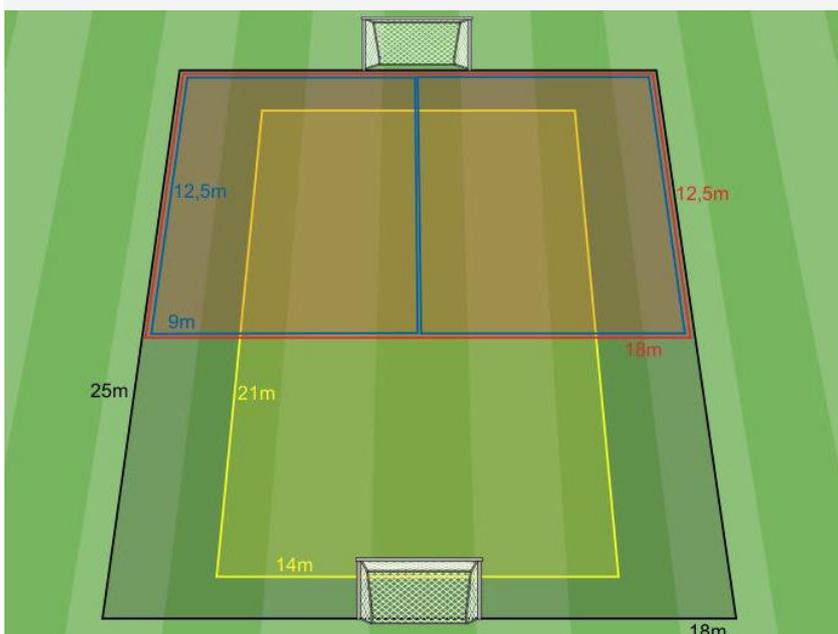
10 giocatori

Descrizione

A seconda del numero e dell'età dei giocatori a disposizione lo stesso spazio di gioco viene utilizzato per giocare una o più partite (attraverso le modalità raffigurate nell'immagine).

Regole

- Gli spazi di gioco sono stati realizzati con un sistema "modulare". La sistemazione presentata permettere agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. A seconda dell'età dei giocatori, del loro numero e delle scelte degli allenatori, nello stesso spazio di gioco si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2 contro 2; 2 partite 2 contro 2 ed una 3 contro 3; 2 partite 3 contro 3; una partita 4 contro 4, una partita 5 contro 5.



Spazio di gioco: variabili

- 2vs2: 4 campi da 9x12,5m
- 3vs3: 2 campi da 12,5x18 m
- 4vs4: 1 campo da 14x21m
- 5vs5: 1 campo da 18x25 m

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa personale nei duelli sia in fase offensiva che difensiva; cercare, con determinazione, di non farsi superare
- Iniziare a relazionarsi, tecnicamente e verbalmente con il compagno
- Dimostrare capacità di realizzare gesti motori efficaci e fluidi; accelerare e frenare in spazi e tempi ristretti; abbinare rapidamente azioni motorie
- Dimostrare di saper dominare il pallone utilizzando diverse gestualità tecniche e superfici del corpo; abbinare un'idea all'esecuzione;
- Conoscere le regole del gioco ed applicarle in autonomia applicando l'autoarbitraggio

