

GUIDA ORGANIZZATIVA GIOCAGOL **TORNEO AUTUNNO 2019**

IL GIOCAGOL



1. REGOLAMENTO GENERALE

Il Torneo Giocagol è un torneo di calcio a 5 giocatori riservato, per la stagione 2019/2020, a bambini/e nati/e nel **2012 e 2013**.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL TORNEO AUTUNNALE: le squadre iscritte sono suddivise in gironi da 6 (in base alla viciniorietà); sarà disputato un girone all'italiana con partite di andata e ritorno.

Il Torneo Giocagol prevede che prima dell'incontro si svolga un semplice gioco a confronto fra le due squadre (il cosiddetto gioco gamegol): la squadra che vince comincia la partita con un goal di vantaggio (il gamegol).

I bambini che disputano gli incontri devono essere in regola con il tesseramento assicurativo (tessera atleta annuale) e la visita medica. Ovviamente anche i tecnici e i dirigenti devono essere tesserati.

Eventuali richieste particolari devono essere scritte ed indirizzate alla Presidenza del CSI.

Ciascuna squadra iscritta può stabilire in quale giorno disputare le partite in casa scegliendo fra il sabato pomeriggio, la domenica mattina o la domenica pomeriggio (eventuali recuperi o spostamenti gara concordati fra le società possono essere svolti anche nei giorni infrasettimanali).

Il gamegol (gioco iniziale) è un modo originale per iniziare l'incontro ed inoltre, alla squadra che vince il gioco, viene assegnato un gol a suo favore nella partita.

Il gioco iniziale è ripetuto per 2 o 3 giornate; ricordarsi che in caso di spostamento della gara si deve spostare anche il gioco ad essa abbinato.

Ogni società partecipante dovrà mettere a disposizione i seguenti spazi ed attrezzature: un campo di gioco, due porte di misura ridotta (3mt x 2mt oppure 4mt x 2mt), palloni di calcio leggeri o di misura ridotta (adatti all'età dei bambini), della semplice attrezzatura da campo per il gioco iniziale (coni, delimitatori, cerchi, ostacoli di varie altezze, ecc.).

Per consentire la partecipazione di un maggior numero possibile di bambini/e, la distinta di gioco è libera, si invitano però i dirigenti a far giocare tutti i bambini almeno un tempo di gioco.

Se il numero di giocatori di entrambe le squadre fosse elevato, sarebbe opportuno, dove è possibile, predisporre due campi per lo svolgimento contemporaneo di due (o più) partite.

È previsto l'AUTOARBITRAGGIO; le società ospitanti dovranno semplicemente individuare un direttore di campo che avrà i seguenti compiti: controllare il regolare tesseramento dei bambini/e che prendono parte all'incontro; verificare eventuali deroghe scritte; garantire il rispetto delle norme durante lo svolgimento del gioco e della partita; durante il gioco intervenire solo nei casi controversi o qualora occorrono delle particolari decisioni; provvedere alla compilazione, in tutte le sue parti, del referto gara.

La compilazione della **DISTINTA GIOCATORI** e del **REFERTO GARA** deve essere fatta unicamente **utilizzato la modulistica online**; questo unico documento ufficiale deve essere compilato poi attentamente e correttamente in tutte le sue parti (con eventuali osservazioni); è opportuno che venga poi firmato dai dirigenti di entrambe le squadre.

Il referto deve essere obbligatoriamente consegnato o inviato al CSI (fax o e-mail) dalle società ospitanti, entro il lunedì seguente la partita (entro le 12:00); i referti originali e firmati devono essere comunque quanto prima consegnati al CSI.

Se le società si accordano per lo spostamento di una partita rispetto il calendario (orario o giorno) occorre dare comunicazione ufficiale al CSI entro le 12:00 del lunedì precedente la partita.

Nel caso un incontro non possa essere disputato per cause di forza maggiore e non ci sia più la possibilità di recupero è prevista anche la possibilità che possa essere annullato (se le due società sono in accordo e con comunicazione ufficiale al CSI, compilando l'apposito modulo).

Eventuali irregolarità potranno essere soggette a provvedimenti disciplinari decisi dai competenti organi di giustizia sportiva del CSI: dal semplice richiamo all'esclusione dal torneo.

In considerazione della giovanissima età dei partecipanti, il regolamento di gioco è molto semplificato per permettere un facile apprendimento.

2. NORME REGOLAMENTARI

1. Gli incontri si svolgono a 5 giocatori.

2. Sono previsti tre tempi della durata di 15' ciascuno (in alternativa, se il tempo a disposizione è poco due tempi della durata di 20' ciascuno).

