



BRACK.CH

**PLAY
MORE
FOOTBALL**



Piccoli e grandi - più
divertimento e più esperienze
per tutti i bambini

www.football.ch/playmorefootball



Grazie a «BRACK.CH
play more football» tutti
i bambini possono giocare
di più durante i tornei,
imparare più approfondita-
mente e potenziare la
gioia di giocare a calcio.

Indice

1	Panoramica	
	Il nuovo formato di competizione funziona così	6
	Perché tutti i bambini ne traggono beneficio	7
	Problemi della situazione precedente e soluzioni	8
	I risultati dello studio scientifico	9
	Assieme a «l'esperienza prima del risultato»	10
	Quando e come debutterà «BRACK.CH play more football»	11
2	Prescrizioni d'esecuzione	
	Categoria G	14
	Categoriae F	17
	Categoria E/FF12	20
	Tutte le categorie	23
	Realizzazione di un torneo	24
3	Contatto	26





«I bambini vogliono giocare. Non possono farlo dalla panchina. Ecco perché tutti i bambini e le bambine beneficeranno dell'iniziativa «BRACK.CH play more football». Grazie al nuovo formato con partite su campi piccoli e grandi, tutti avranno più tempo di gioco durante i tornei (e non più solo i bambini più bravi della squadra). Poiché nel calcio dei bambini, l'attenzione non deve essere rivolta solo alla vittoria, ma anche alla crescita calcistica e al divertimento nel praticare questo sport.»

Raphael Kern,
responsabile capo del Calcio di base



1

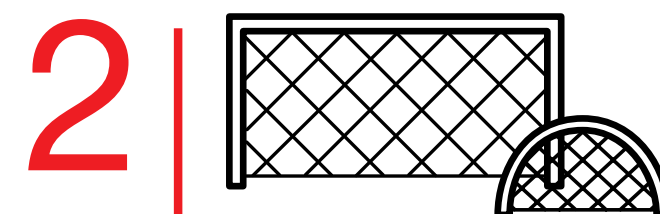
Panoramica

Il nuovo formato di competizione funziona così

1 | 2021

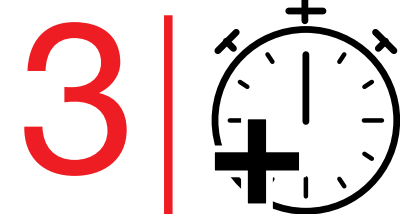
INTRODUZIONE PROGRESSIVA A PARTIRE DALL'ESTATE 2021

«BRACK.CH play more football» il nuovo formato di gioco nel calcio dei bambini (Categorie G, F ed E/FF12), sarà introdotto progressivamente a livello nazionale dall'estate del 2021.



GIOCARE SU PICCOLI E GRANDI CAMPI

L'innovazione più importante è che il calcio per bambini si svolge su campi piccoli e grandi. Le dimensioni delle squadre e dei terreni da gioco aumentano con le categorie di età.



PIÙ TEMPO DI GIOCO DURANTE I TORNEI

Grazie alle dimensioni piccole delle squadre, tutti i bambini, indipendentemente dalla loro abilità, beneficiano di più tempo di gioco durante i tornei, assumono un ruolo più attivo durante le azioni e imparano più approfonditamente.



PROMUOVERE LO SVILUPPO CALCISTICO

La combinazione di campi piccoli e grandi promuove lo sviluppo del calcio nei bambini in modo più globale, polivalente e adatto all'età.



DI SEMPLICE ATTUAZIONE

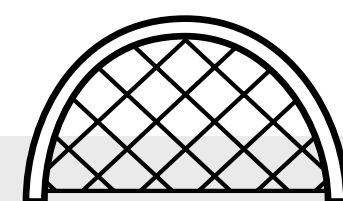
Il nuovo formato di gioco può essere organizzato facilmente e con un minimo sforzo da parte dei club.



Perché tutti i bambini ne traggono beneficio

I VANTAGGI DI BRACK.CH PLAY MORE FOOTBALL

Con il nuovo formato di gioco combinato, tutti i bambini beneficiano dei vantaggi dei campi piccoli e dei campi grandi apprendendo in modo più variegato e dinamico di prima.



PIÙ AZIONI DI GIOCO

Più tiri, più goal, più passaggi, più dribbling e duelli per ogni bambino

SVARIATE SITUAZIONI DI GIOCO

Imparare a decidere rapidamente con e senza palla in uno spazio ridotto

MAGGIORE PARTECIPAZIONE AL GIOCO

Tutti i bambini sono coinvolti e possono mostrarsi durante la partita

BRACK.CH

PLAY MORE FOOTBALL by ASF GFF

PIÙ TEMPO DI GIOCO PER TUTTI

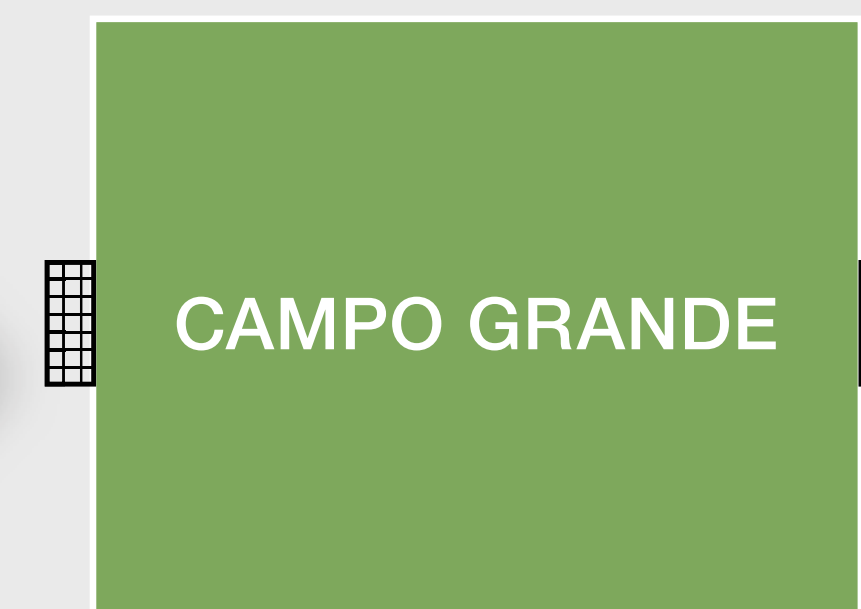
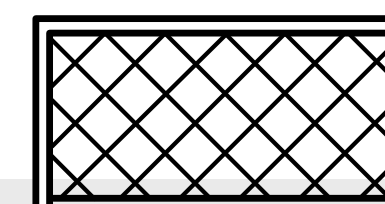
Più tempo di gioco, più azioni di gioco, più momenti di apprendimento.

MIGLIORAMENTO DELLA FORMAZIONE

Formazione più diversificata grazie alla combinazione di campi piccoli e grandi

MAGGIORE MOTIVAZIONE

Più divertimento e motivazione per tutti i bambini



LE POSIZIONI DI GIOCO

Confrontarsi con le varie posizioni di gioco e l'orientamento sul campo

DISTANZE PIÙ LUNGHE

Eeguire scatti e passaggi più lunghi

GRANDI PORTE

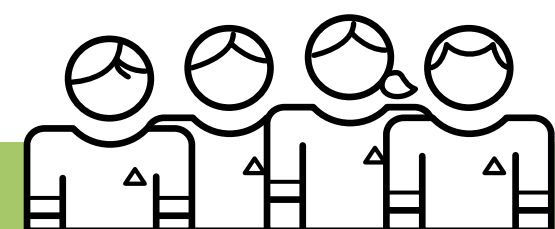
Giocare con grandi porte e portieri

Problemi della situazione precedente e soluzioni

SITUAZIONE PRECEDENTE

Le differenze si sono accentuate

Nelle competizioni sono stati impiegati soprattutto i bambini forti e maggiormente sviluppati (giocatori/trici dominanti, influenza dell'effetto dell'età relativa), ciò ha ulteriormente accentuato le differenze all'interno della squadra e svantaggiato gli altri bambini.