Presupposti rappresentati



1. Fornire indicazioni in seguito all'azione



2. Gestire efficacemente imprevisti



3. Evidenziare comportamenti positivi



4. Favorire elevata densità esperienze



5. Prediligere acquisizione principi di gioco



6. Avviare alla pratica dell'autoarbitraggio



7. Stimolare conoscenza del calcio



8. Sperimentare esperienze in diverse zone di campo



9. Individualizzare l'intervento didattico



10. Sviluppare sedute di allenamento destrutturate

CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI



15 minuti



25x20 metri



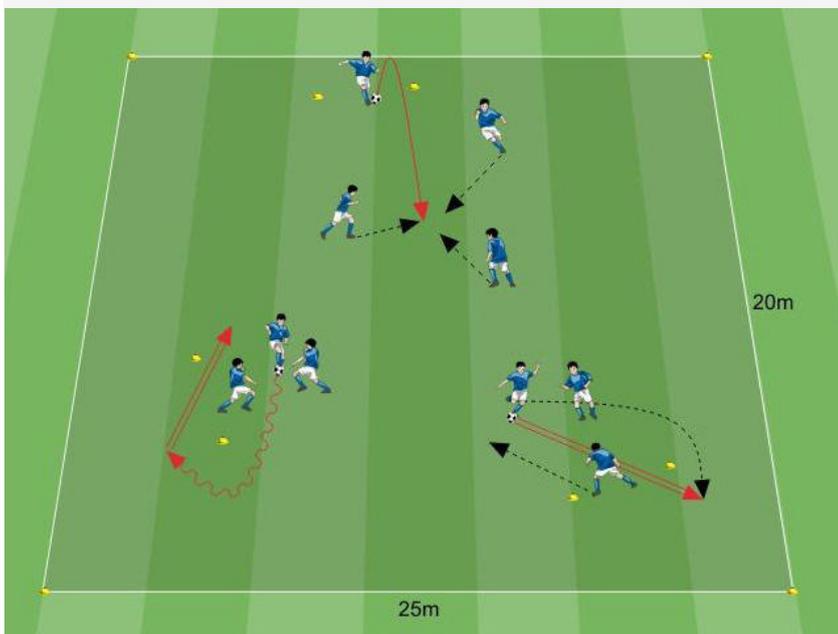
10 giocatori

Descrizione

I 10 giocatori si dividono in 3 gruppi: 2 composti da 3 giocatori; 1 composto da 4 giocatori. Ad ogni gruppo vengono dati 2 delimitatori ed un pallone con l'indicazione di realizzare autonomamente una porta (delle dimensioni desiderate) all'interno del settore di gioco definito.

Regole

- Il gioco consiste in un "tutti contro tutti" tra i componenti di ognuno dei 3 gruppi (ogni gruppo svolge l'attività per conto proprio). I giocatori di movimento devono cercare di fare gol al portiere evitando l'intervento dei propri avversari. Ogni azione di gioco parte dal portiere attraverso un lancio casuale all'interno del campo delimitato. Chi realizza una rete, totalizza un punto un va in porta, dando il via ad una nuova azione di gioco. Il gol si considera valido da entrambi i lati della porta, non c'è fronte o retro.
- Quando la palla esce dal campo (il settore di gioco dedicato a questa stazione), questa viene data al portiere che ha il compito di lanciarla nuovamente in gioco.



Possibile ambientazione

"Al compleanno di Luca siamo in 7, a casa sua c'è un giardino, abbiamo 4 zaini con cui delimitare le porte". "Siamo a ricreazione, in 3, nel giardino della scuola, abbiamo un pallone di spugna e due sacche per le scarpe che usiamo per andare in palestra".

Variante per i Piccoli Amici

- Porte e gruppi di gioco vengono definiti dall'allenatore e non lasciati all'auto-organizzazione. Le porte hanno dimensioni di almeno 2m e i gruppi sono di livello omogeneo;
- gruppi di gioco con un massimo di 3 componenti, se costretti a fare con 4, usare 2 portieri e porte di 3 metri.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa cercando di sviluppare con coraggio un'azione personale finalizzata alla ricerca del gol
- Giocare con continuità cercando di andare a contendersi il possesso della palla anche lontano dalla porta
- Impegnarsi anche nella fase difensiva della situazione di gioco ricercando la conquista della palla ed il contrasto all'avversario che ne è in possesso