3. Come campi di gioco possono essere utilizzati i campi per il calcio a 5 (all'aperto o in palestra) oppure, se viene ricavato sul campo di calcio, le dimensioni devono essere minimo 30mt x 20mt e massimo 35mt x 25mt; le porte devono avere le misure di 3mt X 2mt oppure 4mt X 2mt; i palloni devono essere adatti all'età dei bambini (di misura ridotta e comunque leggeri).

4. Non è necessario segnare le aree e il centro campo (va utilizzata l'esperienza e il buon senso).

5. Sono consentite scarpe da ginnastica, da calcetto o da calcio con tacchetti di gomma (no scarpe a 6 o tacchetti in ferro); utilizzo dei parastinchi.

6. Quando la palla oltrepassa la linea di fondo campo, il rinvio da parte del portiere deve essere effettuato obbligatoriamente con le mani entro la propria metà campo.

7. In caso di retropassaggio volontario il portiere può usare le mani.

8. Sulla rimessa del portiere gli avversari devono indietreggiare per almeno 8 metri dalla porta (**devono essere posizionati 2 coni di riferimento sulle linee laterali del campo**) e possono intervenire sulla palla solo dopo che ha oltrepassato questo limite (ZONA DI NO PRESSING); ovviamente ciò serve per permettere alla squadra in possesso palla di giocarla tranquillamente senza la pressione degli avversari.

La rimessa della palla deve avvenire però in maniera fluida e senza trarre particolari vantaggi (esempi: non deve essere fatto un passaggio del portiere a un difensore vicino che rinvia lungo; nella zona di **NO PRESSING** la palla può restare al massimo 10-15 secondi).

9. Le rimesse laterali e il calcio d'angolo devono essere fatti con i piedi; il passaggio deve essere corto (compagno distante massimo 2 metri) senza l'intervento degli avversari finché la palla non è stata controllata dal giocatore; se non viene fatto il passaggio corto e il **direttore di campo** giudica che ciò abbia comportato un particolare vantaggio alla squadra in possesso palla, la rimessa deve essere rifatta.

10. I calci di punizione sono tutti indiretti (distanza degli avversari) 6 metri.

11. La squadra in svantaggio di 5 o più reti può utilizzare un giocatore in più fino allo svantaggio di 3 reti.

12. Particolari situazioni di correttezza e lealtà sportiva da parte di giocatori, tecnici, dirigenti, genitori, vanno segnalate a referto (**GREEN CARD**); la segnalazione deve essere fatta dalla squadra avversaria.

3. GIOCHI INIZIALI

ABBINAMENTO GIOCHI ALLE GIORNATE

GIOCO n° 1 (abbinato alla 1a e 2a giornata)
GIOCO n° 2 (abbinato alla 3a e 4a giornata)
GIOCO n° 3 (abbinato alla 5a, 6a e 7a giornata)
GIOCO n° 4 (abbinato alla 8a, 9a e 10a giornata)

GIOCO n° 1

Una squadra svolge il compito dell'attacco mentre l'altra svolge quello della difesa.

L'obiettivo è quello di realizzare il maggior numero di reti nel tempo stabilito.

Al termine del tempo stabilito si invertono i ruoli fra le due squadre.

Per il gioco sono utilizzate possibilmente entrambe le porte, pertanto ciascuna squadra è divisa in due gruppi: al termine del gioco sono sommati i gol realizzati.

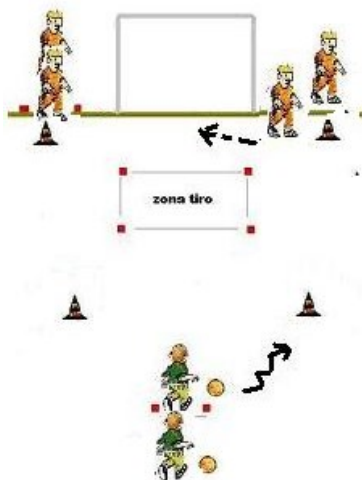
Un istruttore avrà l'incarico di dare il segnale d'inizio e quello di stop al termine del tempo stabilito per ciascuna fase di gioco.

Istruttori e dirigenti coinvolti dovranno seguire i tiri in porta senza interferire sull'esercitazione.

Ciascuna porta sarà controllata da un istruttore o un dirigente per squadra che terranno il conto dei gol.

MATERIALE (per ciascuna metà campo): 4 coni, delimitatori, palloni.

DURATA: 16 minuti (due tempi di 8 minuti ciascuno).