SOLUZIONE

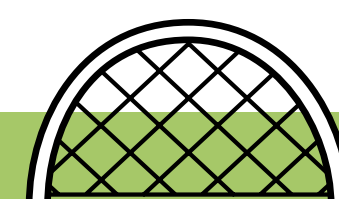
✓ Squadre con un piccolo contingente

Più tempo di gioco durante i tornei per tutti i bambini (giocatori/trici «dominanti» e «non dominanti») grazie a squadre più piccole e quindi con meno giocatori di sostituzione.

SITUAZIONE PRECEDENTE

I più deboli erano poco integrati.

I bambini meno abili potevano nascondersi sul campo grande o non erano coinvolti, per cui non hanno praticamente vissuto azioni di gioco o momenti di apprendimento.



SOLUZIONE

✓ Partite sul campo piccolo

Le partite dei tornei si svolgono anche sul campo piccolo dove tutti bambini (giocatori/trici «dominanti» e «non dominanti») sono coinvolti nelle azioni e imparano.



I risultati dello studio scientifico

«BRACK.CH play more football» è un nuovo formato di gioco basato sull'esperienza pratica e sulle conoscenze scientifiche. Gli effetti sono stati studiati in uno studio dell'Istituto federale dello sport di Macolin HEFSM con il sostegno di Swiss Olympic.

Anche i bambini che altrimenti partecipano poco al gioco sul campo grande («giocatori/trici non dominanti») sembrano beneficiare di «BRACK. CH play more football». Hanno eseguito il 71% di azioni di gioco in più sul campo piccolo rispetto al campo grande

CONCLUSIONE

+62%

di azioni di gioco in più per giocatore/trice



+1.64

azioni aggiuntive al minuto e per giocatore/trice

Maggiore partecipazione al gioco

Il formato di gioco combinato «BRACK. CH play more football» conduce ad una maggiore partecipazione attiva di tutti i giocatori/trici e quindi a più momenti di apprendimento, maggiore impegno e più gioia nel gioco.

In uno studio di due anni condotto con l'associazione calcio Mittelland (MFV) di Berna, la combinazione di un campo da gioco piccolo e uno grande (4 contro 4 e 7 contro 7) è stata confrontata con il formato di gioco tradizionale (7 contro 7). Lo studio ha coinvolto 323 giocatori di 9 e 10 anni.

BASTA «NASCONDERSI» – PIÙ AZIONI DI GIOCO PER TUTTI

I risultati mostrano che durante le partite su campi piccoli e grandi, i bambini registrano una media di 4,27 azioni di gioco al minuto (ad esempio ricezione della palla, passaggio, dribbling, conclusione) rispetto alle 2,63 nel formato tradizionale dove giocano solo sul campo grande.

PER UNA PROMOZIONE PIÙ GLOBALE

Il formato di gioco combinato, campi piccoli e grandi, permette ai giocatori una media del 62% di azione di gioco al minuto in più rispetto al formato di gioco precedente. Di conseguenza prendono più decisioni, favorendo lo sviluppo di competenze tecniche. Sperimentano inoltre più situazioni di gioco, il che dà loro un'educazione calcistica più diversificata.

Assieme a «l'esperienza prima del risultato»



Il nuovo formato di gioco «BRACK.CH play more football» si basa sulla filosofia del calcio dei bambini «l'esperienza prima del risultato» e mette in pratica questo principio fondamentale.

Il calcio dei bambini non è una riproduzione in piccolo del calcio degli adulti. Classifiche ed eliminazioni non fanno parte della cultura calcistica dei bambini. Nei tornei, tutti i bambini dovrebbero poter giocare senza preoccupazioni, in un ambiente caratterizzato dal fair play e dal rispetto, in un modo che soddisfi i bisogni dei bambini.

PER CUI, SI APPLICANO LE SEGUENTI CONDIZIONI QUADRO:

- Il tempo di gioco è uguale per tutti.
- Non ci sono classifiche o turni di eliminazione.
- I giocatori della squadra ruotano in tutte le posizioni.
- Gli allenatori/trici assistono alla partita con calma.
- Gli spettatori mantengono una certa distanza.
- Le strette di mano dopo ogni partita tra giocatori e allenatori delle squadre avversarie sono un punto d'onore.
- Il responsabile del torneo e gli allenatori/trici collaborano per garantire il rispetto di questi accordi in modo che ogni partita sia un'esperienza felice per tutte le persone coinvolte.

INOLTRE, LE CLASSIFICHE SONO INUTILI NEL CALCIO DEI BAMBINI PERCHÉ:

- suscitano negli allenatori/trici e nei genitori comportamenti focalizzati sui risultati,
- producono più perdenti che vincitori perché solo una squadra può essere classificata al primo posto
- privilegiano i bambini/e che contribuiscono alla vittoria grazie al loro maggiore abilità
- i bambini di questa età vivono per lo più nel momento presente e, poco dopo la partita, ricordano a malapena il risultato
- l'accento dov'essere posto sull'esperienza e non sul risultato.



Quando e come debutterà «BRACK.CH play more football»

L'introduzione del nuovo formato di gioco per il calcio dei bambini è stata approvata dal comitato centrale dell'Associazione Svizzera Football (ASF).

GIUGNO 2021



Pilota

Primi tornei secondo il formato «BRACK.CH play more football»

Durante la fase pilota, che si concluderà nel giugno 2021, i primi club in Svizzera stanno già organizzando tornei basati sul concetto di «BRACK.CH play more football».

AGOSTO 2021



Debutto

Introduzione

in tutte le associazioni e nei club regionali

L'introduzione di «BRACK.CH play more football» inizierà nell'estate del 2021 in collaborazione con i responsabili delle associazioni regionali. Durante una fase di transizione di due anni, i club saranno accompagnati e supportati in questa introduzione, tenendo conto delle specificità locali.

Le prescrizioni di esecuzione per l'organizzazione dei tornei per le categorie di calcio dei bambini G, F ed E/FF12 saranno applicati in tutta la Svizzera a partire dal giugno 2023.

GIUGNO 2023





«Nei tornei, l'obiettivo è sempre quello di vincere la partita se possibile, ma permettendo a tutti i bambini di essere coinvolti e di imparare dalla competizione»

