



STAGIONE SPORTIVA 2026-2027

TORNEO FASE AUTUNNALE

CATEGORIA PRIMI CALCI

PRIMI CALCI		
11/10/2026	1^gg raggruppamento	<i>Il re dei portieri</i>
18/10/2026	2^gg raggruppamento	<i>L'arena</i>
25/10/2026	3^gg raggruppamento	<i>Le statue</i>
01/11/2026	RIPOSO	/
08/11/2026	4^gg raggruppamento	<i>I bonus</i>
15/11/2026	5^gg raggruppamento	<i>Il re dei portieri</i>
22/11/2026	6^gg raggruppamento	<i>L'arena</i>
29/11/2026	7^gg raggruppamento	<i>Le statue</i>
06/12/2026	RIPOSO	/
13/12/2026	8^gg raggruppamento	<i>I bonus</i>

INDICAZIONI

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

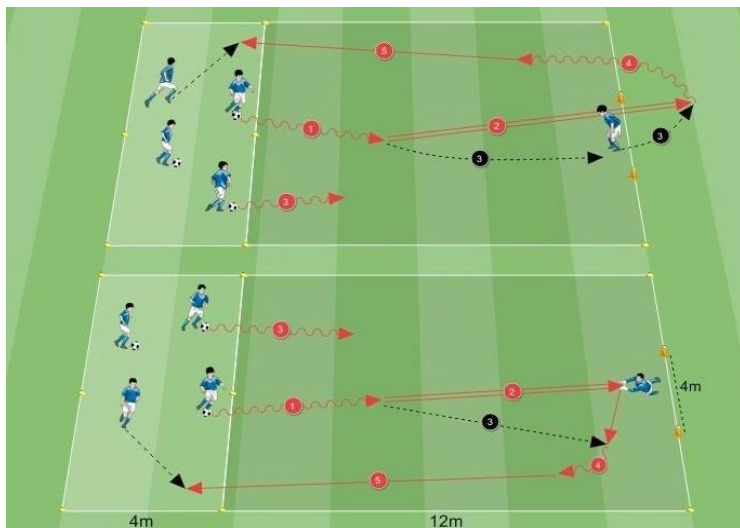
- **L'attivazione**: è la fase iniziale della durata di 10 minuti contraddistinta da una proposta tecnica, ogni volta diversa, illustrata successivamente da grafica e spiegazione per lo svolgimento;
- **Partite**: le partite si svolgono nella modalità 5vs5 – 4vs4 in base alla categoria di appartenenza; 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^a, 5^a)



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 pallone 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.

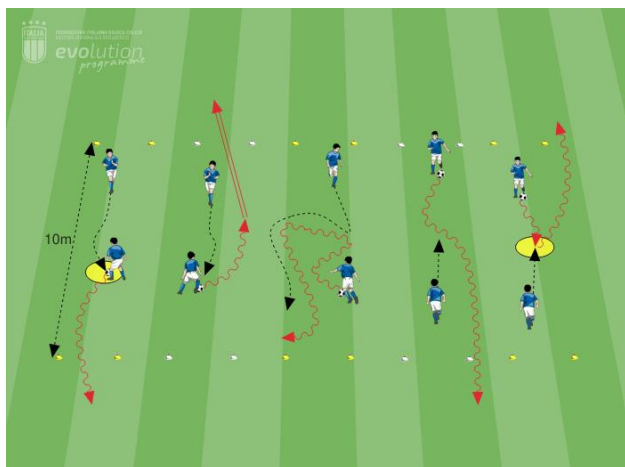
Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara a contrastare l'azione successiva.

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.

L'ARENA

(Raggruppamento giornate 2^a , 6^a)



Organizzazione

Vengono definiti cinque campi di gioco attraverso delle porte di piccole dimensioni.

Descrizione

All'interno di ogni campo si svolgono delle sfide 1 contro 1 con obiettivi diversi.

