



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Legg Nazionale Dilettanti

COMITATO REGIONALE CALABRIA

Via Contessa Clemenza n. 1 – 88100 CATANZARO
TEL.. 0961 752841/2 - FAX. 0961 752795
Indirizzo Internet: www.crcalabria.it

e-mail: segreteria@crcalabria.it

Posta Certificata: segreteria@pec.crcalabria.it
tesseramento@pec.crcalabria.it
amministrazione@pec.crcalabria.it
giustiziasportiva@pec.crcalabria.it



Stagione Sportiva 2018/2019

Comunicato Ufficiale n° 81 del 27 Maggio 2019

XX FESTA REGIONALE “FUN FOOTBALL” - Categoria Piccoli Amici

30° Convenzione Internazionale dei Diritti dei Minori

Centro Tecnico Federale F.I.G.C. – COMITATO REGIONALE CALABRIA – L.N.D.
Via Contessa Clemenza – CATANZARO (CZ)

DOMENICA 2 GIUGNO 2019

SOCIETA' PARTECIPANTI	
Delegazione Provinciale Catanzaro	AQUILE CATANZARO - KENNEDY J.F. - PANTERE NERE CATANZARO
Delegazione Provinciale Cosenza	MARCA - POPILBIANCO – REAL COSENZA
Delegazione Provinciale Crotona	REAL KROTON – SC COTRONEIGIULIO COVELLI
Delegazione Provinciale Reggio Calabria	SEGATO - URBS REGGINA 1914 srl
Delegazione Provinciale Vibo Valentia	REAL VIBO – VIBONESE CALCIO srl
Delegazione Distrettuale di Rossano	SPORTING CLUB CORIGLIANO
Delegazione Distrettuale Gioia Tauro	ASISPORTIME TAURIANOVA
Delegazione Zonale Belvedere	DIGIESE DE GIORGIO - SC ALESSANDRO ROSINA
Delegazione Zonale Lamezia Terme	CALCIO LAMEZIA - COSTA DEL LIONE CALCIO 5
Delegazione Zonale Soverato	CIR S.ROBERTO BELLARMINO - VIRTUS ACADEMY S.D.



PROGRAMMA

- Ore 16,00 - Arrivo delle squadre;
- Ore 16,15 - Cerimonia di Apertura con sfilata dei giovani calciatori;
- Accensione del tripode;
- Ascolto Inno nazionale;
- Saluto ai partecipanti dei Presidenti F.I.G.C. della L.N.D. - S.G.S., CONI – UNICEF Calabria;
- Ore 16,30 - GIOCHIAMO INSIEME;
- Confronti fra le diverse squadre in 2 tempi da 10';
- Programma di sviluppo territoriale;
- Giochi di Tecnica (LE STATUE - LO ZOO - AUTOSCONTRI);
- Ore 19,00 - PREMIAZIONE SOCIETA'E CALCIATORI

ORE 16,30 GIOCHIAMO INSIEME1° RAGGRUPPAMENTO PICCOLI AMICI

N°	SOCIETA'
1	PANTERE NERE CATANZARO
2	REAL COSENZA
3	REAL KROTON
4	REAL VIBO

N°	GARA	CAMPO
1	PANTERE NERE CATANZARO – REAL COSENZA	Campo N° 1
2	REAL VIBO – REAL KROTON	Campo N° 1
3	REAL VIBO – PANTERE NERE CATANZARO	Campo N° 1
4	REAL COSENZA – REAL KROTON	Campo N° 1
5	REAL KROTON – PANTERE NERE CATANZARO	Campo N° 1
6	REAL COSENZA – REAL VIBO	Campo N° 1

2° RAGGRUPPAMENTO PICCOLI AMICI

N°	SOCIETA'
1	AQUILE CATANZARO
2	ASISPORTIME TAURIANOVA
3	DIGIESSE DE GIORGIO
4	SEGATO

N°	GARA	CAMPO
1	ASISPORTIME TAURIANOVA – DIGIESSE DE GIORGIO	Campo N° 2
2	AQUILE CATANZARO - SEGATO	Campo N° 2
3	AQUILE CATANZARO – ASISPORTIME TAURIANOVA	Campo N° 2
4	DIGIESSE DE GIORGIO - SEGATO	Campo N° 2
5	SEGATO – ASISPORTIME TAURIANOVA	Campo N° 2
6	DIGIESSE DE GIORGIO – AQUILE CATANZARO	Campo N° 2