Manlio Bulgheroni,
responsabile del Calcio dei bambini Svizzera italiana



2

Prescrizioni
d'esecuzione

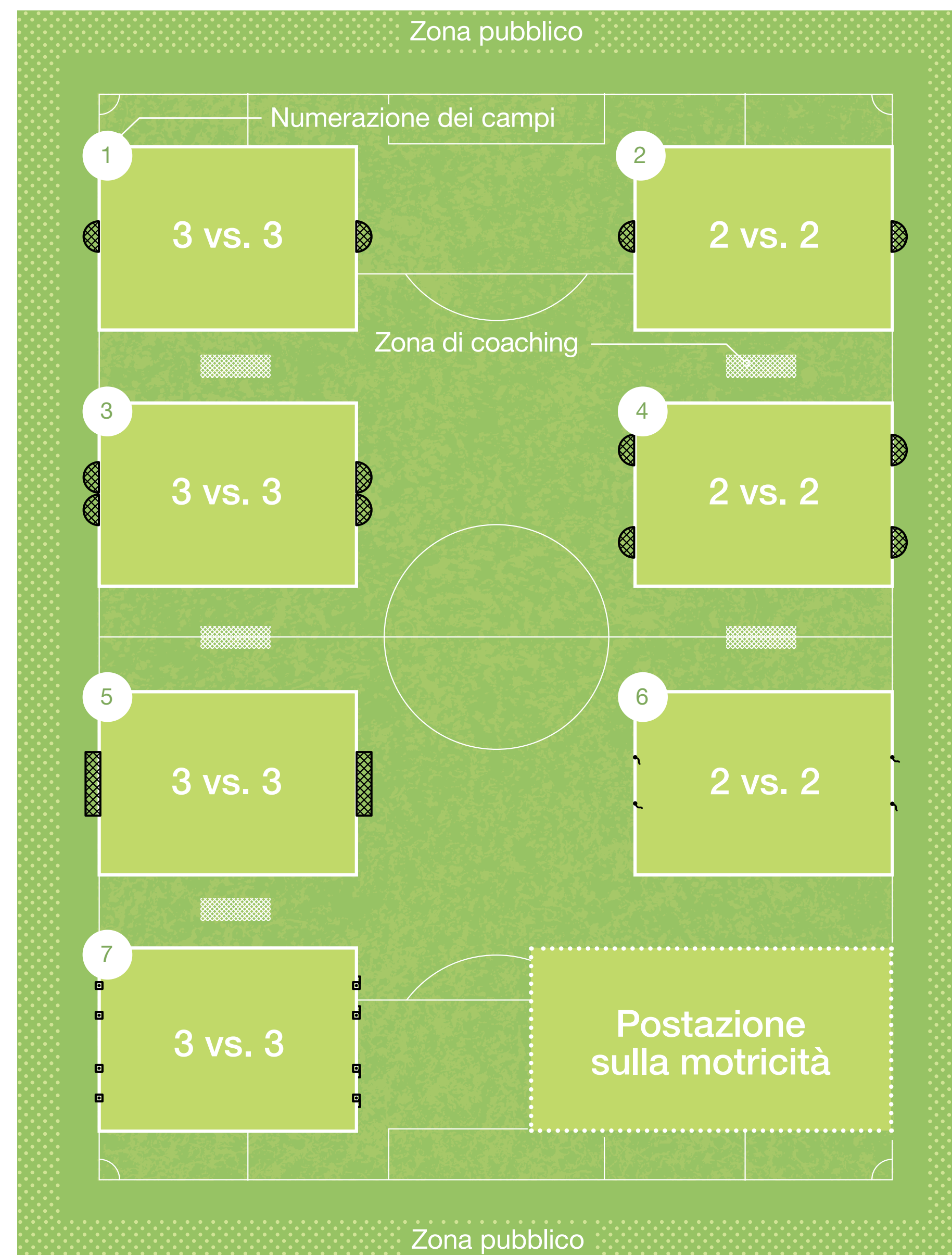
PRESCRIZIONI D'ESECUZIONE

Categoria G

Panoramica e Struttura del campo

FORMATO DI GIOCO	2 vs. 2 Campo piccolo	3 vs. 3 Campo piccolo	Postazione sulla motricità
NUMERO DI GIOCATORI	Ottimale: 3 – 4 giocatori/trici		
ORGANIZZAZIONE INCONTRI	Torneo con 6-8 turni secondo un sistema a rotazione	7 – 16 squadre (Raccomandazione)	
DURATA INCONTRO	10 Minuti	120 Minuti Durata complessiva del torneo	
PAUSE	3 Minuti fra ogni turno di gioco	5 – 10 Minuti dopo 3 – 4 turni	
CATEGORIE	1, 2		
PORTIERI	Si gioca senza portiere		

Esempio per 16 squadre



Categoria G



CALCIO D'INIZIO, RINVIO DALLA PORTA, CALCIO D'ANGOLO

Calcio d'inizio, rinvio dalla porta e calcio d'angolo sono eseguiti dalla linea di porta (lateralmente alla porta) con un passaggio rasoterra o in dribbling.

PALLA OLTRE LA LINEA

Se il pallone oltrepassa la linea laterale o di porta, il gioco continua con il primo pallone disponibile (mettere a disposizione diversi palloni).

RIMESSA IN GIOCO

Le rimesse sono eseguite con i piedi con un passaggio rasoterra o in dribbling, l'avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore che esegue la rimessa.

SOSTITUZIONI E ROTAZIONE

Idealmente sostituzioni e rotazione delle posizioni dopo ogni rete.

CALCIO DI PUNIZIONE

Le infrazioni di gioco commesse sul campo piccolo sono sempre sanzionate con un calcio di punizione indiretto. Non è permesso segnare direttamente a partire da un calcio piazzato e l'avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore esecutore.

RIPRESA DOPO UNA RETE

Quando viene segnata una rete, il gioco riprende dalla porta con il medesimo pallone. La squadra che ha segnato si ritira nella propria metà campo e lascia spazio alla squadra avversaria per il gioco di ripartenza.

CALCIO DI RIGORE

Non c'è calcio di rigore (vedi calcio di punizione).

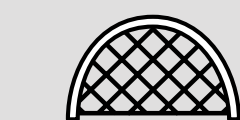
DIMENSIONE



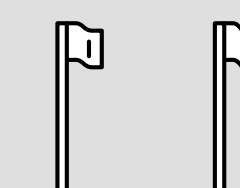
Lunghezza: ~ 20 m

Larghezza: ~ 15 m

PORTE



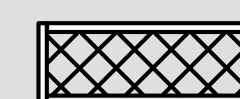
Mini porte
(alm. 1.2m x 0.8m)