Presupposti rappresentati



1. Favorire l'iniziativa personale



2. Suddividere l'attività per gruppi



3. Relazionarsi con gli atleti in modo propositivo



4. Ridurre al minimo i tempi morti



5. Sfida e confronto individuale



6. Promuovere l'autoarbitraggio



7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio



8. Orientare feedback su parametri esecutivi



9. Evitare paragoni tra compagni



10. Utilizzare materiali di forma e tipologia diversa

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - PRENDI E GIOCA A CASA

GLI EQUILIBRISTI



15 minuti



indefinito



10 giocatori

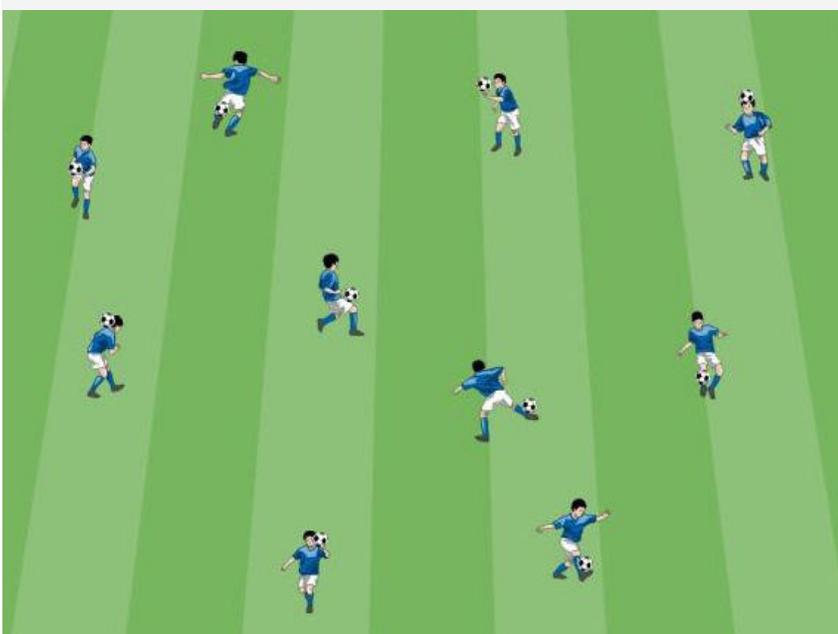
Descrizione

I giocatori hanno un pallone a testa. Non è previsto un campo di gioco predefinito.

Regole

Lo scopo del gioco è sperimentare posizioni per mantenere in equilibrio la palla utilizzando tutte le parti del proprio corpo. Le attività possono essere proposte dall'allenatore oppure anche dai giocatori. Alcuni esempi di "equilibrismi":

- palla tra naso e fronte, sguardo all'insù;
- palla sul dorso del piede, equilibrio monopodalico oppure anche seduto a terra, piedi sollevati dal terreno;
- palla sulla coscia, ginocchio flesso, equilibrio monopodalico;
- palla tra coscia e polpaccio, equilibrio monopodalico;
- palla sulla nuca, da fermi oppure in movimento;
- palla sulla pancia, supino, appoggio a terra sono con mani e piedi.



Possibile ambientazione

I giocatori sono degli equilibristi appartenenti ad un circo molto famoso e si devono esercitare per un importantissimo spettacolo in cui dovranno stupire la folla attraverso la loro abilità e creatività

Comportamenti privilegiati

- Ideare nuove proposte manifestando creatività, conoscenza del proprio corpo e delle sue potenzialità
- Manifestare entusiasmo nella realizzazione di una posizione
- Provare più volte la realizzazione di una posizione anche se non riesce al primo tentativo

