



FIGC - SGS  
Comitato Regionale Lazio

# PROGETTO TECNICO "PRIMI CALCI" "GIOCO PENSANDO" FASE AUTUNNALE

## INDICAZIONI GENERALI (Categoria Primi Calci 2009 – Primi Calci 2010)

Nelle attività del nuovo progetto tecnico, il numero minimo dei giovani calciatori coinvolti è di 10 giocatori per squadra (Primi Calci 2009) e 8 giocatori per squadra (Primi Calci 2010 - Primi Calci Misti 2009/2010).

I giochi previsti nel progetto dovranno essere realizzati, **obbligatoriamente**, anche nel caso in cui una società si presenti con un numero inferiore di giocatori previsti. Eventualmente la squadra con più giocatori dovrà effettuare prestiti, a rotazione tra i propri giocatori, fino al raggiungimento di un numero di giocatori equo per disputare i giochi.

I giochi saranno realizzati in successione in tre momenti da 15'/20'.

Es: su un campo 22 mt. x 18 mt. verrà realizzato il gioco tecnico a confronto, in contemporanea sull'altro campo delle stesse dimensioni verrà disputato il gioco/partita a tema (4c4 2010) (5c5 2009).

Nel secondo momento i bambini che hanno partecipato alle partite a tema si cimenteranno nel gioco a confronto; nel frattempo chi ha partecipato al gioco tecnico si confronterà nelle partite a tema.

Il terzo momento sarà dedicato a partita libera (4c4 2010) (5c5 2009). 2 partite in contemporanea, tempo unico 15'/20'.

Per permettere a tutti i partecipanti di giocare sia nella fase di attacco sia in quella difensiva, è opportuno che i partecipanti si alternino nei diversi ruoli e compiti previsti.

Inoltre, per permettere un confronto con gruppi diversi si consiglia l'utilizzo di un time out a metà del 3° tempo per effettuare il cambio di campo delle due formazioni della stessa società.

## MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Dovranno essere realizzati due mini campi 22 mt. x 18 mt. Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei due giochi previsti e nel gioco-partita.

Gioco nr. 1 – Nel gioco tecnico gol a raffica, si svolgeranno quattro manche da 3' ciascuna, al termine di ogni manche si effettuerà un time-out di un minuto per permettere il cambio del portiere. A rotazione tutti i bambini dovranno cimentarsi nel ruolo di portiere.

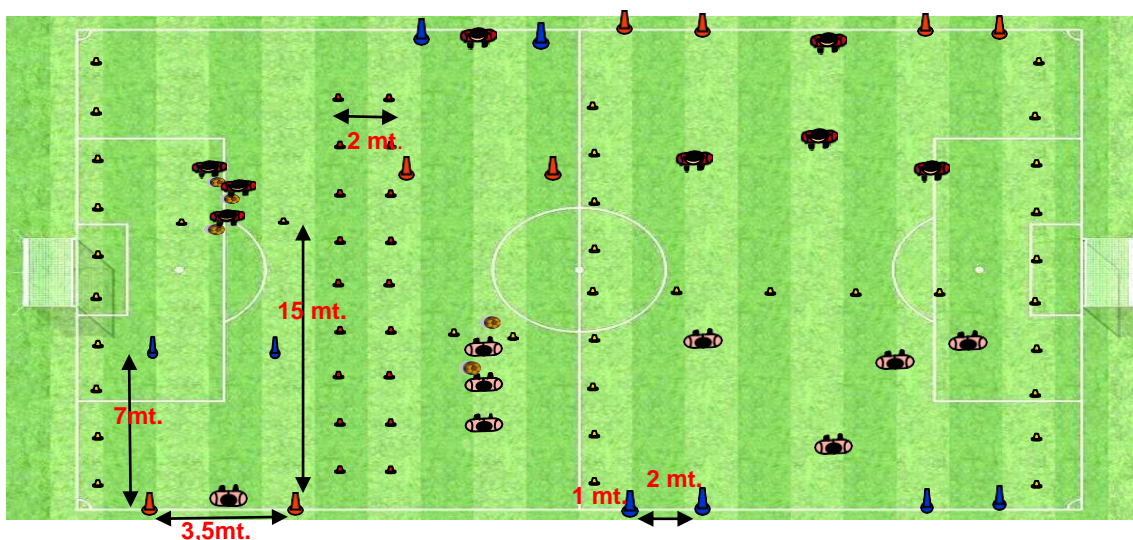
Gioco nr.2- Il gioco a tema quattro porte prevede 6 varianti tecnico-tattiche. I Tecnici delle due Squadre dovranno, di comune accordo, scegliere due delle varianti a disposizione da realizzare nel confronto, dividere il tempo di gioco in due frazioni effettuando un time-out per utilizzare le due varianti.