Paletti colorati

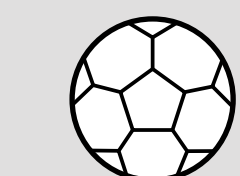


Coni



Porte da
5m capovolte

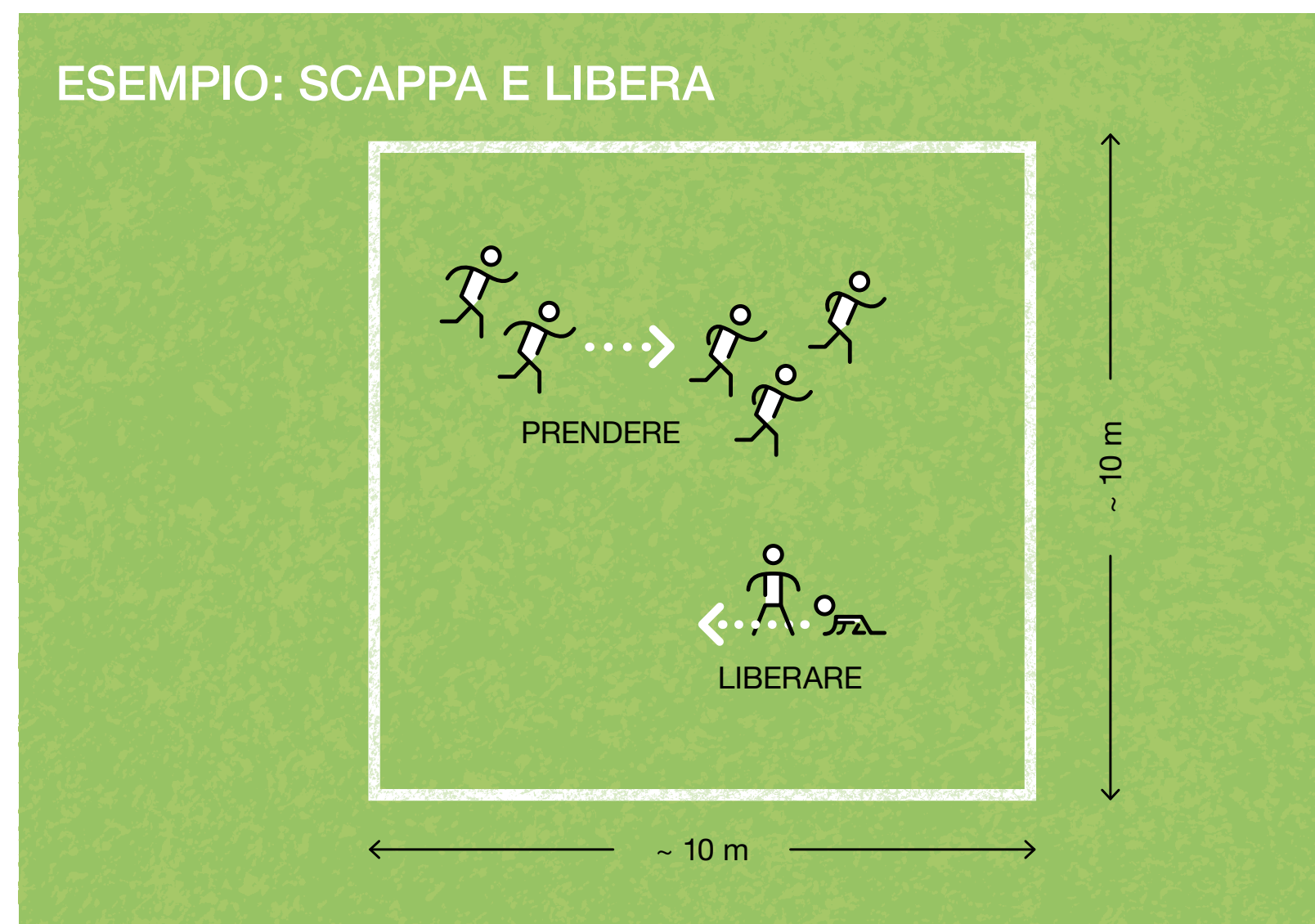
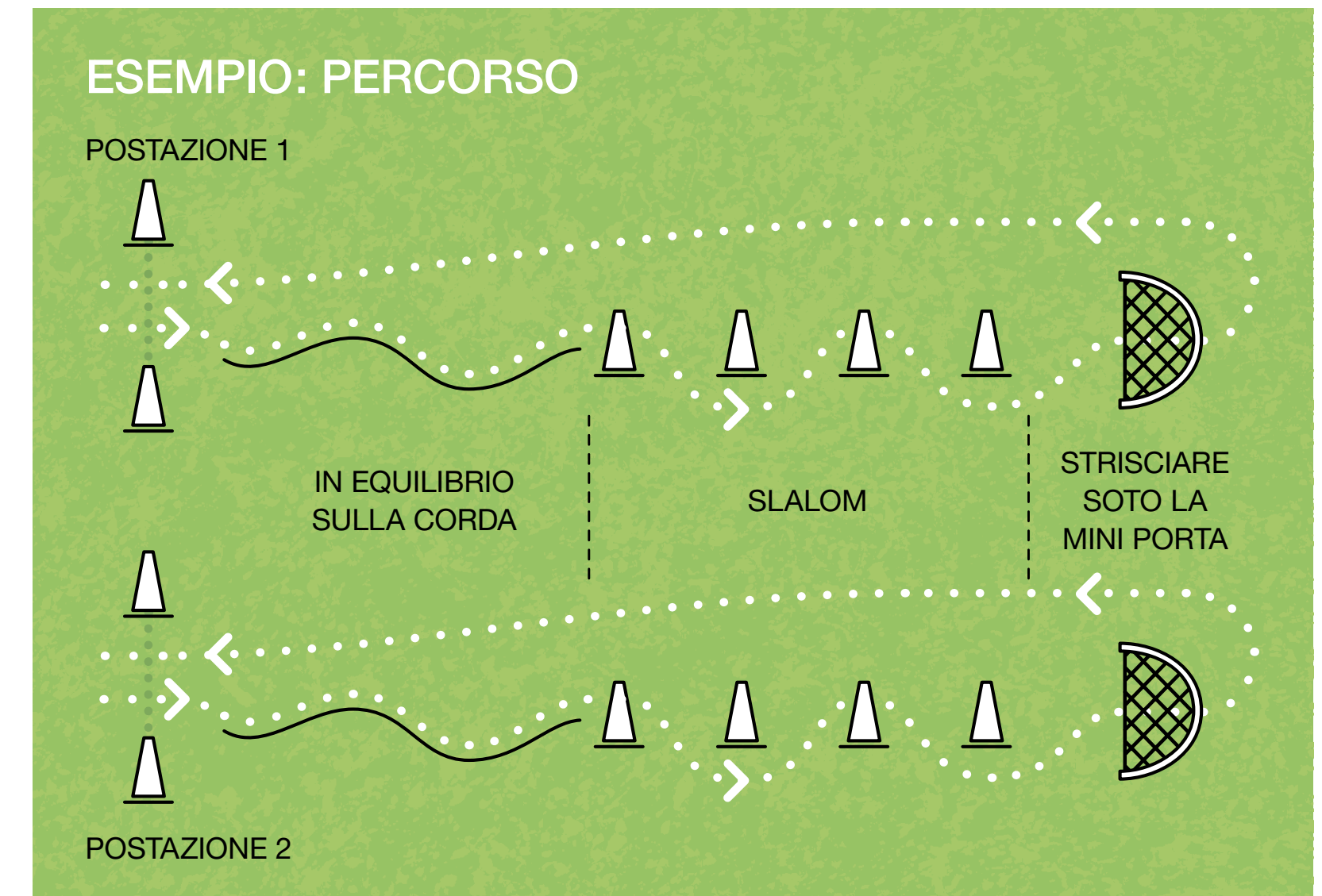
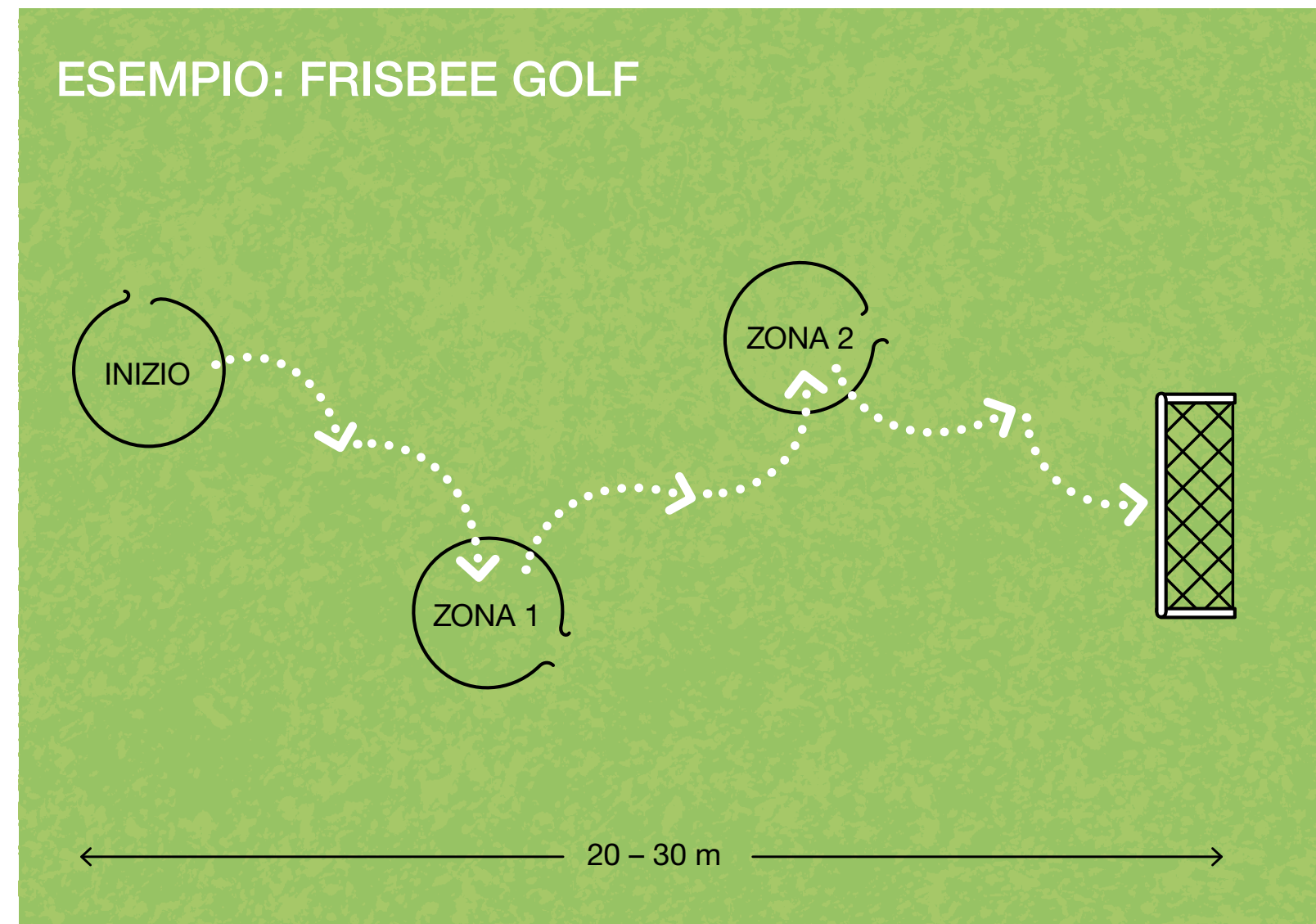
PALLONI