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - GIOCO PARACADUTE

IL FLIPPER



15 minuti



15x15 metri



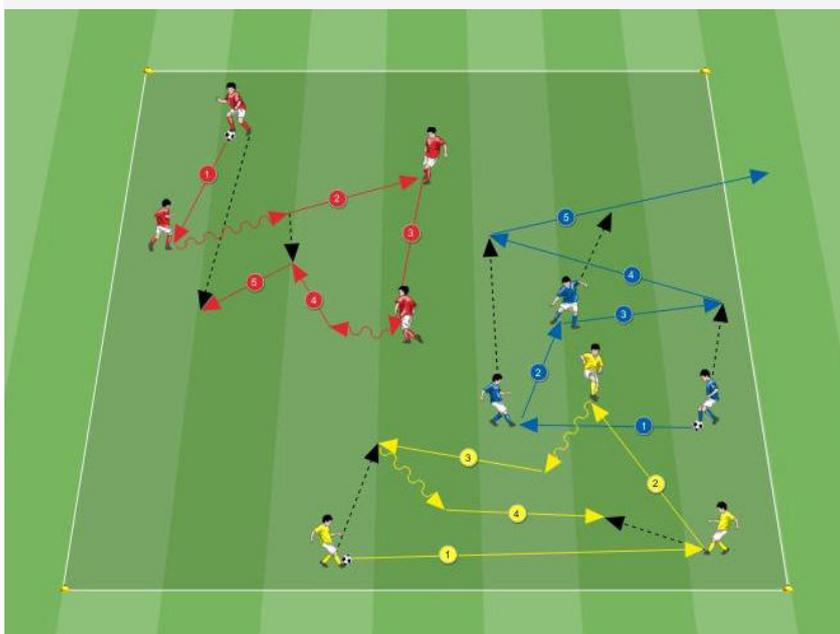
10 giocatori

Descrizione

I giocatori vengono divisi in 3 squadre (2 da 3 componenti, una da 4). Ogni squadra ha un pallone.

Regole

- Ogni squadra ha il compito di mantenere il proprio pallone sempre in movimento e all'interno del campo.
- È da incentivare la collaborazione tra compagni di squadra (ogni giocatore in possesso palla può decidere se passarla o condurla).
- Quando il pallone di una squadra esce dal terreno di gioco o si ferma, gli altri due gruppi realizzano un punto.
- Dopo aver assegnato ogni punto, si riprende con un nuovo turno di gioco. Inizialmente vengono dati alle squadre alcuni di minuti per allenarsi e sviluppare una strategia di gioco efficace.



Possibile ambientazione

I giocatori di ogni squadra si trovano all'interno di un flipper dove il pallone (la pallina d'acciaio del flipper) deve stare sempre in movimento. Quando la palla si ferma oppure esce dal campo è come se si fosse incastrata da qualche parte oppure fosse finita in buca, di conseguenza, viene assegnato un punto alle squadre avversarie.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco viene svolto solo in termini di esperienza, senza confronto, cercando di mantenere il pallone in movimento;
- valutare se c'è la necessità di svolgere l'attività a coppie non a terne.

Comportamenti privilegiati

- Mantenere la palla in movimento con il primo controllo
- Controllare e condurre il pallone con l'intenzione di trasmetterlo ad un compagno in seguito ad un'idea di gioco (evitando quindi di calciarlo in modo casuale)
- Rimanere sempre attivo anche quando non in possesso della palla, cercando di dare delle soluzioni di gioco ai compagni



REFERTO GARA S.S. 2018/2019

Delegazione di BARI

PULCINI

FASCIA _____ (1° anno, Misti) GIRONE: _____ Modalità: 7c7 _____

4° TEMPO SI NO TERZO TEMPO FAIR PLAY SI NO MULTIPARTITE SI NO

INCONTRO: _____ / _____ DATA _____

LUOGO _____ ORA INIZIO _____ ORA FINE _____

AUTOARBITRAGGIO (obbligatorio nei Pulcini) SI NO (se no, motivare alla voce NOTE)

(si considera 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato, come previsto dal CU n. 1 del SGS)

RISULTATO _____ punti _____ punti _____ punti _____ (punti _____) punti 3vs3 _____ TOT _____
(società ospitante A) (1° tempo) (2° tempo) (3° tempo) (4° tempo)

_____ punti _____ punti _____ (punti _____) punti 3vs3 _____ TOT _____
(società ospitata B) (1° tempo) (2° tempo) (3° tempo) (4° tempo)

SQUADRA "A" <small>(da compilare a cura del dirigente della squadra "B")</small>				SQUADRA "B" <small>(da compilare a cura del dirigente della squadra "A")</small>			
SALUTO INIZIO E FINE GARA	<input type="checkbox"/>	TIME OUT	<input type="checkbox"/>	GREEN CARD	<input type="checkbox"/>	N°	___
SOSTITUZIONI REGOLARI	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	BAMBINE	<input type="checkbox"/>	N°	___		
COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/>	Sufficiente <input type="checkbox"/>	Buono <input type="checkbox"/>	Ottimo <input type="checkbox"/>			
COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/>	Sufficiente <input type="checkbox"/>	Buono <input type="checkbox"/>	Ottimo <input type="checkbox"/>			
COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/>	Sufficiente <input type="checkbox"/>	Buono <input type="checkbox"/>	Ottimo <input type="checkbox"/>			