Per ogni squadra è prevista una fase di attacco e una fase di difesa di 8 minuti ciascuna.

Gli attaccanti sono ciascuno con una palla, i difensori/portieri senza.

Gli attaccanti partono dalla linea di centro campo, mentre i portieri partono dalla linea di fondo campo (suddivisi in due sottogruppi, ciascuno fianco il palo, in corrispondenza di un cono).

Ad un paio di metri dalla zona tiro sono posizionati 2 coni (possibilmente di colore differente fra loro)

Il confronto di 1c1 prende il via quando l'attaccante si muove; guida la palla fino a uno dei due coni e va al tiro in un quadrato di circa 3 metri per lato posto a circa 5 metri di distanza dalla porta.

In porta andrà il portiere posizionato nella fila di fronte al cono aggirato dall'attaccante; terminata l'azione il portiere si rimette in coda nella propria fila.

L'attaccante successivo dovrà aggirare l'altro cono (in modo da alternare le file) e così via. Per facilitare l'esecuzione l'istruttore può aiutare i bambini dicendo il colore del cono che deve aggirare.

L'attaccante, prima di ritornare in fila, deve recuperare la sua palla che ha calciato.

GIOCO n° 2

Una squadra svolge il compito dell'attacco mentre l'altra svolge quello della difesa.

L'obiettivo è quello di realizzare il maggior numero di reti nel tempo stabilito.

Al termine del tempo stabilito si invertono i ruoli fra le due squadre.

Per il gioco sono utilizzate possibilmente entrambe le porte, pertanto ciascuna squadra è divisa in due gruppi: al termine del gioco sono sommati i gol realizzati.

Un istruttore avrà l'incarico di dare il segnale d'inizio e quello di stop al termine del tempo stabilito per ciascuna fase di gioco.

Istruttori e dirigenti coinvolti dovranno seguire i tiri in porta senza interferire sull'esercitazione.

Ciascuna porta sarà controllata da un istruttore o un dirigente per squadra che terranno il conto dei gol.

MATERIALE (per ciascuna metà campo): 2 cerchi, 2 coni, delimitatori, palloni.

DURATA: 16 minuti (due tempi di 8 minuti ciascuno).



Le due squadre ricoprono a turno il ruolo di attaccanti e difensori/portieri.

Per ogni squadra è prevista una fase di attacco e una fase di difesa di 8 minuti ciascuna.

Gli attaccanti sono ciascuno con una palla, i difensori/portieri senza.

Gli attaccanti partono dalla linea di centro campo, mentre i portieri partono dalla linea di fondo campo (suddivisi in due sottogruppi, ciascuno fianco il palo, in corrispondenza di un cono).

Ad un paio di metri dalla zona tiro sono posizionati 2 cerchi; in uno di essi c'è una palla.

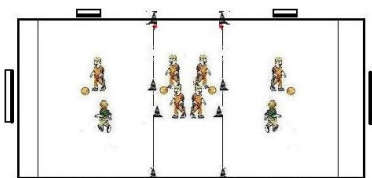
Il confronto di 1c1 prende il via quando l'attaccante si muove; guida la palla fino al cerchio libero, ferma in esso la sua palla e corre a prendere quella posta nell'altro cerchio, infine va al tiro in un quadrato di circa 3 metri per lato posto a circa 5 metri di distanza dalla porta.

In porta andrà il portiere posizionato nella fila di fronte al cerchio in cui è stata posta la palla; terminata l'azione il portiere si rimette in coda nella propria fila.

L'attaccante, prima di ritornare in fila, deve recuperare la sua palla che ha calciato.

GIOCO n° 3

Per questo gioco su ciascuna metà del campo di gioco della partita, va predisposto un campetto di m 20 x m 10 come raffigurato sotto:



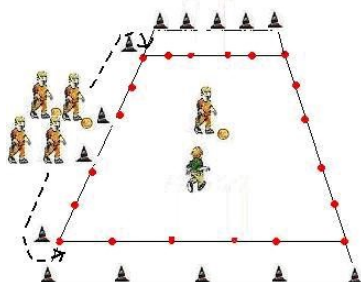
Per evitare lunghe file, i bambini di ciascuna squadra devono essere divisi in due gruppi; su ciascun campetto si confronteranno un gruppo di una squadra e un gruppo dell'altra: al termine del gioco saranno sommati i punti realizzati su entrambi i campetti.

Un istruttore avrà l'incarico di dare il segnale d'inizio e quello di stop al termine del tempo stabilito per ciascuna fase di gioco.

Gli allenatori e i dirigenti coinvolti dovranno tenere il conto dei punti realizzati in ciascun campetto.

