



**FUN FOOTBALL
FESTA REGIONALE
27 maggio 2018**

Società ospitanti

SPORTED MARIS (CREMONA)

CITTA' DI SEGRATE (SEGRATE- MILANO)

Centri sportivi:

1 Via Corazzini n. 6 (quartiere Maristella) – SPORTED MARIS

2 Via Trento Redecesio - Segrate – CITTA' DI SEGRATE

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 16 a Cremona e 26/24 a Segrate.

Al mattino categoria primi calci (2010) al pomeriggio categoria piccoli amici (2011 possibile portare 2012)

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 2010 (è possibile portare un numero maggiore di bambini fino a 15) categoria primi calci, **almeno 9** (è possibile portare fino a 12 bambini) bambini 2011(2012 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 2010 E PICCOLI AMICI nati nel 2011 /2012

PROGRAMMA TECNICO MATTINO PRIMI CALCI 2010 **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

1 CONDUZIONE VAI E TORNA durata complessiva 10 minuti

Si affrontano contemporaneamente le due squadre.

Vengono posizionati 4 cerchi a formare un quadrato di 15 x 15 (anche fatti con cinesini) conduzione ruotare intorno al cono collocato al centro del quadrato e rientrare nel proprio cerchio fermando la palla all'interno. Si aggiudica 1 punto che arriva primo.

2 DUE CONTRO UNO durata complessiva 10 minuti

Si posizionano sul lato corto del campo 5 porticine da 1,5/2 metri (con conetti medesimo colore totale 20 conetti per ciascun campo complessivamente 40 conetti) sia su un lato che sull'altro del campo.



Si gioca un 2 > 1 tra i due giocatori delle squadre in campo, per 1 minuto di tempo (i campi non vengono suddivisi). Al termine vince la sfida chi ha segnato più reti. Si effettuano 5 sfide per ogni turno cambiando sempre le coppie si spostano i giocatori solo da un lato.

Si effettuano 3 turni dove devono essere cambiati tutti i giocatori in campo (dopo il primo turno vengono inseriti i 5 bambini che sono fermi), quelli che hanno fatto il primo turno non possono fare il secondo, nel terzo turno libero.

I bambini dovranno andare autonomamente a recuperare i palloni. Si può anche calciare da qualsiasi posizione.

Campo 2 e 2 bis

3 SHOOTOUT durata complessiva 10 minuti

Si effettua un uno contro portiere in contemporanea tra le due squadre con i giocatori che partono dal centro del campo e devono cercare di segnare. Il portiere può parare con le mani.

In caso di palese fallo del portiere viene assegnato un calcio diretto da 7 metri. Se la palla viene toccata da portiere l'azione si intende conclusa a meno che dopo il tocco la palla non entri in porta.

Ogni Squadra ha 2 palloni. Chi ha concluso l'azione deve riportare la palla ai propri compagni e collocarsi nel settore di chi ha già concluso lo shootout. Si va a tempo con blocchi 3 turni da 5 minuti e si aggiudica il gioco chi riesce segnare il maggior numero di reti in ciascun turno.

Viene assegnato 1 punto per ogni rete segnata.

Campo 3 e 3 bis porte 4x2 o 5x2.

4 5 > 5 4 porte

Vengono posizionati nel campetto coni a formare 4 porticine larghe 1,5 metri e dei cinesini a delimitare la zona rete.

Si gioca un confronto partita dove i bambini potranno segnare nelle porticine sono calciando dalla zona goal.

Dietro ogni porticina viene collocato uno dei bambini non impegnati nel confronto partita.

Campo 4 e 4 bis

1 > 1 KING

Si collocano in ciascun un campetto 4 porticine 1 x 2 di cui 2 su un lato e due sul lato opposto. La squadra viene divisa in due gruppi da 5 bambini si affrontano contemporaneamente i rimi bambini del gruppo di cui 2 di una squadra e 2 dell'altra.

Al via dell'istruttore ogni bambino deve cercare di andare a segnare nella porticina avversaria e in caso di segnatura verrà dato un punto alla squadra.

Nel caso non venga realizzato nessuna rete non verranno assegnati punti. Il confronto 1 > 1 avrà la durata massima di 1 ' poi verranno cambiati i bambini che si affrontano. Al termine dei 10 minuti la squadra in vantaggio vincerà il confronto.



SECONDA FASE

Confronti 5 > 5 in contemporanea su 8 2 5 sul secondo campo 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 2011/2012 **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.

1° gioco campetti 1 e 1 bis

“Il palleggiatore”

Si gioca con tutti i bambini a disposizione ogni squadra ha a disposizione due palloni posizionati all'interno di un cerchio e i bambini sono posizionati 2 su un lato e 2/3 sull'altro, alla distanza di 15 metri con un cerchio di fronte. Il primi 4 bambini al via dell'istruttore prendono palla dal cerchio e devono eseguire 10 palleggi con i piedi(la palla può rimbalzare per terra, può essere recuperata dopo la caduta a terra e si continua a contare il palleggio), una volta terminati i quali deve posizionare la palla all'interno del proprio cerchio e portarla dalla parte opposta fermanola nel cerchio di fronte.