Gioco nr. 3 – Partita libera a 2 porte

Nel caso in cui non fosse possibile disputare le due partite libere finali in contemporanea, potranno essere effettuati due tempi da 15'. I calciatori che partecipano alla prima frazione di gara non possono essere sostituiti. Nel 2° tempo devono essere effettuate tutte le sostituzioni con i calciatori a disposizione iscritti nella lista di gara. I nuovi entrati non potranno essere più sostituiti, fatti salvo casi d'infortunio.

# INDICAZIONI NORMATIVE

## Schema del confronto



### Gioco nr 1 – gol a raffica

Dalla distanza di 15 metri un giocatore alla volta attaccherà il portiere avversario tentando di realizzare una rete. Per far sì che il gol sia valido, la palla dovrà essere tirata prima del superamento dei coni posti ad una distanza di 7 metri dalla linea di porta. Dopo ogni tiro il giocatore dovrà recuperare il pallone e rientrare al suo posto tramite il corridoio centrale e porgerlo al primo compagno di squadra che non lo ha. Il giocatore in coda potrà iniziare l'azione d'attacco soltanto quando il compagno che l'ha preceduto dopo aver effettuato il tiro, ha liberato il corridoio centrale per tornare al posto di partenza.

Nel 4c4 2 palloni per squadra, nel 5c5 3 palloni per squadra.



## Gioco nr 2 partita quattro porte

Partita disputata senza portieri con 4 porte la cui larghezza è di 2 mt ciascuna posta in prossimità degli angoli del campo di gioco (misure: lunghezza mt 20 - larghezza mt 18). Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini. Le porte sono realizzate con dei coni/birilli, pertanto il goal è valido se la palla superalalineadiportaadun'altezzadaterranonsuperioreaaquelladeiconi/birilli (tiro radente). Larimessalaterale puòessereeffettuataancheconipiedi. Non èconsentitocalciare direttamente in porta dalla rimessa laterale. A gol subito o rimessa dal fondo il gioco va ripreso sempre dalla linea di fondocampo al centro delle due porticine di competenza.

### Variante 1 - INVADI IL CAMPO AVVERSARIO

Il gol è valido se tutta la squadra che attacca al momento del tiro è posizionata oltre la metà campo. Al termine dell'azione la squadra che difende e che ha appena concluso l'attacco dovrà tornare nella propria metà campo per dare spazio per l'inizio di una nuova azione della squadra avversaria.



### Variante 2 - BONUS LATERALE

Dopo aver fatto gol in una delle porticine laterali di larghezza 1,5mt, si acquisisce il diritto di realizzare una rete nelle porticine frontali. Al gol in una delle 2 porte di fondo campo, si azzera ogni diritto di realizzazione (bonus) di tutte e due le squadre e s'inizia una nuova azione senza bonus come all'avvio del gioco a tema.