MATERIALE (per ciascuna metà campo): delimitatori, coni, palloni.

DURATA: 16 minuti (due tempi di 8 minuti ciascuno).



Le due squadre sono suddivise in due sottogruppi; un sottogruppo di una squadra si confronta con un sottogruppo dell'altra.

Il confronto comincia disponendosi su due file parallele su un lato del campo di gioco; i bambini di una squadra sono in possesso ciascuno di un pallone.

Al via i primi bambini di ciascuna fila dovranno affrontarsi in un uno contro uno dopo aver aggirato un cono posto agli angoli del campo (un bambino entra con la palla, l'altro senza). L'obiettivo è quello di colpire uno dei 5 coni sistemati dietro la linea di fondo campo avversaria (distanti dalla linea circa 2 metri). Quando un cono viene colpito o abbattuto si assegna un punto alla squadra e il cono va riposizionato al suo posto. Nel caso con un unico tiro si colpiscono più coni si assegna comunque un punto.

Si gioca fino a quando la palla è in campo o viene realizzato il punto (quando la palla esce i due bambini si rimettono in fila; la palla viene recuperata dal bambino della squadra in possesso).

Al termine dell'azione, parte la coppia successiva di avversari.

Dopo 8 minuti i palloni vengono tenuti e recuperati dall'altra squadra e si incrociano i due sottogruppi.

GIOCO n° 4

Anche per questo gioco su ciascuna metà del campo di gioco della partita, va predisposto un campetto di m 20 x m 10.

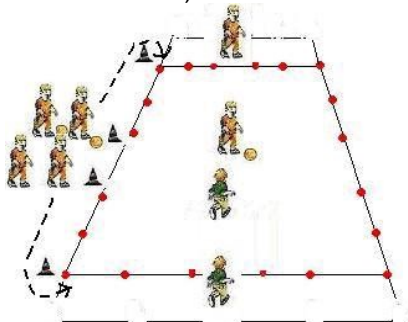
Per evitare lunghe file, i bambini di ciascuna squadra devono essere divisi in due gruppi; su ciascun campetto si confronteranno un gruppo di una squadra e un gruppo dell'altra: al termine del gioco saranno sommati i punti realizzati su entrambi i campetti.

Un istruttore avrà l'incarico di dare il segnale d'inizio e quello di stop al termine del tempo stabilito per ciascuna fase di gioco.

Gli allenatori e i dirigenti coinvolti dovranno tenere il conto dei punti realizzati in ciascun campetto.

MATERIALE (per ciascuna metà campo): delimitatori, coni, palloni.

DURATA: 16 minuti (due tempi di 8 minuti ciascuno).



Le due squadre sono suddivise in due sottogruppi; un sottogruppo di una squadra si confronta con un sottogruppo dell'altra (si predispongono due campetti, uno in ciascuna metà campo del campo a 5).

Il confronto comincia disponendosi su due file parallele su un lato del campo di gioco; i bambini di una squadra sono in possesso ciascuno di un pallone.

Al via i primi bambini di ciascuna fila dovranno affrontarsi in un uno contro uno dopo aver aggirato un cono posto agli angoli del campo (un bambino entra con la palla, l'altro senza). L'obiettivo è quello di realizzare punto passando la palla al proprio compagno/portiere che si trova in un corridoio di 2 metri posizionato dietro la linea di fondo campo avversaria. Il compagno (portiere) si può muovere nel corridoio e deve prendere la palla con le mani senza uscire da esso (la palla non può essere presa quando è fuori dal corridoio).

Il cambio del portiere è libero ma deve ovviamente avvenire a gioco fermo (prima che parta la coppia di giocatori).

Si gioca fino a quando la palla è in campo o viene realizzato il punto (quando la palla esce i due bambini si rimettono in fila; la palla viene recuperata dal bambino della squadra in possesso).

Al termine dell'azione, parte la coppia successiva di avversari.

Dopo 8 minuti i palloni vengono tenuti e recuperati dall'altra squadra e si incrociano i due sottogruppi.

4. MODULO SPOSTAMENTO GARA - Torneo Giocagol

Il sottoscritto _____

in qualità di _____ **della**

società _____

dichiara

che l'incontro fra le squadre _____

in programma per il giorno _____

a _____, **è stato, di**

comune accordo con l'altra società:

**cambiato nell' orario e/o nel luogo di svolgimento
(indicare nuovo orario e/o nuovo luogo)**

**rinvio alla data seguente (indicare data, orario e
luogo)**

annullato per cause di forza maggiore.

Luogo e data

In fede