3° RAGGRUPPAMENTO PICCOLI AMICI

N°	SOCIETA'
1	CIR S.ROBERTO BELLARMINO
2	KENNEDY J.F.
3	SC COTRONEI GIULIO COVELLI
4	VIBONESE CALCIO srl

N°	GARA	CAMPO
1	VIBONESE CALCIO – KENNEDY J.F.	Campo N° 3
2	SC COTRONEI GIULIO COVELLI – CIR S.ROBERTO BELLARMINO	Campo N° 3
3	SC COTRONEI GIULIO COVELLI – VIBONESE CALCIO	Campo N° 3
4	KENNEDY J.F. – CIR S.ROBERTO BELLARMINO	Campo N° 3
5	CIR S.ROBERTO BELLARMINO – VIBONESE CALCIO	Campo N° 3
6	KENNEDYJ.F. – SC COTRONEI GIULIO COVELLI	Campo N° 3

4° RAGGRUPPAMENTO PICCOLI AMICI

N°	SOCIETA'
1	CALCIO LAMEZIA
2	MARCA
3	SC ALESSANDRO ROSINA
4	VIRTUS ACADEMY S.D.

N°	GARA	CAMPO
1	VIRTUS ACADEMY S.D.– MARCA	Campo N° 4
2	CALCIO LAMEZIA – SC ALESSANDRO ROSINA	Campo N° 4
3	SC ALESSANDRO ROSINA – VIRTUS ACADEMY S.D.	Campo N° 4
4	MARCA – CALCIO LAMEZIA	Campo N° 4
5	VIRTUS ACADEMY S.D.– CALCIO LAMEZIA	Campo N° 4
6	SC ALESSANDRO ROSINA - MARCA	Campo N° 4

5° RAGGRUPPAMENTO PICCOLI AMICI

N°	SOCIETA'
1	COSTA DEL LIONE CALCIO 5
2	POPILBIANCO
3	SPORTING CLUB CORIGLIANO
4	URBS REGGINA 1914 srl

N°	GARA	CAMPO
1	URBS REGGINA – COSTA DEL LIONE C5	Campo N° 5
2	POPILBIANCO – SPORTING CLUB CORIGLIANO	Campo N° 5
3	POPILBIANCO – URBS REGGINA	Campo N° 5
4	COSTA DEL LIONE C5 – SPORTING CLUB CORIGLIANO	Campo N° 5
5	SPORTING CLUB CORIGLIANO – URBS REGGINA	Campo N° 5
6	COSTA DEL LIONE C5 - POPILBIANCO	Campo N° 5

LIMITI DI ETA'

Possono prendere parte alla manifestazione i “Piccoli Amici” nati dal 01.01.2012-2013 e 2014 che abbiano compiuto il quinto anno di età.

L'identificazione deve avvenire esclusivamente tramite carta assicurativa (stampabile dall'area società). Le società, al loro arrivo, dovranno pertanto presentare la distinta composta, RIGOROSAMENTE, da non più di 10 calciatori.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELLA GARA

La gara articolata in partite 3vs3 avrà la durata di 2 tempi di 10 minuti ciascuno.

Le società momentaneamente non impegnate si confronteranno nelle attività previste dal programma di sviluppo territoriale.

Per ulteriori informazioni:

Prof. Fratto Francesco (Tel.338-2511404)

