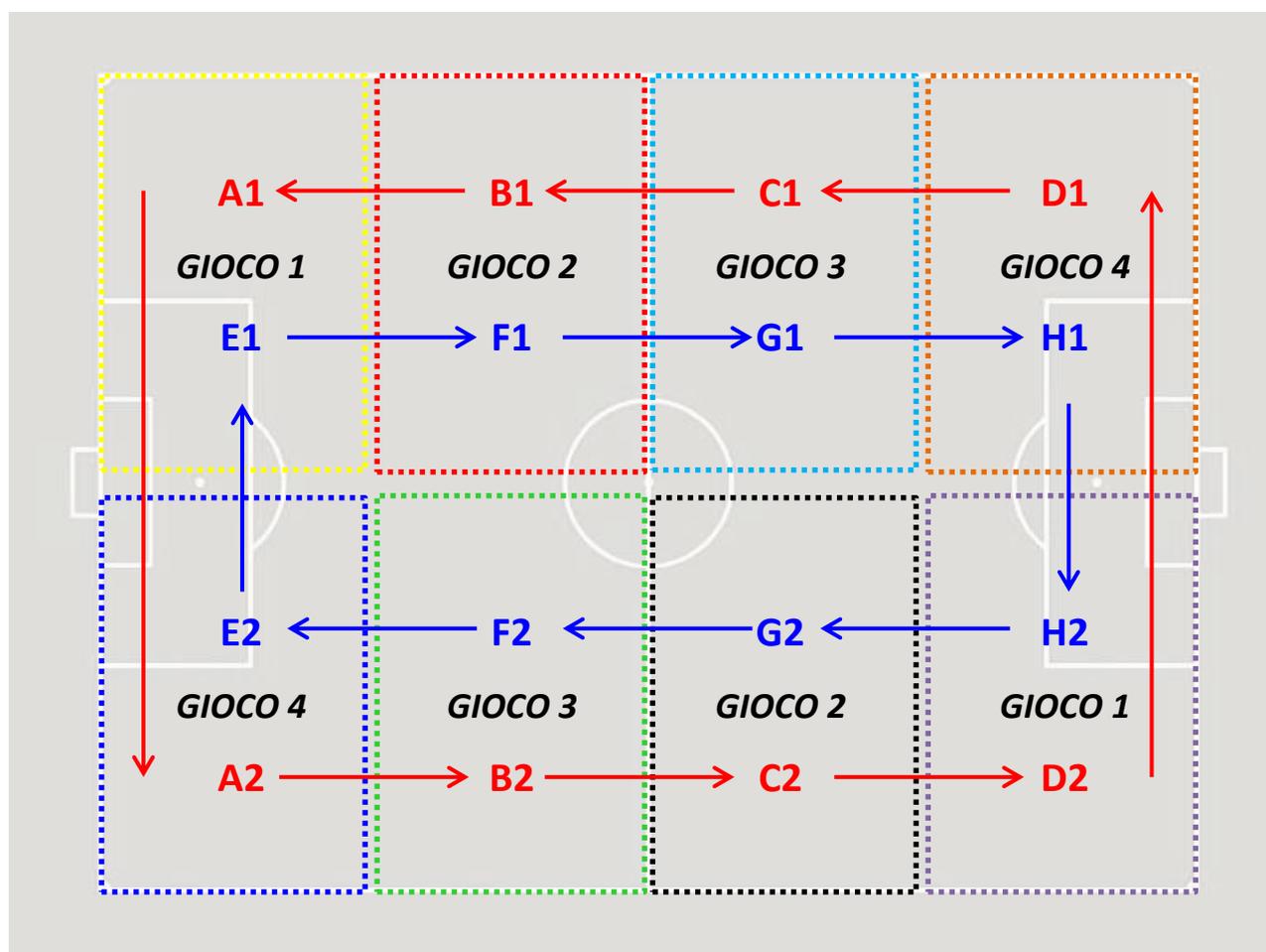


FESTA FINALE PULCINI/ESORDIENTI 2017/2018

La manifestazione prevede la partecipazione di 8 società seguendo l'elenco delle graduatorie di merito stilato da ogni Delegazione provinciale, ogni squadra a sua volta dovrà essere composta da un numero di 12 giocatori.