Gr. 3 / Gr. 4 (290g)

Categoria G

POSTAZIONE
SULLA MOTRICITÀ

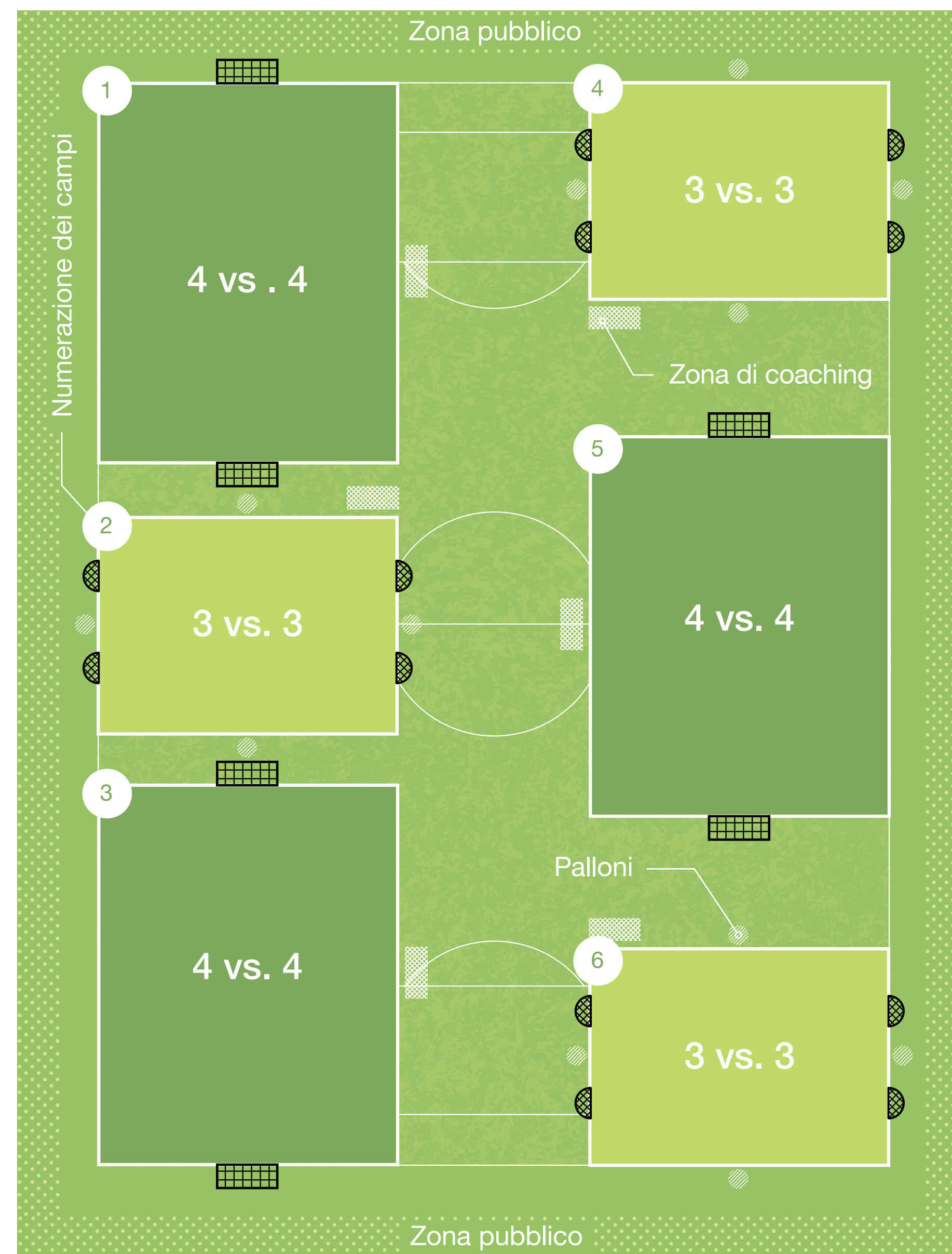


PRESCRIZIONI D'ESECUZIONE

Categoria F

Panoramica e Struttura del campo

FORMATO DI GIOCO	3 vs. 3 Campo piccolo	4 vs. 4 Campo grande
NUMERO DI GIOCATORI	Ottimale: 5 – 6 giocatori/trici	
ORGANIZZAZIONE INCONTRI	Torneo con 5 – 7 turni secondo un sistema a rotazione	6 – 12 squadre (Raccomandazione)
DURATA INCONTRO	12 Minuti	120 Minuti Durata complessiva del torneo
PAUSE	3 Minuti fra ogni turno di gioco	5 – 10 Minuti dopo 3 – 4 turni
CATEGORIE	1, 2, 3	
PORTIERI	Solo nel 4 contro 4 si gioca con il portiere che viene cambiato ad ogni turno. Il portiere può sempre toccare e rimettere la palla con le mani.	



Esempio per 12 squadre

Categoria F



CALCIO D'INIZIO, RINVIO DALLA PORTA, CALCIO D'ANGOLO

Calcio d'inizio, rinvio dalla porta e calcio d'angolo sono eseguiti dal centro della linea di porta con un passaggio rasoterra o in dribbling.

PALLA OLTRE LA LINEA

Se il pallone oltrepassa la linea laterale o di porta, il gioco riprende immediatamente con il pallone di riserva posizionato sul medesimo lato (zona demarcata).

Il giocatore che ha toccato per ultimo la palla, recupera il pallone e lo sistema nella zona demarcata, rimpiazzando il pallone che è stato utilizzato per proseguire il gioco. Ogni pallone che oltrepassa la linea laterale o di porta dev'essere recuperato e portato nella zona demarcata.

Durante questo lasso di tempo, la squadra che ha giocato il pallone oltre la linea, rimane temporaneamente in inferiorità numerica. Il giocatore che recupera la palla non può essere sostituito con un giocatore di riserva.