IL SEGRETARIO
Emanuele Daniele

IL PRESIDENTE
Saverio Mirarchi

DUELLO

LE STATUE

15 minuti

12x12 metri

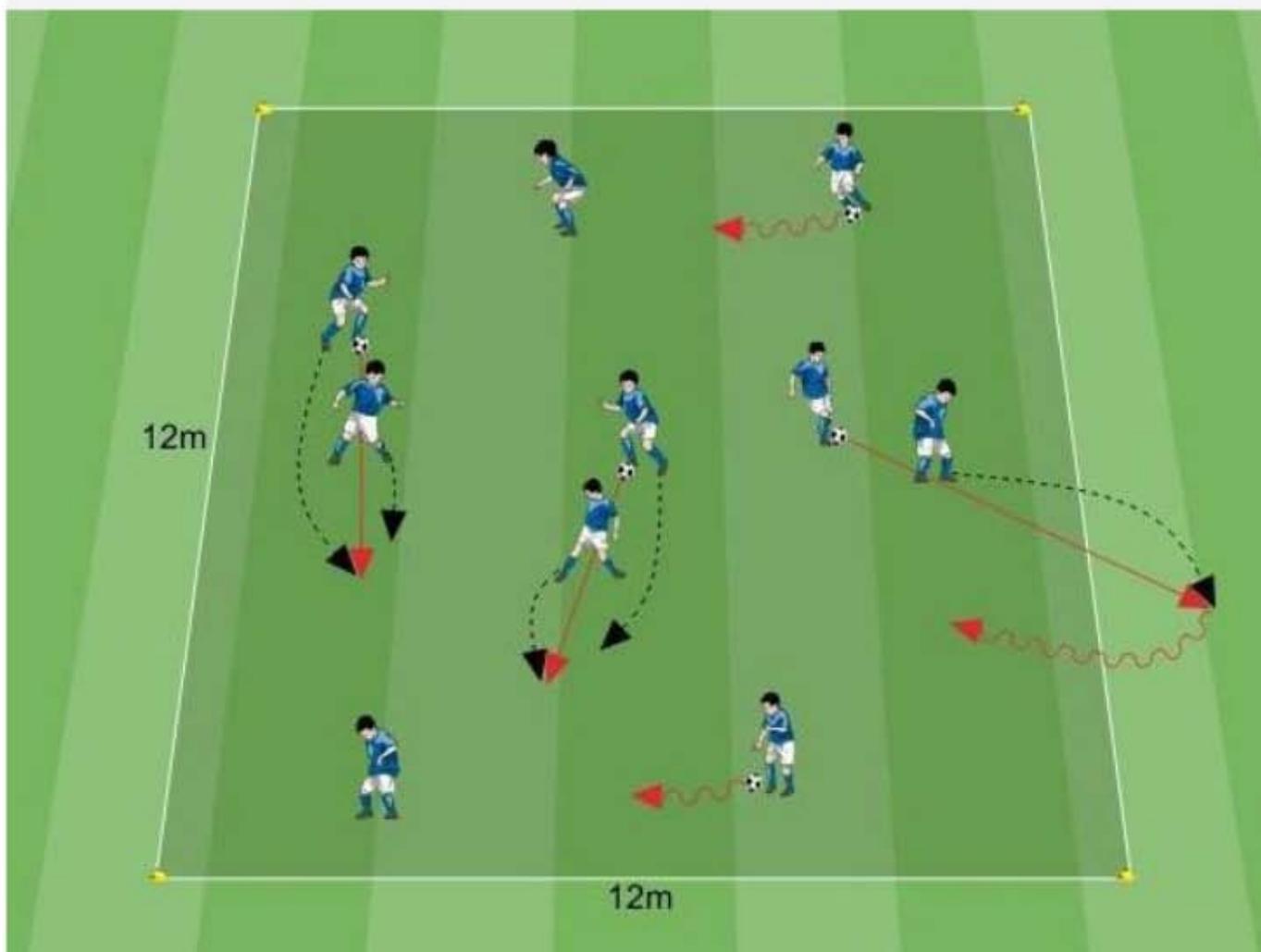
10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

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 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.
- **Possibile ambientazione**
- Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).
- **Variante per i Piccoli Amici**
- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze. Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.



