



**FUN FOOTBALL
FESTA REGIONALE
26 maggio 2019**

Società ospitanti

**CITTA' DI VIGEVANO(PAVIA) – FOLGORE VERANO CFT (MONZA BRIANZA)-
MONTICHIARI (BRESCIA)**

Centri sportivi:

1 Corso Palmiro Togliatti – Vigevano -

2 Via Dante Alighieri – Carate Brianza

3 Via Boschetti di sopra- Montichiari

La festa regionale è un momento di confronto e scambio tra le varie società che hanno intrapreso il percorso di scuola calcio elite o riconosciuta, dove i bambini giocano all'insegna del calcio.

La manifestazione è ad invito e prevede la partecipazione obbligatoria delle scuole calcio elite e ad invito per le scuole calcio riconosciute.

In totale le società partecipanti saranno 40/42 di cui 14 a Verano e 14 a Montichiari e 14 a Vigevano .

Al mattino categoria primi calci (2011) al pomeriggio categoria piccoli amici (2012 possibile portare 2013)

Le società si confronteranno in giochi e confronti gara 5 > 5 per i primi calci e 3 > 3 per i piccoli amici secondo le indicazioni fornite nel programma.

Le squadre dovranno essere composte **almeno da 10** bambini del 2011 (è possibile portare un numero maggiore di bambini fino a 15) categoria primi calci, **almeno 9** (è possibile portare fino a 12 bambini) bambini 2012(2013 se necessario) categoria piccoli amici

PROGRAMMA

PER LE 42 SQUADRE DEL MATTINO (primi calci)

DIVISE COME SOTTO INDICATO NEI RISPETTIVI CENTRI SPORTIVI

RITROVO

ORE 9,30



INIZIO ATTIVITA'	ORE 10,15
GIOCHI COME SOTTO INDICATO	
TERMINE PRIMA PARTE	ORE 11,15
PAUSA 15 MINUTI	
RIPRESA ATTIVITA'	ORE 11,30
TERMINE ATTIVITA'	ORE 12,30

PER LE 40 SQUADRE DEL POMERIGGIO (piccoli amici)

RITROVO	ORE 14,30
INIZIO ATTIVITA'	ORE 15,15
GIOCHI	
TERMINE PRIMA PARTE	ORE 16,15
PAUSA 15 MINUTI	
RIPRESA ATTIVITA' 3 > 3	ORE 16,30
TERMINE ATTIVITA'	ORE 17,30

PRIMI CALCI Bambini nati nel 2011 E PICCOLI AMICI nati nel 2012 /2013

PROGRAMMA TECNICO MATTINO PRIMI CALCI 2011 **TUTTI I GIOCHI VERRANNO CONDOTTI DAGLI ISTRUTTORI** **DELLE RISPETTIVE SQUADRE E I PUNTEGGI OTTENUTI** **VERRANNO COMUNICATI AI RESPONSABILI DI CAMPO** **PRESENTI**

Le squadre individuate ciascuna da un numero, effettueranno al termine del gioco una rotazione per evitare di confrontarsi con la medesima società nei diversi giochi o confronti gara

I giochi verranno condotti dagli istruttori delle rispettive squadre.

Sul terreno ci saranno i responsabili FIGC che daranno suggerimenti e rileveranno i risultati solo in forma statistica.

Non ci saranno graduatorie finali.

GIOCHI E PROVE TECNICHE A CONFRONTO

CAMPO 1 E 1 BIS



1 “IL GUADO” durata complessiva 10 minuti

All'interno del mini campo formare 2 percorsi con materiale didattico a scelta. Il materiale di ogni percorso dovrà essere di colore diverso (es. percorso giallo con materiali tutto gialli e percorso blu con materiali tutto blu)

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

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 tre 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, 2 x 5 minuti circa

Materiale: 4 ostacoli, 2 funicelle, 3 cerchi blu, 3 cerchi gialli,

CAMPO 2 E 2BIS

2 LE STATUE durata complessiva 10 minuti

Regole

I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione della squadra opposta) 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.

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.

Vince la squadra che dopo 2 minuti ha il maggior numero di palloni. Si eseguono 4 turni

Materiale: 5 palloni

CAMPO 3 E 3 BIS

3 LO ZOO durata complessiva 10 minuti

Regole

I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo e sono obbligati ad entrare dopo 5 secondi nel settore opposto dove i giocatori della squadra avversaria dovranno cercare di rubare palla. 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.