DECISIONI DISCIPLINARI

Calciatori Ammoniti (minuto, Cognome e Nome, n. maglia, Società, Motivazione)

Calciatori Espulsi (minuto, Cognome e Nome, n. maglia, Società, Motivazione)

DIRIGENTI / ALLENATORI (provvedimento, cognome e nome, società, minuto/tempo, motivazione)

NOTE: _____

I sottoscritti Accompagnatori Ufficiali dichiarano di aver preso visione del presente referto arbitrale redatto in ogni sua parte

DIRIGENTE SOCIETA' A

DIRIGENTE SOCIETA' B

DIRIGENTE ARBITRO

GREEN CARD - Motivazioni:

Tecnico (Società Ospitata)

Tecnico (Società Ospitante)

GREEN CARD

Si ricorda che il dirigente arbitro preposto alla direzione della gara, ha la facoltà di utilizzare la cosiddetta "Green Card", il cartellino verde che premia i calciatori che si rendono protagonisti di particolari gesti di "Fair Play" (Gioco Giusto) o di "Good Play" (Gioco Buono). In sostanza gesti di significativa sportività nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico e dei compagni di gioco o di apprezzabili gesti tecnici. Solo i casi di particolare Fair Play dovranno essere segnalati alla Delegazione competente per territorio, che provvederà alla più opportuna divulgazione. Il numero di "Green Card" ottenute grazie ai particolari casi di Fair Play, motivate e avallate da entrambi i dirigenti e i tecnici delle due squadre, concorrerà, al pari degli altri indicatori, a determinare la graduatoria di merito.

Rimesse Laterali	Possono essere effettuate solo con le mani
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio con i piedi al portiere	In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, con applicazione del divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio). Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato e deve poter giocare senza essere contrastato
Regole per il portiere	Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo
Rimessa da Fondocampo	La rimessa dal fondo sarà effettuata con i piedi (come previsto da "Il regolamento del giuoco del calcio")
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro in cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo, dandosi la mano.

Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Nel caso in cui, durante un tempo di gioco, si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti. Ogni tempo di gioco inizia con lo stesso numero di giocatori per squadra.	
La fase di attivazione potrà essere effettuata insieme tenendo conto delle indicazioni fornite dal Settore Giovanile e Scolastico. Prima della partita 7c7 della categoria PULCINI le squadre si confronteranno nel gioco tecnico che coinvolgerà i giovani calciatori in minipartite 3c3 e in attività con situazioni semplificate, con assegnazione di punti secondo quanto disciplinato in apposita circolare.	

Il presente referto arbitrale, compilato accuratamente in ogni sua parte, unitamente ad una copia degli elenchi formazione squadra ed all'eventuale supplemento di referto, DEVE PERVENIRE alla Delegazione competente entro e NON oltre la disputa della gara successiva. Inoltre, qualora il referto non pervenisse alla Delegazione entro il termine di 10 giorni dalla disputa della gara, saranno applicati i previsti provvedimenti disciplinari.



REFERTO GARA S.S. 2018/2019

Delegazione di BARI

ESORDIENTI

FASCIA _____ (1° anno, Misti) GIRONE: _____ Modalità: 9c9 _____

4° TEMPO SI NO TERZO TEMPO FAIR PLAY SI NO MULTIPARTITE SI NO

INCONTRO: _____ / _____ DATA _____

LUOGO _____ ORA INIZIO _____ ORA FINE _____

AUTOARBITRAGGIO (facoltativo negli Esordienti) SI NO

(si considera 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato e per l'attività di Shoot-Out vinta o pareggiata, come previsto dal CU n. 1 del SGS)

RISULTATO _____ punti _____ punti _____ punti _____ (punti _____) Shoot-Out punti _____ TOT _____
(società ospitante A) (1° tempo) (2° tempo) (3° tempo) (4° tempo)