Il programma si svolge in 2 fasi: una **prima fase** strutturata su attività di esercitazioni didattiche in cui si affronteranno le varie società secondo lo schema successivamente indicato ed una **seconda fase** dove si disputeranno partite da **6 vs 6**.

STRUTTURAZIONE PRIMA FASE:



Ogni tecnico dividerà il proprio gruppo di 12 ragazzini in 2 squadre (A1 – A2, B1 – B2 e così via). Durante lo svolgimento della prima fase ogni squadra effettuerà **3 rotazioni** per un totale di **4 giochi**; ogni gioco avrà la durata di **8 minuti** al termine del quale le squadre seguiranno lo schema sopra rappresentato ruotando in **senso orario/antiorario** come descritto dall'illustrazione.

RIEPILOGO PRIMA FASE:

	1° GIOCO	2° GIOCO	3° GIOCO	4° GIOCO
1° TURNO	<i>A1 – E1 H2 – D2</i>	<i>B1 – F1 G2 – C2</i>	<i>C1 – G1 F2 – B2</i>	<i>D1 – H1 E2 – A2</i>
2° TURNO	<i>B1 – E2 H1 – C2</i>	<i>C1 – E1 H2 – B2</i>	<i>D1 – F1 G2 – A2</i>	<i>D2 – G1 F2 – A1</i>
3° TURNO	<i>C1 – F2 G1 – B2</i>	<i>D1 – E2 H1 – A2</i>	<i>D2 – E1 H2 – A1</i>	<i>C2 – F1 G2 – B1</i>
4° TURNO	<i>D1 – G2 F1 – A2</i>	<i>D2 – F2 G1 – A1</i>	<i>C2 – E2 H1 – B1</i>	<i>B2 – E1 H2 – C2</i>

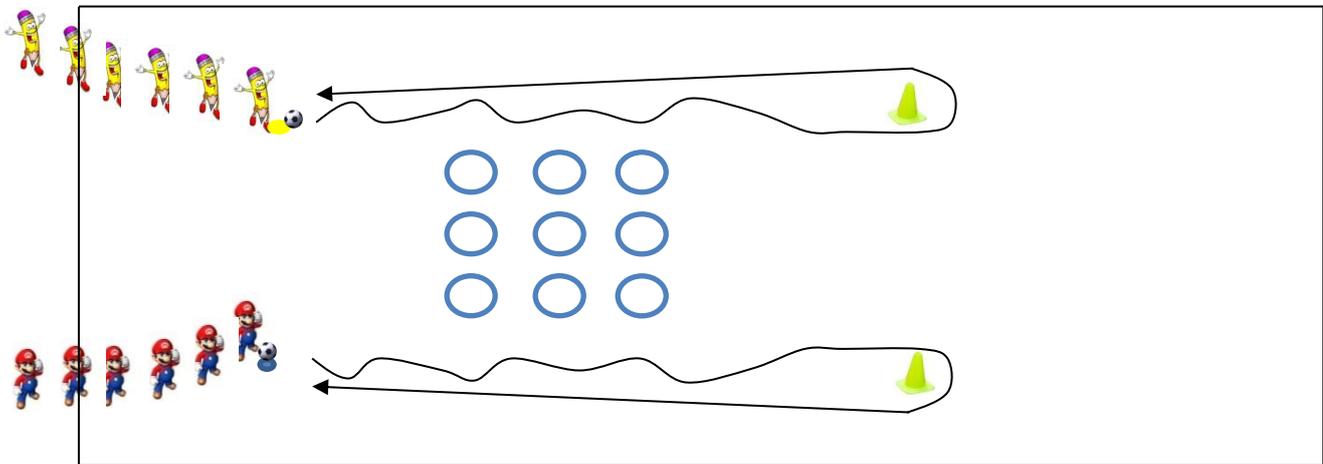
GIOCO N. 1

IL TRIS

Partecipanti: 1 gruppo di 6 componenti per squadra (squadra A:  ; squadra B: )
Delimitatori di spazio
Palloni n. 4
9 Cerchi

Le due squadre costituiscono un gruppo di 6 ragazzi cd. e si dispongono come da figura.