Guadagnano 1 punto i primi due bambini che arrivano e fermano la palla nel cerchio

Si fanno 3 turni da 5 minuti e si rilevano i punti di ciascun turno per definire la squadra vincente.

2° gioco campetti 2-2 bis

“Palla ricalciata”

Si formano due mini campi 10 x 10 con un nastro bianco/rosso su due paletti (altezza m 1,5) distanti 10 metri. Si realizzano 2 mini campi in ciascun campetto.

Si gioca 5 > 5 su ciascun mini campo e 4 > 4 sull'altro o più a seconda del numero di bambini. Il bambino in possesso palla deve calciarla al volo dalle mani dalla parte opposta del campo e sopra il nastro cercando di farla cadere nel campo avversario per guadagnare un punto.



La palla può essere fermata con le mani (o a seconda del livello dei giocatori a giudizio del direttore di campo dopo un controllo dal compagno) e immediatamente ricalciata dalla parte opposta.

Si giocano due turni da 7' la squadra in vantaggio guadagna un punto con cambio delle squadre che si affrontano. Si assegna un punto alla squadra che al termine dei 7 minuti si trova in vantaggio oppure un punto a testa in caso di pareggio.

Durata 15 minuti

3° e 3 bis

“Tiro a bersaglio”

Si posizionano 3 coni sulla linea di fondo per ciascuna squadra (da una parte e dall'altra del campo totale 6 conetti) si gioca 3 bambini per squadra con tre palloni (n. 3) per squadra . i bambini calciano dalla distanza di 7/9 metri cercando di colpire un cono per guadagnare 1 pt. Ci si dispone 1/2 bambini con la palla sulla linea di calcio e 1/2 dietro a ciascun cono. I bambini dietro al cono prendono la palla e in conduzione la portano dietro la linea di calcio per calciare a loro volta, chi ha calciato invece va dietro al cono per recuperare palla.

Si effettuano 3 turni da 5 minuti cambiando tutti i giocatori ad ogni turno. Al termine dei 5 minuti si contano i conetti colpiti da ciascuna squadra.

4° e 4 bis

“Bandiera”

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 3 turni da 5 minuti, al termine dei 5 minuti la squadra in vantaggio guadagna un punto.

5 CONDUZIONE VELOCE (opzionale)

Si affrontano contemporaneamente le due squadre.

Vengono posizionati per ciascuna squadra 4 (totale 8 cerchi) cerchi alla distanza di 15 metri. I bambini di ogni squadra vengono divisi in due gruppi 3 (o più) dietro un cerchio e 2 (o più) dietro l'altro opposto.

Al via dell'istruttore i 4 bambini con la palla dentro al cerchio dovranno condurla e fermarla obbligatoriamente all'interno del cerchio per guadagnare 1 punto (guadagnano 1 punto solo i primi due arrivati a prescindere dalla squadra). Ogni turno dura 5 minuti e si conta il numero di conduzioni e arresto nel cerchio corrette eseguite. Si effettuano 3 turni. Viene assegnato un punto per la vittoria ad ogni turno per la squadra che ha realizzato più conduzione e arresto corrette.

Campo 1 e 1 bis



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.

Primo turno SEGRATE A e CREMONA

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

CAMPO B SEGRATE

CAMPO 1 SQUADRE 1B > 2B	CAMPO 2 SQUADRE 3B > 4B	CAMPO 3 SQUADRE 5B > 6B	
CAMPO 5 SQUADRE 9B > 10B	CAMPO 4 SQUADRE 7B > 8B		



Secondo turno CAMPI A SEGRATE E CREMONA

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

CAMPO B SEGRATE secondo turno

CAMPO 1 SQUADRE 4B > 9B	CAMPO 2 SQUADRE 1B > 6B	CAMPO 3 SQUADRE 3B > 8B	
CAMPO 5 SQUADRE 2B > 7B	CAMPO 4 SQUADRE 5B > 10B		

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

Terzo turno CAMPO B SEGRATE

CAMPO 1 SQUADRE 6B > 7B	CAMPO 2 SQUADRE 8B > 9B	CAMPO 3 SQUADRE 1 > 10 B	
CAMPO 5 SQUADRE 4B > 5B	CAMPO 4 SQUADRE 2B > 3B		



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

CAMPO B SEGRATE

CAMPO 1 SQUADRE 5B > 8B	CAMPO 2 SQUADRE 7B > 10B	CAMPO 3 SQUADRE 2B > 9B	
CAMPO 5 SQUADRE 3B > 6B	CAMPO 4 SQUADRE 1B > 4B		