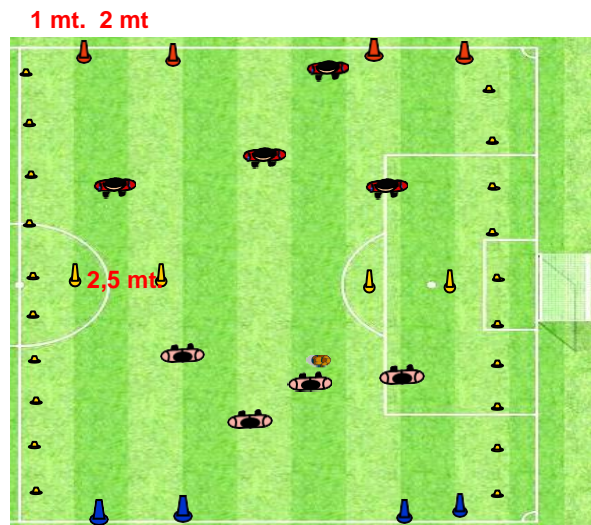
- *Il giocatore che ha realizzato il gol in una delle porticine centrali dovrà riprendere il gioco dalla stessa, in conduzione o con un passaggio ad un compagno senza ricevere pressione dagli avversari.*



1 mt. 2 mt

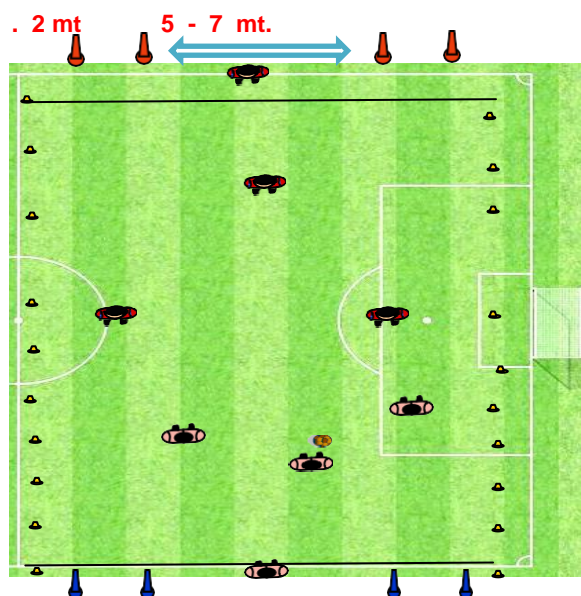
### Variante 3 -BONUS CENTRALE

Dopo aver attraversato le porticine centrali si acquisisce il diritto bonus per realizzare una rete nelle porte di fondo campo, dopo aver attraversato in guida della palla o con un passaggio i varchi/porta di 2,5mt posti parallelamente alla linea di fondo a centro campo in posizione laterale. Al gol in una delle 2 porte di fondo campo, si azzerava ogni diritto di realizzazione (bonus) di tutte e due le squadre e s'inizia una nuova azione senza bonus come all'avvio del gioco a tema.



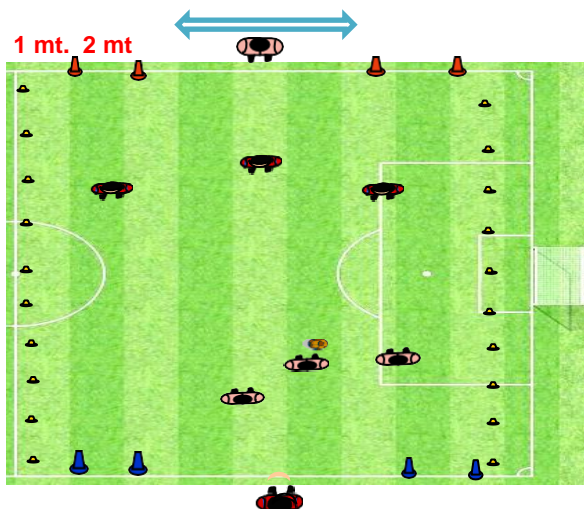
### Variante 4: DIFENSORE SULLA LINEA

Le porticine dovranno essere posizionate 50 cm dietro la linea di fondocampo e posizionate più centralmente mediamente ad una distanza tra di loro tra pali interni di 5-7 mt. In ognuna delle due squadre giocherà con un difensore che avrà il vincolo di potersi muovere per difendere le porte sulla linea di fondo campo e nella sua prossimità, 1mt max. La rotazione del ruolo di difensore avviene ad ogni gol subito e/o comunque non oltre i 2 minuti.