RIMESSA IN GIOCO

Le rimesse sono eseguite con i piedi con un passaggio rasoterra o in dribbling, l'avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore che esegue la rimessa.

SOSTITUZIONI E ROTAZIONE

Idealmente sostituzioni e rotazione delle posizioni dopo ogni rete.

CALCIO DI PUNIZIONE

Le infrazioni di gioco commesse sul campo piccolo sono sempre sanzionate con un calcio di punizione indiretto. Non è permesso segnare direttamente a partire da un calcio piazzato e l'avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore esecutore.

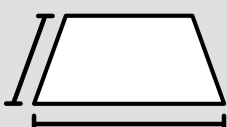
RIPRESA DOPO UNA RETE

Quando viene segnata una rete, il gioco riprende dalla porta con il medesimo pallone. La squadra che ha segnato si ritira nella propria metà campo e lascia spazio alla squadra avversaria per il gioco di ripartenza.

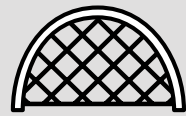
CALCIO DI RIGORE

Non c'è calcio di rigore (vedi calcio di punizione).

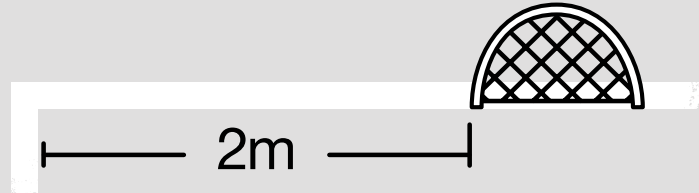
DIMENSIONE

 Lunghezza: ~ 25 m
Larghezza: ~ 20 m

PORTE

 Mini porte
(alm. 1.2m x 0.8m)

POSIZIONE DELLA PORTA

 2m

PALLONI

 Gr. 4 (290g)

Categoria F



CALCIO D'INIZIO, RIPRESA DOPO UNA RETE

Il calcio d'avvio e la ripresa del gioco dopo la realizzazione di una rete, si effettuano a centrocampo.

RINVIO DEL PORTIERE

Un rinvio dalla porta è da effettuare dall'interno dell'area di rigore con le mani dal portiere. A norma di regolamento è da considerare come un pallone intercettato durante il gioco in corso. Se il portiere mette il pallone a terra lo deve accompa-

gnare con i piedi ed effettuare il passaggio. Tutte le altre forme di rinvio sono proibite e sanzionate con un calcio piazzato indiretto dalla linea mediana a favore della squadra avversaria.

PALLA OLTRE LA LINEA LATERALE O DI PORTA

Se il pallone oltrepassa la linea laterale o di porta, il gioco continua con il primo pallone disponibile (mettere a disposizione diversi palloni).

RIMESSA IN GIOCO

Le rimesse sono eseguite con i piedi con un passaggio rasoterra o in dribbling, l'avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 di bambino dal giocatore che esegue la rimessa.

CALCIO D'ANGOLO

Dall'angolo del campo da gioco. Non è permesso segnare direttamente da un calcio d'angolo.

CALCIO DI PUNIZIONE

Le infrazioni di gioco commesse sul campo grande sono sempre sanzionate con un calcio di punizione indiretto. Non è permesso segnare direttamente a partire da un calcio piazzato e l'avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore esecutore.

SOSTITUZIONI E ROTAZIONE

Sostituzioni e rotazione delle posizioni dopo un determinato tempo. (2, 4 o 6 minuti). Si consiglia lo stesso tempo di gioco per tutti

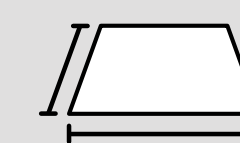
AREA DI RIGORE

Lunghezza: 8 Metri (demarcazione con coni sulla linea di bordo).
Larghezza: tutta la larghezza del campo

CALCIO DI RIGORE

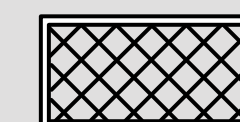
Infrazioni che avvengono nell'area vengono sanzionate con un calcio di rigore (2 passi di bambino dalla linea dell'area di rigore in direzione della porta).

DIMENSIONE



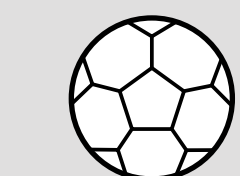
Lunghezza: ~ 30 m
Larghezza: ~ 25 m

PORTE



Porte da 5 m

PALLONI



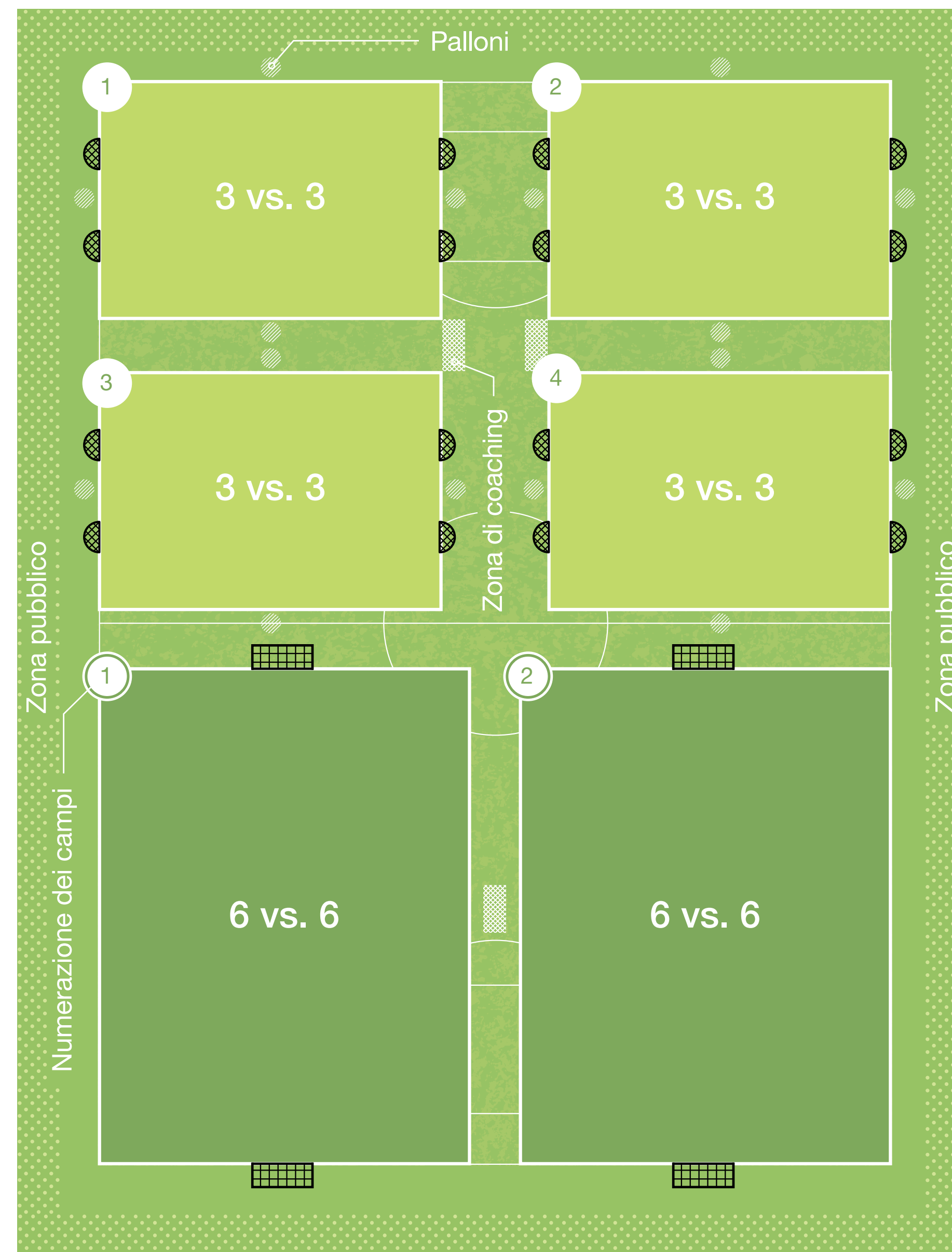
Gr. 4 (290g)