Materiale: 5 palloni

CAMPO 4 E 4 BIS

4 1 > 1 nel traffico durata complessiva 10 minuti

Regole

I 10 bambini coinvolti nell'attività svolgono 5 partite 1vs1 che si giocano in contemporanea all'interno dello stesso spazio di gioco.

Il primo dei giocatori che realizza 5 gol determina la fine del turno di gioco.



Dopo ogni turno di gioco vengono cambiate le squadre, le nuove coppie si posizionano le porte e si dà inizio ad una nuova partita (questo alternarsi di gare prosegue per tutti e 10 i minuti previsti dalla stazione).

Materiale: cinesini 20, 5 palloni

TUTTI CONTRO TUTTI (opzionale)

Regole

Il gioco consiste in un "tutti contro tutti" tra i componenti di ognuno dei 2 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 e 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.

SECONDA FASE

Confronti 5 > 5 in contemporanea campetti con porte o porte paletti

Partite da 10' divise in due tempi da 5 minuti per tempo, tutti giocatori devono essere sostituiti.

La durata del confronto sarà di 10 minuti dopodiché avverrà lo spostamento per ripartire con il successivo confronto secondo lo schema indicato. Le porte verranno realizzate con porte amovibili 4x2 o 5x2 oppure paletti posizionati alla distanza di 4 metri.

PROGRAMMA TECNICO POMERIGGIO PICCOLI AMICI 2012/2013

TUTTI I GIOCHI VERRANNO CONDOTTI DAGLI ISTRUTTORI DELLE RISPETTIVE SQUADRE E I PUNTEGGI OTTENUTI VERRANNO COMUNICATI AI RESPONSABILI DI CAMPO PRESENTI

I giochi verranno condotti dagli istruttori delle rispettive squadre.

Sul terreno ci saranno i responsabili FIGC che daranno suggerimenti e rileveranno i risultati solo in forma statistica.

Non ci saranno graduatorie finali.

CAMPO 1 E 1BIS

1 "IL GUADO" durata complessiva 10 minuti

All'interno del mini campo formare 2 percorsi con materiale didattico a scelta. Il materiale di ogni percorso dovrà essere di colore diverso. (es. percorso giallo con materiali tutto gialli e percorso blu con materiali tutto blu)



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

Materiale: 4 ostacolini, 2 funicelle, 3 cerchi blu, 3 cerchi gialli, 3 coni blu e 3 coni gialli

CAMPO 2 E 2 BIS

1 > 1 nel traffico

Regole

I 10 bambini coinvolti nell'attività svolgono 5 partite 1vs1 che si giocano in contemporanea all'interno dello stesso spazio di gioco.

Il primo dei giocatori che realizza 5 gol determina la fine del turno di gioco.

Dopo ogni turno di gioco vengono cambiate le squadre, le nuove coppie si posizionano le porte e si dà inizio ad una nuova partita (questo alternarsi di gare prosegue per tutti e 10 i minuti previsti dalla stazione).

Materiale: cinesini 20, 5 palloni

CAMPO 3 E 3 BIS

"LO ZOO" durata complessiva 10 minuti

Regole

I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo gli avversari senza palla devono cercare di rubare la palla e portarla fuori del campo per guadagnare 1 punto.

La squadra che porta fuori per prima 10 palloni vince 1 punto

Materiale: 3/5 palloni

CAMPO 4 E 4BIS

LE STATUE durata complessiva 10 minuti

Regole

I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione della squadra opposta) 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.

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.

Vince la squadra che dopo 2 minuti ha il maggior numero di palloni. Si eseguono 4 turni

Materiale: 3/5 palloni



5 “Bandiera”(opzionale e sostitutivo)

Si affrontano le due squadre (vengono divise in due gruppi) su uno spazio delimitato con due palloni nella zona centrale, due porticine a fondo campo e alcuni ostacoli di percorso. A ciascun bambino viene assegnato un numero di riferimento. Alla chiamata del numero partono i bambini che hanno la corrispondenza di numero per ciascuna squadra e devono recuperare uno dei palloni condurlo evitando gli ostacoli e calciarlo per primo all'interno della porticina. Viene assegnato 1 pt a chi segna per primo. Si gioca 2 turni da 5 minuti, al termine dei 5 minuti la squadra in vantaggio guadagna un punto.