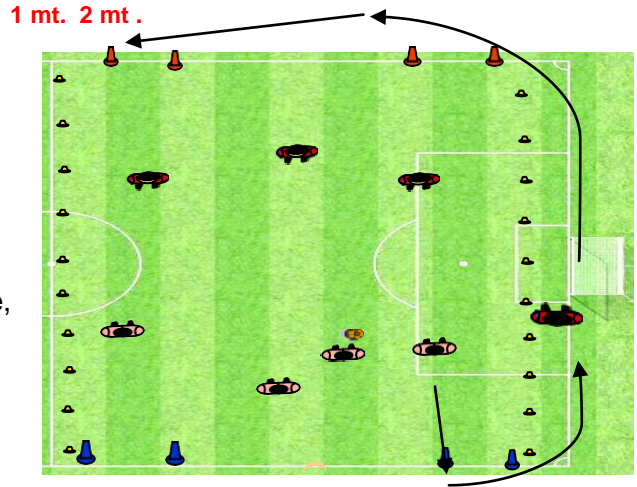
### Variante 5: CAPITANO SPONDA

Ognuna delle due formazioni avrà un "capitano sponda" con il vincolo di giocare dietro la linea di fondo della squadra avversaria. I gol potranno essere realizzati soltanto dal giocatore che ha ricevuto il passaggio /assist dal capitano sponda. Qualora questo giocatore non riesca a realizzare il gol o scelga di proseguire diversamente l'azione con un passaggio ad un compagno o palla intercettata dall'avversario o palla fuori, dovrà essere nuovamente ricercato un passaggio/assist del capitano sponda.



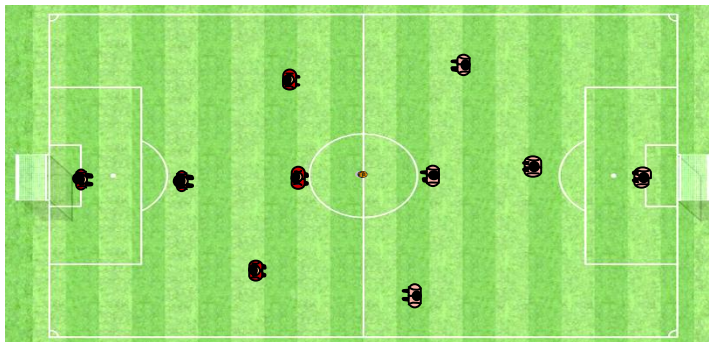
## Variante 6: AL GOL ESCO E RIENTRO

In una partita libera ogni volta che un giocatore segna un gol, uscirà dal campo dalla porta nella quale ha segnato, dovrà percorrere esternamente metà perimetro del terreno di gioco e rientrare dalla propria porta opposta in diagonale, per ritornare in gioco. Nel frattempo la squadra avversaria inizierà più velocemente possibile una nuova azione, cercandosi sfruttare più secondi possibili di superiorità numerica. In questo gioco è opportuno posizionare 3 palloni per squadra a fondo campo per consentire una rapida ripresa del gioco.



## Gioco nr 3 – partita libera a due porte

*Primi calci  
2010*



*Primi calci  
2009*

- E' consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno (retropassaggio).
- Deve essere consentito al portiere di effettuare il primo passaggio senza essere contrastato.(e quindi è consentito l'intercettamento del secondo passaggio).
- La rimessa in gioco dal parte del portiere deve essere effettuata nella propria metà campo (in caso contrario la rimessa dovrà essere ripetuta).
- Le rimesse laterali possono essere effettuate anche con i piedi. (il gol non è valido da rimessa laterale).

Si ricorda che come per le altre categorie dell'attività di base, valgono tutte le altre regole del calcio a 11, come:

- Punizioni dirette-indirette (con distanza dalla palla di mt. 7);- Calci di rigore (con distanza dalla linea di porta 6/7 mt).