Il gioco inizia con il primo giocatore della squadra che guida la palla intorno al cono; calcia la palla al secondo giocatore corre verso i cerchi per occuparne uno (il secondo giocatore può partire solamente dopo la ricezione). Vince la squadra che per prima riuscirà a formare un tris.



GIOCO N. 2

DALL' 1 vs 0 al 3 vs 3

Partecipanti: 1 gruppi di 6 (5+1 portiere) componenti per squadra (squadra A:  ; squadra B: )

Delimitatori di spazio

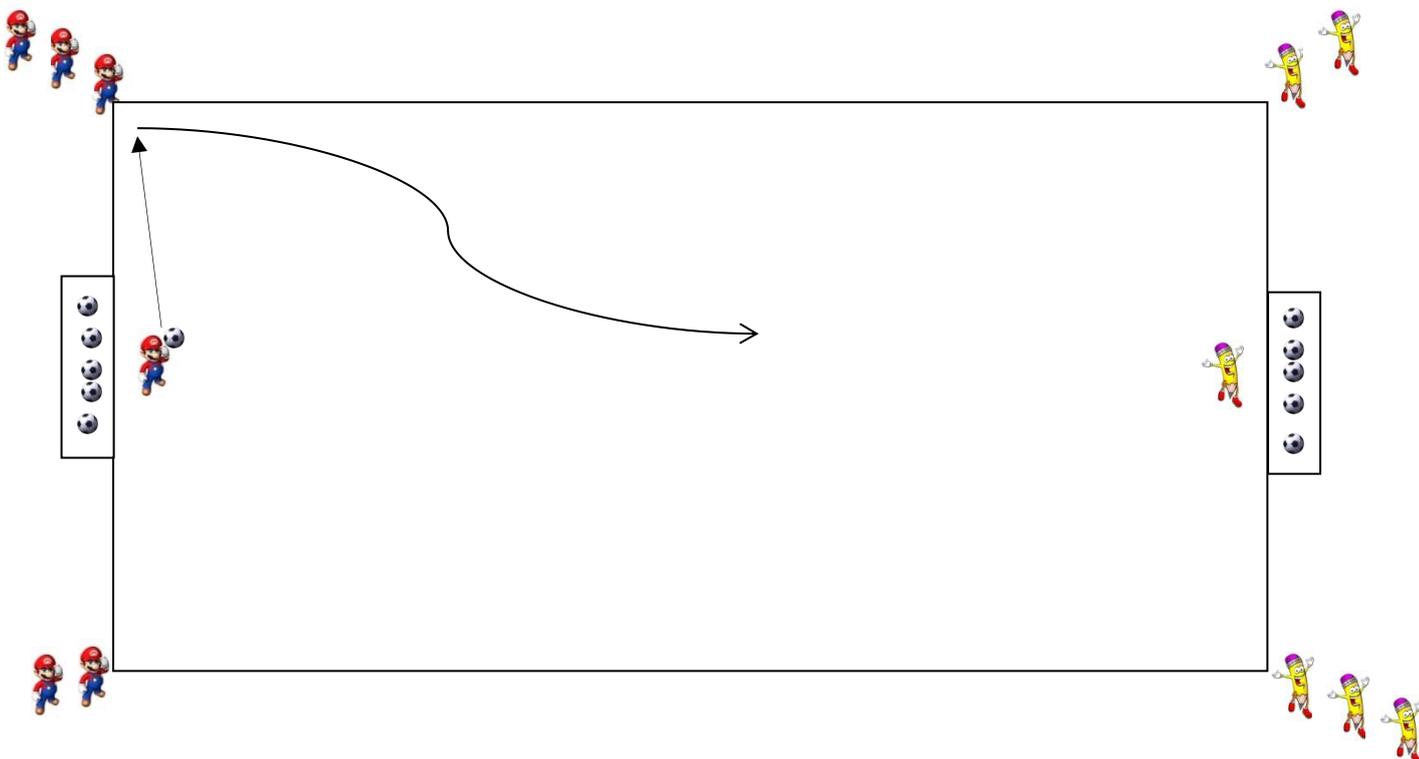
Palloni n. 4

Due porte 4x2

Le due squadre costituiscono un gruppo di 6 ragazzi cd. e si dispongono come da figura.