PRESCRIZIONI D'ESECUZIONE

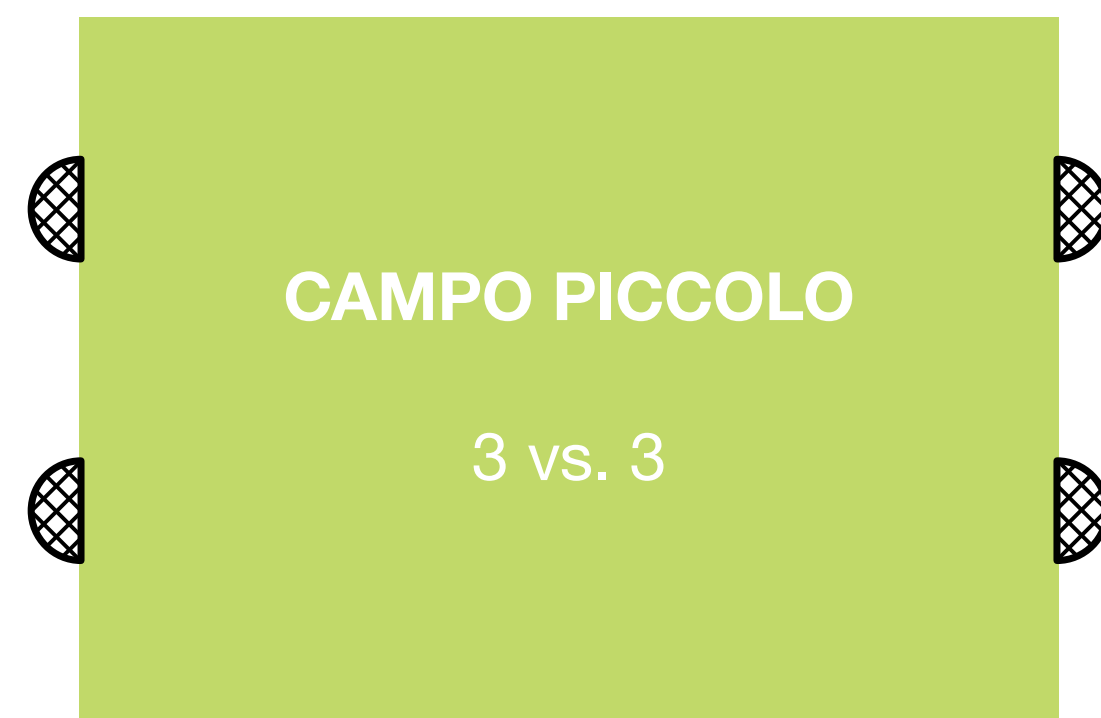
Categoria E / FF12

Panoramica e Struttura del campo

FORMATO DI GIOCO	3 vs. 3 Campo piccolo	6 vs. 6 Campo grande	
NUMERO DI GIOCATORI	Ottimale: 8 – 9 giocatori/trici		
ORGANIZZAZIONE INCONTRI	Torneo con 6 turni secondo un sistema a rotazione	4 squadre (Raccomandazione)	
DURATA INCONTRO	Campo piccolo: 8 – 10 Minuti 3 turni	Campo grande: 15 Minuti 3 turni	120 Minuti Durata complessiva del torneo
PAUSE	3 Minuti fra ogni turno di gioco	5 – 10 Minuti dopo 3 turni	
CATEGORIE	1, 2, 3		
TORSPIELER*IN	Solo nel 6 contro 6 si gioca con il portiere. Durante un torneo sono impiegati almeno due diversi portieri. È applicata la regola del retropassaggio al portiere secondo il regolamento ufficiale FIFA, regola nr. 12.		



Categoria E / FF12



CALCIO D'INIZIO, RINVIO DALLA PORTA, CALCIO D'ANGOLO

Calcio d'inizio, rinvio dalla porta e calcio d'angolo sono eseguiti dal centro della linea di porta con un passaggio rasoterra o in dribbling.

PALLA OLTRE LA LINEA LATERALE O DI PORTA

Se il pallone oltrepassa la linea laterale o di porta, il gioco riprende immediatamente con il pallone di riserva posizionato sul medesimo lato (zona demarcata).

Il giocatore che ha toccato per ultimo la palla, recupera il pallone e lo sistema nella zona demarcata, rimpiazzando il pallone che è stato utilizzato per proseguire il gioco. Ogni pallone che oltrepassa la linea laterale o di porta dev'essere recuperato e portato nella zona demarcata.

Durante questo lasso di tempo, la squadra che ha giocato il pallone oltre la linea, rimane temporaneamente in inferiorità numerica. Il giocatore che recupera la palla non può essere sostituito con un giocatore di riserva.

RIMESSA IN GIOCO

Le rimesse sono eseguite con i piedi con un passaggio rasoterra o in dribbling, l'avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore che esegue la rimessa.

SOSTITUZIONI E ROTAZIONE

Idealmente sostituzioni e rotazione delle posizioni dopo ogni rete.

CALCIO DI PUNIZIONE

Le infrazioni di gioco commesse sul campo piccolo sono sempre sanzionate con un calcio di punizione indiretto. Non è permesso segnare direttamente a partire da un calcio piazzato e l'avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore esecutore.

RIPRESA DOPO UNA RETE

Quando viene segnata una rete, il gioco riprende dalla porta con il medesimo pallone. La squadra che ha segnato si ritira nella propria metà campo e lascia spazio alla squadra avversaria per il gioco di ripartenza.

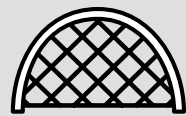
CALCIO DI RIGORE

Non c'è calcio di rigore (vedi calcio di punizione).

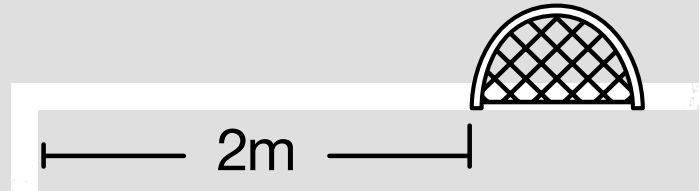
DIMENSIONE

 Lunghezza: 25 – 30 m
larghezza: 20 – 25 m

PORTE

 Mini porte
(alm. 1.2m x 0.8m)

POSIZIONE DELLA PORTA

 2m

PALLONI

 Gr. 4 (290g / 360g)

Categoria E / FF12



CALCIO D'INIZIO, RIPRESA DOPO UNA RETE

Il calcio d'avvio e la ripresa del gioco dopo la realizzazione di una rete, si effettuano a centrocampo.

RINVIO DEL PORTIERE

Un rinvio dalla porta è da effettuare dall'interno dell'area di rigore con le mani dal portiere. A norma di regolamento è da considerare come un pallone intercettato durante il gioco in corso. Se il portiere mette il pallone a terra lo deve accompa-

gnare con i piedi ed effettuare il passaggio. Tutte le altre forme di rinvio sono proibite e sanzionate con un calcio piazzato indiretto dalla linea mediana a favore della squadra avversaria.