Materiale: 2 palloni, due porticine 2x1

SECONDA FASE

Al termine dei giochi e dopo la pausa l'attività riprenderà con confronti 3 > 3 con porticine realizzate con conetti, cinesini o paletti alla distanza di 2 metri. In ogni campetto verranno realizzate tre mini campi (se possibile delimitati) per consentire il confronto di tutti e i 9 i componenti la squadra in contemporanea.

La durata del confronto sarà di 10 minuti dopodiché avverrà lo spostamento per ripartire con il successivo confronto secondo lo schema indicato

GIOCHI E PROVE TECNICHE ROTAZIONI SUI CAMPI

PER OGNI SOCIETA' E' INDICATO IL CAMPO DI GIOCO E LA LETTERA DI RIFERIMENTO IN MODO CHE POSSA COLLOCARSI NELLA POSIZIONE GIUSTA SUI CAMPETTI.

NEI CAMPI DOVE LE SOCIETA' SONO MENO DI 16 SI RIDUCE IL NUMERO DEI CAMPI O IN ALTERNATIVA ALCUNE SOCIETA' POTRANNO PORTARE PIU' DI UNA SQUADRA FINO AD ARRIVARE A 16

Primo turno

CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 3	CAMPO 4
BERTASI- MONT.	DUSI- MONT.	FAEDO- MONT.	MORE'- MONT.
FABRIS - VIGEVANO	GIANAZZA – VIGE.	GIULIAN – VIGE.	MARONGIU – VIGE.
GENTILE-VERANO	MANNA-VERANO	MILANI-VERANO	NEGROTTI-VERANO
SQUADRE 1 > 2	SQUADRE 3 > 4	SQUADRE 5 > 6	SQUADRE 7 > 8



CAMPO 4 BIS NORBIS- MONT. MARTIGNONI – VIGE. SOVERNA-VERANO SQUADRE 15 > 16 .	CAMPO 3 BIS PIANTONI- MONT. SOVERNA A, – VIGE. TERRANEO F.-VERA SQUADRE 13 > 14	CAMPO 2 BIS SPIRITELLI- MONT. ZAGO – VIGE. GARRO-VERANO SQUADRE 11 > 12	CAMPO 1 BIS MORE'- MONT. LABADINI – VIGE. CAROLI-VERANO SQUADRE 9 > 10

Secondo turno

CAMPO 1 SQUADRE 15 > 4	CAMPO 2 SQUADRE 1 > 6	CAMPO 3 SQUADRE 3 > 8	CAMPO 4 SQUADRE 5 > 10
CAMPO 4 BIS SQUADRE 13 > 2	CAMPO 3 BIS SQUADRE 11 > 16	CAMPO 2 BIS SQUADRE 9 > 14	CAMPO 1 BIS SQUADRE 7 > 12

Terzo turno

CAMPO 1 SQUADRE 13 > 6	CAMPO 2 SQUADRE 15 > 8	CAMPO 3 SQUADRE 1 > 10	CAMPO 4 SQUADRE 3 > 12
---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------



CAMPO 4 BIS SQUADRE 11 > 4	CAMPO 3 BIS SQUADRE 9 > 2	CAMPO 2 BIS SQUADRE 7 > 16	CAMPO 1 BIS SQUADRE 5 > 14
-------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Quarto turno

CAMPO 1 SQUADRE 11 > 8	CAMPO 2 SQUADRE 13 > 10	CAMPO 3 SQUADRE 15 > 12	CAMPO 4 SQUADRE 1 > 14
CAMPO 4 BIS SQUADRE 9 > 6	CAMPO 3 BIS SQUADRE 7 > 4	CAMPO 2 BIS SQUADRE 5 > 2	CAMPO 1 BIS SQUADRE 3 > 16

SECONDA FASE 5 > 5 (PRIMI CALCI) o 3 > 3 (PICCOLI AMICI) ROTAZIONI SUI CAMPI

Primo confronto

CAMPO 1 SQUADRE 1 > 3	CAMPO 2 SQUADRE 2 > 4	CAMPO 3 SQUADRE 5 > 7	CAMPO 4 SQUADRE 6 > 8
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