Il gioco inizia con il portiere blu che passa la palla ad un suo compagno posto esternamente il quale dopo una breve conduzione calcia la palla cercando di far gol al portiere avversario; terminata l'azione il portiere giallo passerà la palla ad un suo compagno per dar vita ad un 1vs1 a tutto campo. Conclusa l'azione si ricomincerà dal portiere blu che chiamerà in causa un suo giocatore così da formare un 2vs1 con blu in superiorità numerica; il gioco proseguirà con un 2vs2, 3vs2 e 3vs3.

Terminata la sequenza il gioco ripartirà questa volta dal portiere della squadra gialla (tiro in porta 1vs0).



GIOCO N. 3

STAFFETTA TECNICO - MOTORIA

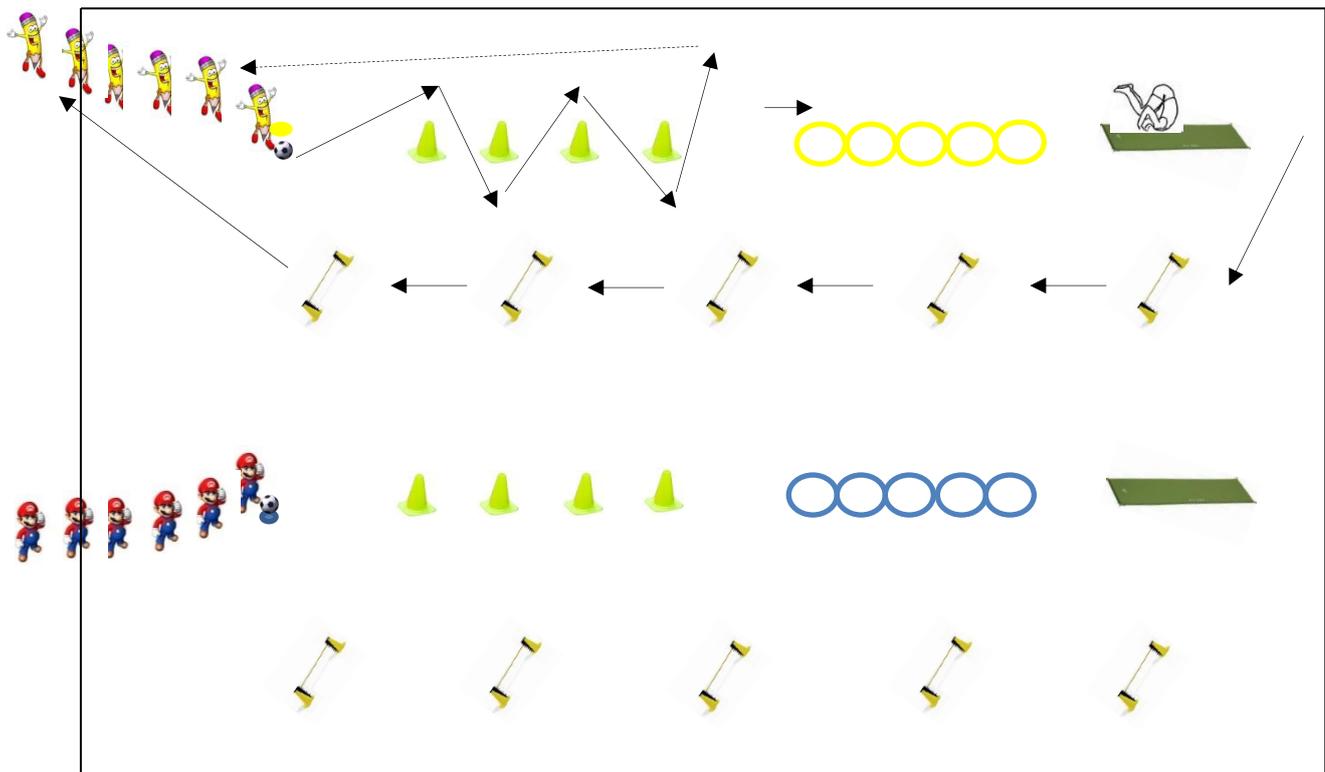
Partecipanti: 1 gruppo di 6 componenti per squadra (squadra A:  ; squadra B: )
Delimitatori di spazio
Cerchi, birilli, materassini, ostacoli, palloni