GIOCHI DI TECNICA

LOZOO

15minuti

15x15metri

10giocatori

Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole

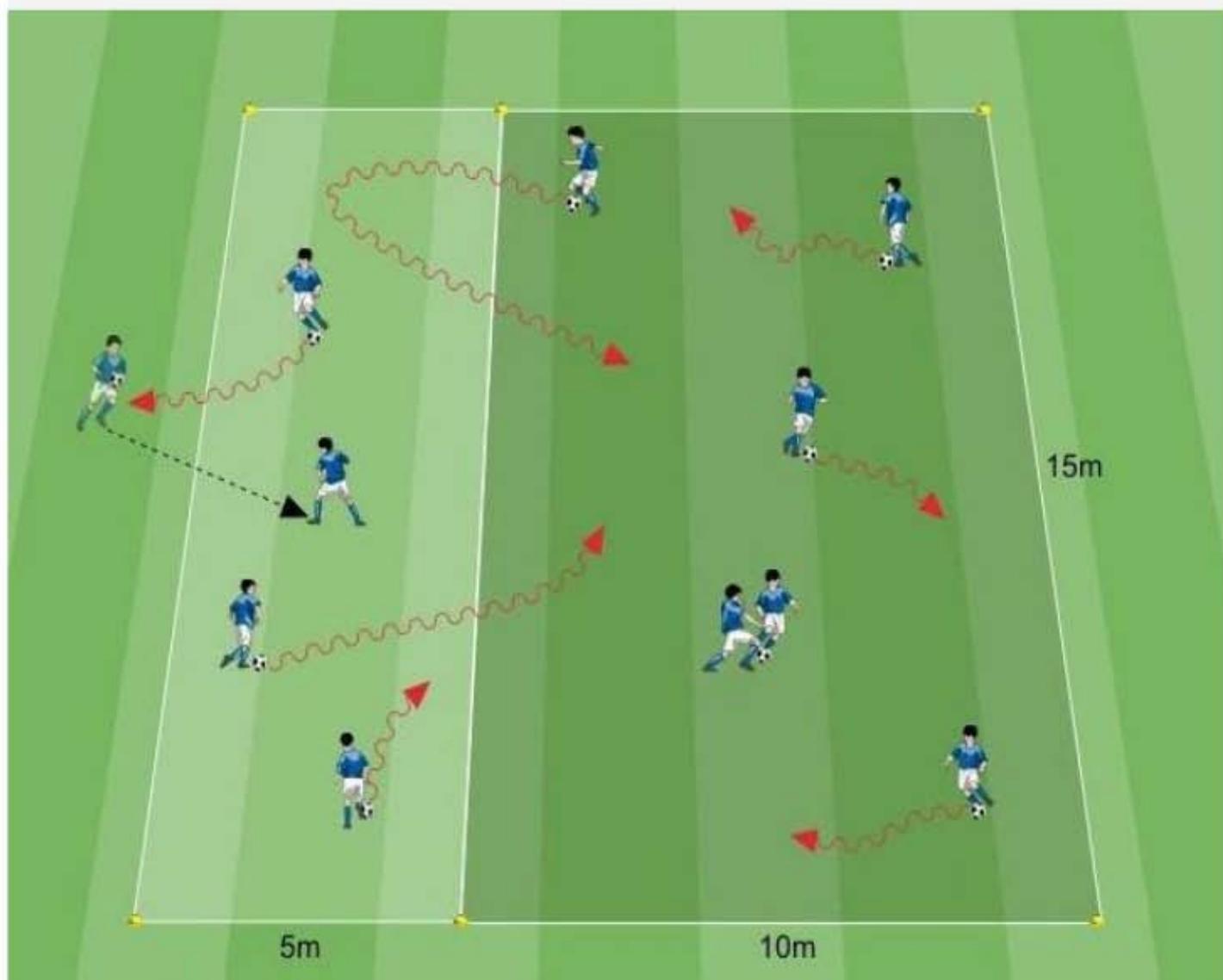
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di 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.

Possibile ambientazione

- Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore. Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni. Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.



GIOCHI DI TECNICA

GLI AUTOSCONTRI

15 minuti

18x18 metri

10 giocatori

Descrizione

10 giocatori conducono palla all'interno di uno spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

Regole

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto se si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco in cui si cambia il numero di punti necessario per vincere ed in cui vengono inserite delle varianti all'attività proposta inizialmente.
- Varianti:
 - se il pallone viene tenuto fermo sotto ad un piede non si può essere colpiti da un avversario;
 - per non essere colpiti, il pallone deve essere tenuto sotto al piede meno abile (prima di inserire questa variante vengono dati ai giocatori alcuni secondi per sperimentare liberamente alcune gestualità tecniche con l'obiettivo di determinare quale arto risulta meno abile dell'altro).

Possibile ambientazione

- Lo spazio di gioco rappresenta la giostra degli autoscontri ed il pallone è l'autoscontro attraverso il quale i giocatori devono cercare di colpirsi per realizzare un punto.

Variante per i Piccoli Amici

- Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsela prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni.