CAMPO 4 BIS SQUADRE 14 > 16	CAMPO 3 BIS SQUADRE 13 > 15	CAMPO 2 BIS SQUADRE 10 > 12	CAMPO 1 BIS SQUADRE 9 > 11
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	-------------------------------

Secondo confronto

CAMPO 1 SQUADRE 14 > 4	CAMPO 2 SQUADRE 1 > 7	CAMPO 3 SQUADRE 2 > 8	CAMPO 4 SQUADRE 5 > 11
CAMPO 4 BIS SQUADRE 13 > 3	CAMPO 3 BIS SQUADRE 10 > 16	CAMPO 2 BIS SQUADRE 9 > 15	CAMPO 1 BIS SQUADRE 6 > 12

Terzo confronto

CAMPO 1 SQUADRE 13 > 7	CAMPO 2 SQUADRE 14 > 8	CAMPO 3 SQUADRE 1 > 11	CAMPO 4 SQUADRE 2 > 12
CAMPO 4 BIS SQUADRE 10 > 4	CAMPO 3 BIS SQUADRE 9 > 3	CAMPO 2 BIS SQUADRE 6 > 16	CAMPO 1 BIS SQUADRE 5 > 15

Quarto confronto



CAMPO 1 SQUADRE 10 > 8	CAMPO 2 SQUADRE 13 > 11	CAMPO 3 SQUADRE 14 > 12	CAMPO 4 SQUADRE 1 > 15
CAMPO 4 BIS SQUADRE 9 > 7	CAMPO 3 BIS SQUADRE 6 > 4	CAMPO 2 BIS SQUADRE 5 > 3	CAMPO 1 BIS SQUADRE 2 > 16

ELENCO SOCIETA' PARTECIPANTI E CAMPO CON NUMERO DI RIFERIMENTO PER LE ATTIVITA'

VERANO BRIANZA

	SOCIETA'	DELEGAZIONE	PARTECIPAZIONE	CONTATTO	CAMPO
1	COLICODERVIESE	X	X		
2	CASTELLO CITTA' DI A CANTU'	X	X		
3	CABIATE	X	X		
4	MONTESOLARO	X	X		
5	VIMERCATESE ORENO	X	X		
6	RENATE	X	X		
7	CALCIO CARUGATE	X	X		
8	MEDA	X	X		
9	GERENZANESE	X	X		
10	CASTELLANESE	X	X		
11	VARESINA	X	X		



12	MORAZZONE	X	X		
13	INSUBRIA	X	X		
14	TORINO CLUB	X	X		
15	INTER	X	X		
16	MILAN	X	X		

VIGEVANO

	SOCIETA'	DELEGA ZIONE	PARTECIPA ZIONE	CONTATTO	CAMPO
1	ALDINI	X	X		
2	VIGEVANO	X	X		
3	VISCONTINI	X	X		
4	LOCATE	X	X		
5	SAN COLOMBANO	X	X		
6	ENOTRIA	X	X		
7	BASIGLIO M3	X	X		
8	USOM CALCIO	X	X		
9	CASALMAIOCCO	X	X		
10	CIMIANO	X	X		
11	FORZA E CORAGGIO	X	X		
12	FROG	X	X		
13	LOMBARDIA 1	X	X		



14	MASSERONI	X	X		
15	ROZZANO	X	X		
16	VILLA	X	X		

MONTICHIARI

	SOCIETA'	Primi calci	Piccoli amici	CONTATTO	CAMPO
1	ATALANTA	X	X		
2	MAPELLO	X	X		
3	GHEDI	X	X		
4	FERALPISALO'	X	X		
5	ALBINOLEFFE	X	X		
6	REAL LENO	X	X		
7	VOLUNTAS MONTICHIARI	X	X		
8	SPORTED MARIS 1		X		
9	CREMONESE	X			
10	SAN LAZZARO	X			
11	LA CANTERA	X	X		
12	VOLUNTAS MONTICHIARI 1	X	X		
13					
14					
15					
16					



La F.I.G.C. sgs lombardia si riserva in ogni caso la possibilità di apportare modifiche o correzioni al programma comunicandolo alle società partecipanti.

L'attività non prevede alcuna classifica di merito.

Milano 18.05.2018

Il Coordinatore F.I.G.C. sgs Lombardia
Giuseppe Terraneo

Il delegato Regionale att. Di base F.I.G.C. sgs Lombardia
Prof. Diego Trombello