Le due squadre costituiscono un gruppo di 6 ragazzi cd. e si dispongono come da figura.

Il gioco inizia con il primo giocatore della squadra che esegue una conduzione in slalom con la palla tra i birilli; al termine dello slalom il giocatore effettua un passaggio al compagno (diventato a sua volta primo della fila) ed inizia il percorso motorio (senza palla) effettuando in sequenza:

- Salto a piedi uniti dei cerchi
- Capovolta sul materassino
- Salto in corsa degli ostacoli
- Ritorno di corsa a posto

Tornando a posto il giocatore batte il cinque al primo della fila che inizia a sua volta il percorso.



GIOCO N.4

PARTITA A TEMA per AMPIEZZA E PROFONDITA'

3vs3 + 2 sponde esterne attacco ampiezza + 1 sponda fondo attacco profondità.

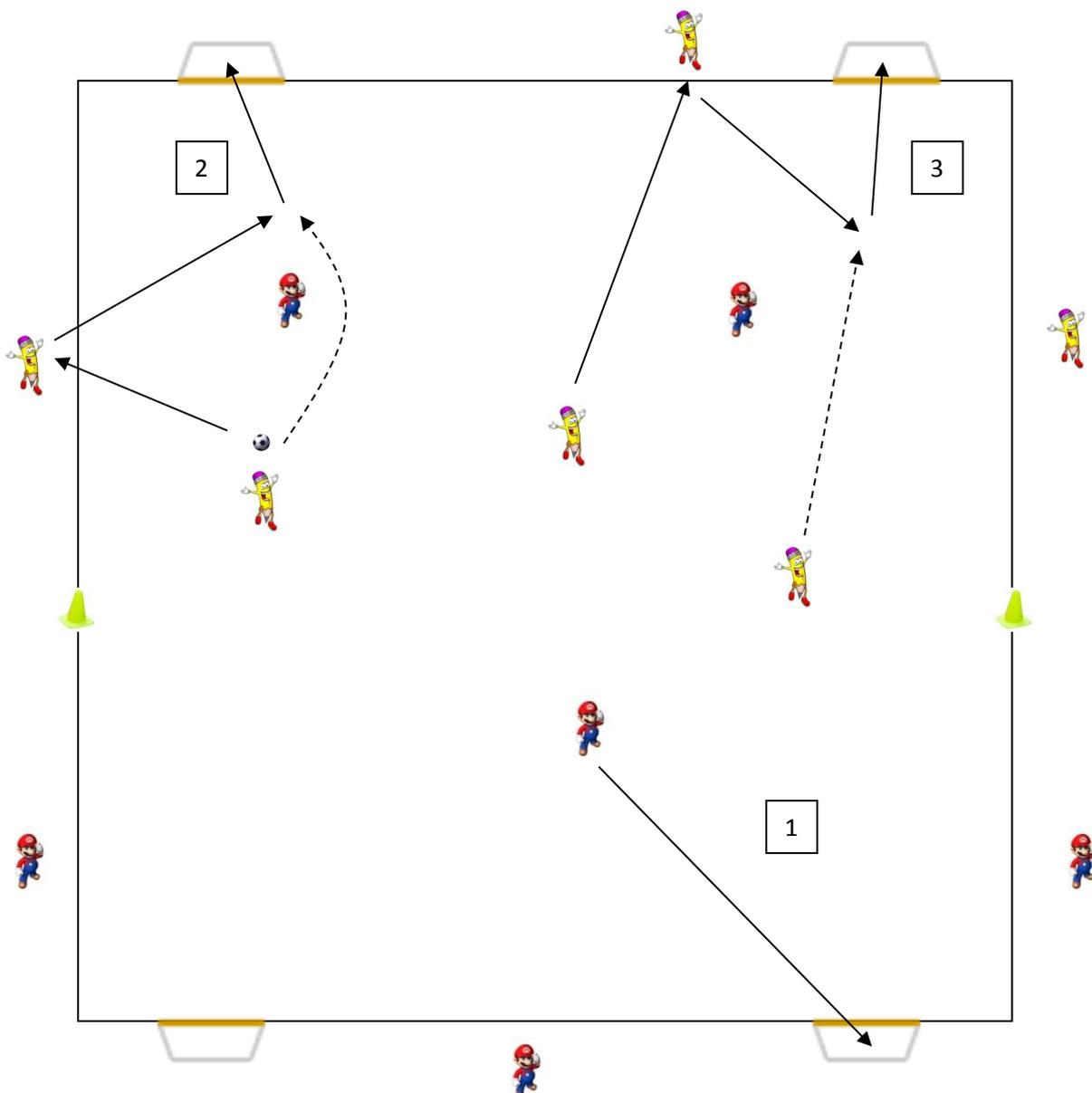
Partecipanti: 1 gruppi di 6 (3+2+1) componenti per squadra
Delimitatori di spazio
Palloni n. 4
Quattro porte 2 metri