PALLA OLTRE LA LINEA LATERALE O DI PORTA

Se il pallone oltrepassa la linea laterale o di porta, il gioco continua con il primo pallone disponibile (mettere a disposizione diversi palloni).

RIMESSA IN GIOCO

Le rimesse sono eseguite con i piedi con un passaggio rasoterra o in dribbling, l'avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 di bambino dal giocatore che esegue la rimessa.

CALCIO D'ANGOLO

Dall'angolo del campo da gioco. Non è permesso segnare direttamente da un calcio d'angolo.

CALCIO DI PUNIZIONE

Le infrazioni di gioco commesse sul campo grande sono sempre sanzionate con un calcio di punizione indiretto. Non è permesso segnare direttamente a partire da un calcio piazzato e l'avversario deve mantenere una distanza di almeno 5 passi di bambino dal giocatore esecutore.

SOSTITUZIONI E ROTAZIONE

Ogni giocatore/trice gioca almeno 15 min. durante i primi due incontri in 6 contro 6. Si consiglia lo stesso tempo di gioco per tutti.


AREA DI RIGORE

Lunghezza: 10 Metri (demarcazione con coni sulla linea di bordo).
Larghezza: tutta la larghezza del campo

CALCIO DI RIGORE

Infrazioni che avvengono nell'area vengono sanzionate con un calcio di rigore (2 passi di bambino dalla linea dell'area di rigore in direzione della porta).

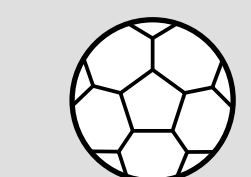
DIMENSIONE

 lunghezza: 43 – 48 m
larghezza: 25 – 30 m

PORTE

 Porte da 5 m

PALLONI

 Gr. 4 (290g / 360g)

Tutte le categorie



AUTORIZZAZIONE A GIOCARE

Prescrizioni d'esecuzione dell'ASFV



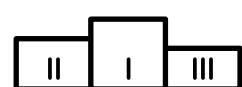
QUALIFICAZIONE

Qualificazione obbligatoria: Per gli allievi F della classe di età superiore è necessario richiedere una qualificazione se si desidera impiegarli nella categoria allievi E.



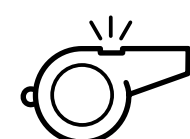
CARTOLINA GIOCATORI CLUBCORNER

Prescrizioni d'esecuzione dell'ASF



CLASSIFICHE

Non vengono allestite e pubblicate.



DIREZIONE DI GIOCO

I bambini regolano il gioco autonomamente, le situazioni controverse vengono regolate con il gioco carta-forbice-sasso (colpo secco).



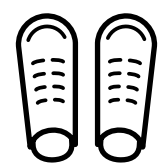
FAIRPLAY

Strette di mano prima e dopo l'incontro.



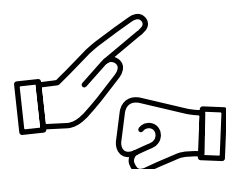
SCARPE DA CALCIO

Per motivi sanitari, per le categorie allievi D, E, F e G non sono consentite scarpe con i tacchetti staccabili.



PARASTINCHI

Per tutte le categorie di gioco è obbligatorio indossare i parastinchi.



PALLA D'INIZIO PARTITA

Il diritto alla palla di inizio partita è deciso con il gioco carta-forbice-sasso (colpo secco).



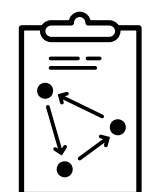
SEGNALETICA / LINEE

Colore: bianco o altro colore. Picchetti a una distanza di almeno 1,5 m dal campo di gioco / coni / piatti / bande: in tessuto o plastica...



ZONA DI SICUREZZA

Dalla linea di porta e dalla linea laterale, 3 m (minimo 2 m). All'interno delle zone di sicurezza non devono essere montati oggetti fissi o che possano causare infortuni.



ZONA DI COACHING

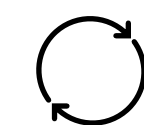
L'allenatore e i giocatori di sostituzione di entrambe le squadre devono restare all'interno dell'apposita zona delimitata

dalla società di casa. Cioè un'unica zona per entrambe le squadre.



ZONA PUBBLICO

I bambini devono poter giocare in tranquillità e autonomia. Per questo gli spettatori devono restare all'interno dell'apposita zona delimitata dalla società di casa. Gli allenatori e il responsabile del torneo sono responsabili del comportamento rispettoso degli spettatori



ROTAZIONE DEL CAMPO

Le squadre ruotano da un campo all'altro secondo il piano partite.



SANZIONI E ESPULSIONI TEMPORANEE

Nel calcio dei bambini (allievi G, F & E) non vengono applicate espulsioni temporanee né nessun altro tipo di sanzioni. Gli allenatori sono tenuti ad agire di conseguenza in caso di comportamento antisportivo o pericoloso.



FUORIGIOCO

Nel calcio dei bambini (allievi G, F & E) si gioca senza fuorigioco.

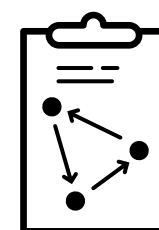
Gestione dei tornei

Il responsabile del torneo assicura che l'attenzione sia rivolta al gioco dei bambini e che allenatori/trici, genitori e spettatori capiscano correttamente il loro ruolo. Le seguenti misure, che sono di competenza congiunta degli allenatori/trici e del responsabile del torneo, si sono dimostrate efficaci al riguardo:



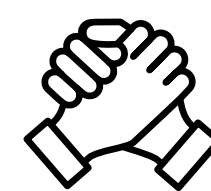
INFORMAZIONI AGLI ALLENATORI/TRICI

Poco prima della manifestazione, dare informazioni generali agli allenatori/trici; durante questo momento è possibile apportare eventuali modifiche (ad esempio, se una squadra ha troppo pochi o troppi giocatori).



AREA DI COACHING

L'area di coaching, da definire e marcare dal club locale, accoglie gli allenatori/trici e i giocatori di sostituzione



ACCOGLIENZA

L'accoglienza e le informazioni ai genitori e ad altri spettatori prima dell'inizio della partita permettono di evitare malintesi e interpretazioni errate.



AREA SPETTATORI

Definire un'area per gli spettatori che crei una distanza spaziale ed emotiva tra genitori e bambini (terreno di gioco). I bambini possono andare verso i loro genitori in qualsiasi momento, ma i genitori non devono entrare sul terreno di gioco.





«Sul campo piccolo i bambini devono prendere decisioni più rapidamente ed essere più attivi nel gioco. Ad esempio, fanno più passaggi, più duelli e segnano più reti. Questo va a vantaggio sia dei bambini/e meno abili che dei giocatori/trici dominanti, rendendo lo sviluppo del calcio più variato per tutti che se giocato solo sul campo grande.»

Dominik Müller,
responsabile capo del Calcio dei bambini

Contatti

I club sono invitati a contattare il responsabile tecnico della loro associazione regionale in caso di domande sulla messa in pratica di «play more football».

Il Team Calcio dei bambini dell'ASF risponde alle domande e alle richieste delle associazioni regionali al seguente indirizzo playmore@football.ch

Dominik Müller

responsabile capo del Calcio dei bambini

Joy Lara Walker

responsabile del Calcio dei bambini Svizzera tedesca

Jean-Jacques Papilloud

responsabile del Calcio dei bambini Svizzera romanda

Manlio Bulgheroni

responsabile del Calcio dei bambini Svizzera italiana



Schweizerischer Fussballverband (SFV)
Haus des Schweizer Fussballs
Worbstrasse 48 · 3074 Muri

T +41 31 950 81 11
F +41 31 950 81 81

info@football.ch
www.football.ch