Quinto turno (ancora da decidere se verrà fatto)

CAMPO B SEGRATE

CAMPO 1 SQUADRE 3B > 10B	CAMPO 2 SQUADRE 2B > 5B	CAMPO 3 SQUADRE 4B > 7B	
CAMPO 5 SQUADRE 1B > 8B	CAMPO 4 SQUADRE 6B > 9B		



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

CAMPO B SEGRATE

CAMPO 1 SQUADRE 1B > 3B	CAMPO 2 SQUADRE 2B > 4B	CAMPO 3 SQUADRE 5B > 7B	
CAMPO 5 SQUADRE 6B > 9B	CAMPO 4 SQUADRE 10 B > 8B		

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

CAMPO B SEGRATE

CAMPO 1 SQUADRE 1B > 5B	CAMPO 2 SQUADRE 2B > 6B	CAMPO 3 SQUADRE 3B > 7B	
CAMPO 5 SQUADRE 4B > 8B	CAMPO 4 SQUADRE 9B > 10B		



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

CAMPO B SEGRATE

CAMPO 1 SQUADRE 1B > 9B	CAMPO 2 SQUADRE 2B > 10B	CAMPO 3 SQUADRE 3B > 5B	
CAMPO 5 SQUADRE 4B > 8B	CAMPO 4 SQUADRE 7B > 6B		

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

CAMPO B SEGRATE

CAMPO 1 SQUADRE 1B > 7B	CAMPO 2 SQUADRE 2B > 8B	CAMPO 3 SQUADRE 10B > 4B	
CAMPO 5 SQUADRE 3B > 9B	CAMPO 4 SQUADRE 5B > 6B		



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

	SOCIETA'	DELEGAZIONE	PARTECIPAZIONE	CAMPO
1	MORAZZONE	VARESE	ok	SEGRATE
2	CASTELLO VIGHIZZOLO	COMO	ok	SEGRATE
3	MONTESOLARO	COMO	ok	SEGRATE
4	MEDA	MONZA	OK	SEGRATE
5	CASTELLANZESE	LEGNANO	ok	SEGRATE
6	F.C. INTERNAZIONALE	MILANO	Ok solo primi calci mattino	SEGRATE
7	BASIGLIO MILANO 3	MILANO	Ok	SEGRATE
8	MASSERONI MARCHESE	MILANO	ok	SEGRATE
9	LOMBARDIA UNO	MILANO	ok	SEGRATE
10	FORZA E CORAGGIO	MILANO	OK	SEGRATE
11	VILLA	MILANO	ok	SEGRATE
12	VISCONTINI	MILANO	OK	SEGRATE
13	TORINO CLUB	VARESE	OK	SEGRATE
14	INSUBRIA	VARESE	OK	SEGRATE
15	VARESINA	VARESE	ok	SEGRATE
16	AUSONIA 1931	MILANO	ok	SEGRATE
1 B	ROZZANO	MILANO	ok	SEGRATE
2 B	CABIATE	COMO	ok	SEGRATE
3 B	USOM CALCIO	MILANO	ok	SEGRATE
4 B	COLICO DERVIESE	LECCO	ok	SEGRATE



5 B	GERENZANESE	LEGNANO	ok	SEGRATE
6 B	ALDINI	MILANO	ok	SEGRATE
7 B	CITTA' DI VIGEVANO	PAVIA	ok	SEGRATE
8 B	LOCATE	PAVIA	ok	SEGRATE
9 B	ENOTRIA	MILANO	Ok solo primi calci	SEGRATE
10 B	CITTA' SEGRATE	MILANO	OK	SEGRATE

CREMONA

	SOCIETA'	DELEGAZIONE	PARTECIPAZIONE	CAMPO
1	ATALANTA	BERGAMO	ok	CREMONA
2	NAC CURTATONE	MANTOVA	ok	CREMONA
3	ALBINOLEFFE	BERGAMO	ok	CREMONA
4	MAPELLO BONATE	BERGAMO	ok	CREMONA
5	FERALPISALO'	BRESCIA	ok	CREMONA
6	BRESCIA	BRESCIA	OK	CREMONA
7	REAL LENO	BRESCIA	OK	CREMONA
8	GHEDI	BRESCIA	ok	CREMONA
9	FERALPISALO	BRESCIA	ok	CREMONA
10	MONTICHIARI	BRESCIA	ok	CREMONA
11	SPORTED MARIS	CREMONA	OK	CREMONA
12	CASALMAIOCCO	LODI	ok	CREMONA
13	SAN COLOMBANO	LODI	ok	CREMONA
14	CPC SAN LAZZARO	MANTOVA	ok	CREMONA
15	LA CANTERA	MANTOVA	ok	CREMONA
16	SAN COLOMBANO	LODI	OK	CREMONA



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 24.04.2018

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