



STAGIONE SPORTIVA 2025-2026

TORNEO FASE AUTUNNALE

CATEGORIA PRIMI CALCI

PRIMI CALCI		
12/10/2025	1^gg raggruppamento	<i>Il re dei portieri</i>
19/10/2025	2^gg raggruppamento	<i>Tutti contro tutti</i>
26/10/2025	3^gg raggruppamento	<i>1 contro 1 nel traffico</i>
02/11/2025	RIPOSO	/
09/11/2025	4^gg raggruppamento	<i>I bonus</i>
16/11/2025	5^gg raggruppamento	<i>Il re dei portieri</i>
23/11/2025	6^gg raggruppamento	<i>Tutti contro tutti</i>
30/11/2025	7^gg raggruppamento	<i>1 contro 1 nel traffico</i>
07/12/2025	RIPOSO	/
14/12/2025	8^gg raggruppamento	<i>I bonus</i>

INDICAZIONI

L'attività autunnale della categoria primi calci è suddivisa in due fasi distinte:

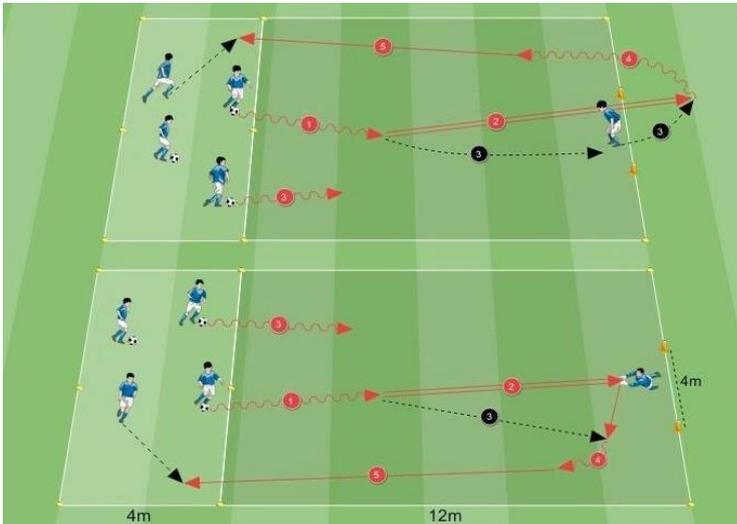
- **L'attivazione**: è la fase iniziale della durata di 10 minuti contraddistinta da una proposta tecnica, ogni volta diversa, illustrata successivamente da grafica e spiegazione per lo svolgimento;
- **Partite**: le partite si svolgono nella modalità 5vs5 – 4vs4 in base alla categoria di appartenenza; verranno svolti 4 tempi da 12 minuti ciascuno e i tecnici (come da C.U. 1 SGS) possono decidere se effettuare le partite con squadre miste o se far giocare insieme i bambini della stessa società.

N.B. è di fondamentale importanza rispettare le misure dei campi e il numero dei bambini per ogni partita.

MODALITA' ATTIVAZIONE TECNICA

IL RE DEI PORTIERI

(Raggruppamento giornate 1[^],5[^])



Descrizione

4 giocatori si posizionano all'interno di uno spazio rettangolare (chiamato area di partenza) definito di fronte ad una porta difesa da un portiere. La porta è larga 4 metri. Solo 3 dei 4 giocatori all'interno dell'area di partenza sono in possesso di un pallone. Si realizzano 2 stazioni diverse che coinvolgono 5 giocatori ciascuna. In ogni stazione il gioco si svolge in modo autonomo. Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere.

Regole

In base all'esito dell'azione di tiro, si sviluppano rotazioni diverse nei ruoli di gioco:

- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette all'unico compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza.

In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.

Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara a contrastare l'azione successiva.

Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (quando distratto o non ha ancora preso posizione all'interno della porta): questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di partecipazione dei giocatori.

Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record di parate da cercare di battere.



TUTTI CONTRO TUTTI (Raggruppamento giornate 2[^], 6[^])



Descrizione

I giocatori si dividono in gruppi da 2, 3 o 4 elementi. Ogni gruppo gioca usando un pallone e una porta (si suggerisce di utilizzare anche la porta regolamentare già definita per la partita U6/U7 o delimitatori utilizzati per segnare le linee laterali).

Si svolgono più partite, giocate in contemporanea, a una sola porta. La porta è difesa da un portiere. La partita si svolge attraverso una modalità definita “tutti contro tutti” nella quale si gioca individualmente, non sono previste squadre.