Le due squadre costituiscono un gruppo di 6 ragazzi cd. e si dispongono come da figura.

I calciatori posizionati fuori lateralmente fungono da sponde per l'ampiezza ed hanno un massimo di 2 tocchi; I calciatori posizionati fuori sul fondo d'attacco tra le due porte fungono da sponde per la profondità ed hanno un massimo di 1 tocchi.

Il gol nelle porte piccole ha valore 1 se segnato direttamente come situazione numero 1, ha valore 2 se viene segnato dopo uno-due con la sponda in ampiezza come in situazione 2 e vale 3 se viene segnato da un terzo giocatore su una sponda in profondità come in situazione 3

La partita ha una durata di 10 minuti, i tecnici devo far ruotare i calciatori in modo che tutti possono stazionare nella postazione esterna

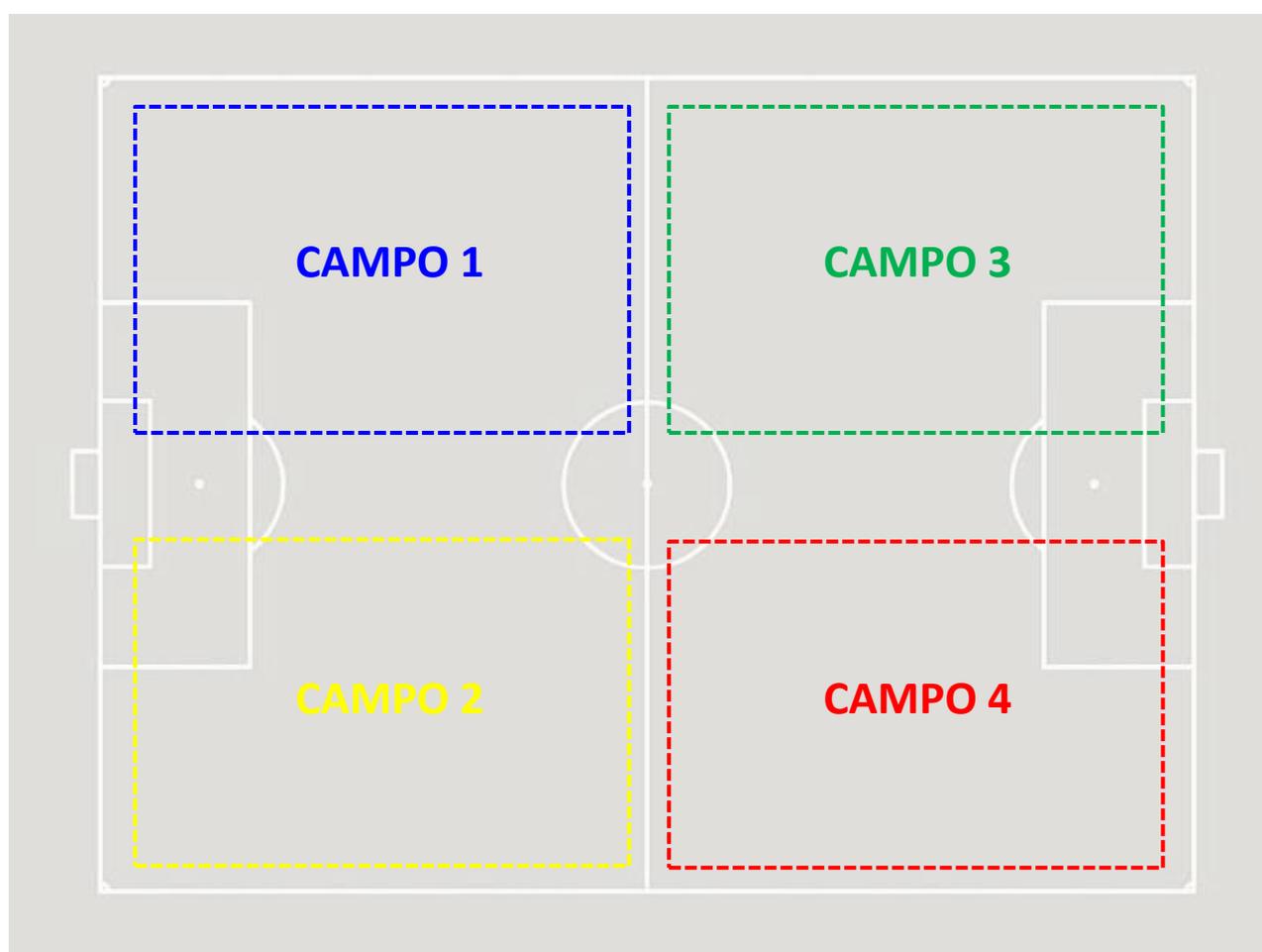


STRUTTURAZIONE SECONDA FASE:

Terminata la prima fase ogni tecnico dividerà il proprio gruppo in due sottogruppi da 6 giocatori ciascuno (A1 – A2, B1 – B2 e così via). Le squadre si affronteranno in partite **6vs6** con due tempi da **10 minuti ognuno**: ogni sottogruppo disputerà un solo tempo della partita.

Durante lo svolgimento della seconda fase ogni squadra effettuerà **2 rotazioni** per un totale di **3 partite**; al termine di ogni partita le squadre seguiranno lo schema sopra rappresentato cambiando campo **come descritto dall'illustrazione**.