_____ punti _____ punti _____ punti _____ (punti _____) Shoot-Out punti _____ TOT _____
(società ospitata B) (1° tempo) (2° tempo) (3° tempo) (4° tempo)

SQUADRA "A" <small>(da compilare a cura del dirigente della squadra "B")</small>					SQUADRA "B" <small>(da compilare a cura del dirigente della squadra "A")</small>												
SALUTO INIZIO E FINE GARA	<input type="checkbox"/>	TIME OUT	<input type="checkbox"/>	GREEN CARD	<input type="checkbox"/>	N°	_____	SALUTO INIZIO E FINE GARA	<input type="checkbox"/>	TIME OUT	<input type="checkbox"/>	GREEN CARD	<input type="checkbox"/>	N°	_____		
SOSTITUZIONI REGOLARI	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	BAMBINE	<input type="checkbox"/>	N°	_____	SOSTITUZIONI REGOLARI	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	BAMBINE	<input type="checkbox"/>	N°	_____	SOSTITUZIONI REGOLARI	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	BAMBINE	<input type="checkbox"/>	N°	_____
COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO CALCIATORI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>
COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO DIRIGENTI	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>
COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>	COMPORTEMENTO PUBBLICO	non suff. <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Ottimo <input type="checkbox"/>

DECISIONI DISCIPLINARI

Calciatori Ammoniti (minuto, Cognome e Nome, n. maglia, Società, Motivazione)

Calciatori Espulsi (minuto, Cognome e Nome, n. maglia, Società, Motivazione)

DIRIGENTI / ALLENATORI (provvedimento, cognome e nome, società, minuto/tempo, motivazione)

NOTE: _____

I sottoscritti Accompagnatori Ufficiali dichiarano di aver preso visione del presente referto arbitrale redatto in ogni sua parte

DIRIGENTE SOCIETA' A

DIRIGENTE SOCIETA' B

DIRIGENTE ARBITRO

GREEN CARD - Motivazioni:

Tecnico (Società Ospitata)

Tecnico (Società Ospitante)

GREEN CARD

Si ricorda che il dirigente arbitro preposto alla direzione della gara, ha la facoltà di utilizzare la cosiddetta "Green Card", il cartellino verde che premia i calciatori che si rendono protagonisti di particolari gesti di "Fair Play" (Gioco Giusto) o di "Good Play" (Gioco Buono). In sostanza gesti di significativa sportività nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico e dei compagni di gioco o di apprezzabili gesti tecnici. Solo i casi di particolare Fair Play dovranno essere segnalati alla Delegazione competente per territorio, che provvederà alla più opportuna divulgazione. Il numero di "Green Card" ottenute grazie ai particolari casi di Fair Play, motivate e avallate da entrambi i dirigenti e i tecnici delle due squadre, concorrerà, al pari degli altri indicatori, a determinare la graduatoria di merito.

Retropassaggio al Portiere	Concesso il retropassaggio al portiere, fatto salvo che la palla non può essere toccata con le mani dal portiere (come da regolamento ufficiale)
Rimessa da Fondocampo	Si effettua con palla a terra all'interno dell'area di rigore. Zona di 'No Pressing' : in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dall'area riceve la palla. È chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco.
Rilanci del portiere	Come indicazione didattica, i rilanci del portiere, sia con le mani che con i piedi, non devono superare direttamente la metà campo in modo sistematico.
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro in cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo, dandosi la mano.
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Prima della gara è prevista una rapida sfida di abilità tecnica (shoot-out 1vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Sono previste 9 azioni di gioco prima dell'inizio del primo tempo e 9 prima del secondo. La somma dei goal realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'eventuale assegnazione di un punto per la vittoria o il pareggio.	

*Il presente referto arbitrale, compilato accuratamente in ogni sua parte, unitamente ad una copia degli elenchi formazione squadra ed all'eventuale supplemento di referto, **DEVE PERVENIRE alla Delegazione competente entro e NON oltre la disputa della gara successiva.** Inoltre, qualora il referto non pervenisse alla Delegazione entro il termine di 10 giorni dalla disputa della gara, saranno applicati i previsti provvedimenti disciplinari.*