Regole

In ogni gruppo si identificano un portiere e dei giocatori di movimento (1, 2 o 3 a seconda delle numeriche di gioco previste).

I giocatori di movimento cercano di fare gol al portiere evitando l'intervento dei propri avversari.

Al termine di ogni azione di gioco in cui la palla esce dal campo o c'è un fallo, l'azione successiva riparte dal portiere attraverso un lancio casuale dal pallone realizzato in uno spazio libero del campo.

In caso di gol, chi realizza una rete totalizza un punto e nell'azione successiva va in porta scambiandosi il ruolo con il portiere.

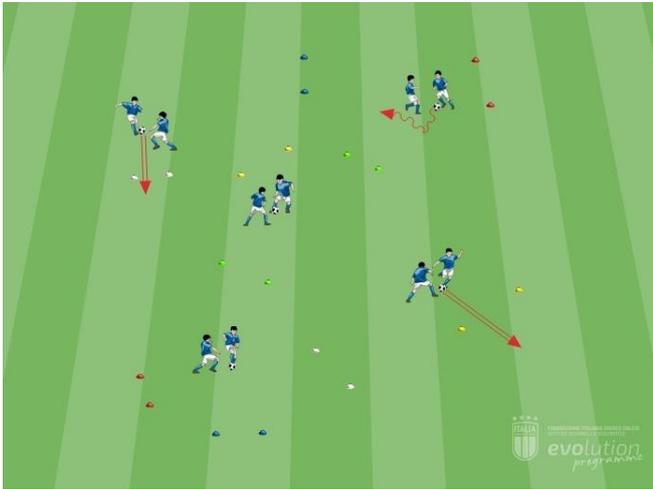
Varianti

Adattamenti numerici: le dinamiche della proposta rimangono invariate anche con un numero diverso da 6 partecipanti. L'attività può essere realizzata con un minimo di 2 giocatori e un massimo di 12 aumentando o diminuendo il numero di partite contemporanee previste.



1vs1 nel traffico

(Raggruppamento giornate 3[^], 7[^])



Descrizione

I giocatori si dividono a coppie. Ad ogni coppia vengono consegnati quattro delimitatori ed un pallone con l'indicazione di realizzare autonomamente due porte (delle dimensioni desiderate) all'interno del settore di gioco definito e giocare una partita.

I dieci bambini coinvolti nell'attività svolgono cinque partite 1 contro 1 che si giocano in contemporanea all'interno dello stesso spazio di gioco.

Regole

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 ri-posizionano le porte e si dà inizio ad un'altra partita (questo alternarsi di gare prosegue per tutti e 10 i minuti previsti dall'attività).

Le coppie, giocando contemporaneamente nello stesso spazio di gioco, potrebbero ostacolarsi tra di loro nello svolgimento delle partite, tale situazione è prevista dalle dinamiche dell'attività e non comporta interruzioni o penalità.



I BONUS

(Raggruppamento giornate 4[^], 8[^])



Descrizione

Dieci giocatori si dividono in tre gruppi: due composti da tre giocatori; uno composto da quattro giocatori. Ogni gruppo gioca su di una porta (larga circa 3 metri) difesa da un portiere. I giocatori che non vanno in porta sono in possesso di un pallone ciascuno.

Si svolge un'attività di tiro in porta con punteggio.

Regole

Il portiere chiama il nome del compagno al quale spetta il turno di tiro:

- Se questo fa gol, i ruoli rimangono invariati.
- In caso di parata o di tiro che finisce fuori dallo specchio della porta, si effettua un cambio di ruolo tra il tiratore ed il portiere.

La distanza di tiro viene decisa autonomamente dai giocatori. In seguito alla comprensione delle dinamiche organizzative del gioco questo viene svolto attraverso un punteggio da abbinare ad ogni gol:

- i giocatori con la palla partono da 0 punti, ogni gol realizzato corrisponde ad un "punto bonus".
- Ogni errore o parata da parte del portiere corrisponde alla perdita di un punto bonus.
- Se il giocatore che calcia non fa gol nel momento in cui si trova a 0 punti, va in porta invertendo il proprio ruolo di gioco con il portiere. Si consiglia di fissare un limite al numero di bonus che è possibile accumulare (ad esempio 3).

Varianti

- La palla, per essere calciata in porta, deve essere prima messa in movimento (va mossa attraverso un auto-passaggio).
- La palla, per essere calciata in porta, deve essere alzata da terra (questa azione può essere svolta anche utilizzando le mani).
- Il giocatore chiamato per nome può realizzare un'azione nella quale vi è la possibilità di condurre palla e dribblare il portiere.