DISPOSIZIONE CAMPI DA GIOCO (misure campo 40 x 25):



RIEPILOGO SECONDA FASE:

	CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 3	CAMPO 4
1° TURNO	A - B	C - D	E - F	G - H
2° TURNO	A - C	B - D	E - G	F - H
3° TURNO	C - B	A - D	G - F	E - H

MATERIALE NECESSARIO

Ogni società dovrà **OBBLIGATORIAMENTE** presentarsi nelle giornate di svolgimento della manifestazione con in seguente materiale sportivo:

- 8 (otto) palloni N° 4;
- 1 (una) muta di maglie;
- 1 (una) muta di casacche.

INDICAZIONI GENERALI

- A. Numero minimo di giocatori per disputare la Festa Finale: 12 (dodici);
- B. Le squadre dovranno essere composte da tesserati appartenenti alla categoria Pulcini Misti (nati dal 01.01.2007 al 31.12.2008) ed Esordienti Misti (nati dal 01.01.2005 al 31.12.2006);
- C. I bambini devono giocare obbligatoriamente con scarpe con tacchetti in gomma;
- D. Sono ammessi in campo: n°1 dirigenti accompagnatori e il tecnico. Tutti questi soggetti dovranno essere inseriti nella distinta di gara;
- E. È data facoltà agli istruttori che supervisioneranno lo svolgimento dei giochi didattici di accordarsi per eventuali varianti.