Regole

L'obiettivo delle situazioni di 1 contro 1 all'interno di ogni campo di gioco cambia a seconda delle scelte di ogni coppia di giocatori. Le opportunità di gioco sono le seguenti:

- Fare gol (nelle porticine che delimitano il campo).
- Mantenere il possesso della palla (all'interno dello spazio definito tra le porte di tutti i campi di gioco).
- Superare l'avversario in conduzione di palla (andando oltre la linea di meta definita dalle porticine dei cinque campi di gioco).

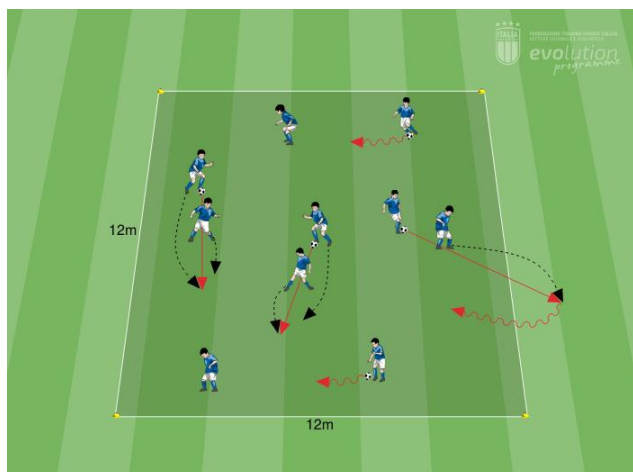
Al termine di ogni punto realizzato da uno o dall'altro giocatore i partecipanti decidono autonomamente quale altro obiettivo perseguire nell'azione successiva. In seguito ad ogni punto, l'azione successiva ricomincia attraverso il possesso di palla del giocatore che l'ha subito.

Dopo 2 minuti di gioco si cambiano le coppie di sfidanti. Il cambiamento della posizione può essere lasciato con modalità autonome oppure organizzato attraverso una rotazione data dai risultati ottenuti: chi vince cambia campo in una direzione, chi perde, in quella opposta.

In caso di giocatori in numero dispari, un campo vede una sfida alternata tra due giocatori: il terzo partecipante entra al posto del compagno in seguito ad ogni punto realizzato.

LE STATUE

(Raggruppamento giornate 3^a, 7^a)



Organizzazione

I dieci giocatori si posizionano all'interno del quadrato di gioco: cinque di loro sono in possesso di una palla, liberi di muoversi all'interno del campo; gli altri cinque sono fermi con le gambe divaricate e distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato.

Descrizione

Si svolge un'attività di duello tra giocatori con l'obiettivo di contendersi il possesso del pallone.

Regole

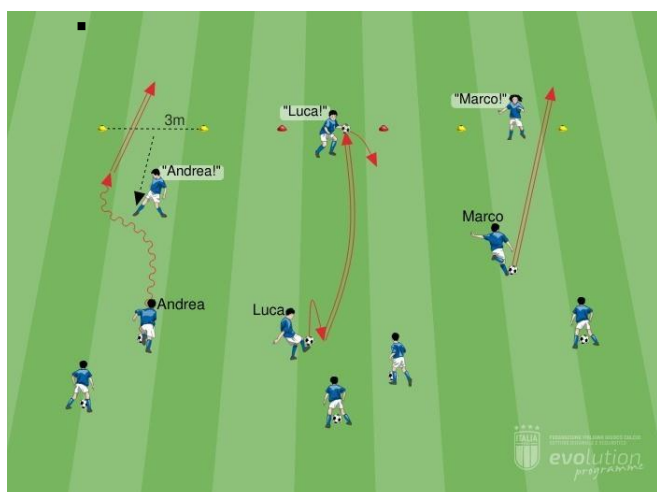
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione del pallone effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Il giocatore che riesce ad impossessarsi del pallone (mantenendolo per almeno 3 secondi), continua il gioco andando alla ricerca di un altro compagno da sfidare. Il giocatore che perde il duello si ferma a gambe divaricate in attesa di essere sfidato da un altro compagno.

- Se durante un duello la palla esce dal campo di gioco la sfida viene interrotta e l'ultimo giocatore ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate in attesa di una nuova sfida.



I BONUS

(Raggruppamento giornate 4^a, 8^a)



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.