

1 CONTRO 1

Descrizione: In ogni campetto di 8x10 metri si disputano degli 1 contro 1 con porticine di un metro.

Materiale: n. 5 palloni n. 4 – delimitatori di 2 colori diversi per dividere campi e porticine.

8 x 10

1 vs 1

1 vs 1

1 vs 1

1 vs 1

1 vs 1

8 x 18

1 vs 1

1 vs 1

1 vs 1

1 vs 1

1 vs 1

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

4 PORTE

Descrizione: si gioca 5 > 5. Una squadra deve far goal su 2 porte larghe 2 metri e poste agli angoli del campo di dimensioni 25x35 metri e difendere le altre 2. La rete è valida se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni. Le rimesse dal fondo ed i corner si battono al centro della linea di fondo.

Materiale: n. 1 pallone – n. 8 coni – Delimitatori per dividere il campo.

GIOCO A
CONFRONT
○
4 porte
20x30

GIOCO A
CONFRONT
○
4 porte
20x30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

2 CONTRO 2

Descrizione: su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco i quali tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata una rete o c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4 – delimitatori per dividere campo e settori – 2 porte 4x2 metri o paletti.

GIOCO A
CONFRONT
O
2 CONTRO 2
20X30

GIOCO A
CONFRONT
O
2 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

3 CONTRO 2

Descrizione: su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco, chi passa la palla può andare nel settore d'attacco creando così una situazione di 3 contro 2; a questo punto i 3 tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. In caso di contrattacco dei 3 attaccanti può rientrare nel settore di difesa il difensore che aveva prima creato la superiorità numerica. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata una rete o c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4 – delimitatori per dividere campo e settori – 2 porte 4x2 metri o paletti .

GIOCO A
CONFRONT
O
3 CONTRO 2
20X30

GIOCO A
CONFRONT
O
3 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5



REFERTO GARA A 4 SQUADRE

- Le squadre devono presentarsi con almeno 10 giocatori: chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 10 giocatori perde a tavolino i tre tempi del gioco di abilità tecnica pur dovendolo obbligatoriamente disputare eventualmente facendosi prestare dei giocatori dalla squadra avversaria
- Ogni squadra si divide in 2 sottogruppi (A1 e A2, B1 e B2, ecc.)
- Per ogni tempo della partita 5c5 e del gioco di abilità tecnica 5c5 si assegnano un punto per la vittoria ed uno per il pareggio e 0 (zero) per la sconfitta ogni squadra può così arrivare ad un massimo di 12 punti
- Pur non pubblicando su Comunicato Ufficiale nessun risultato e nessuna classifica, risulterà vincitrice del confronto a 4 squadre quella che avrà totalizzato più punti ed in subordine:
 - quella che ha totalizzato più punti negli scontri diretti, quella con più punti nella graduatoria FAIR PLAY, quella con l'età media più bassa
- Si gioca su 6 tempi da 10 minuti alternando mini partite a giochi di abilità tecnica

TEMPI	CAMPO 1 PARTITA	RIS.	CAMPO 2 GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.	CAMPO 3 PARTITA	RIS.	CAMPO 4 GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.
I	A1-B1	-	A2-B2	-	C1-D1	-	C2-D2	-
II	A2-B2	-	A1-B1	-	C2-D2	-	C1-D1	-
III	A1-C1	-	A2-C2	-	B1-D1	-	B2-D2	-
IV	A2-C2	-	A1-C1	-	B2-D2	-	B1-D1	-
V	A1-D1	-	A2-D2	-	B1-C1	-	B2-C2	-
VI	A2-D2	-	A1-D1	-	B2-C2	-	B1-C1	-

ANNOTAZIONI

PUNTEGGI FINALI E FIRMA REFERTO

SQ.	NOME SQUADRA	P.TI	FIRMA DIRIGENTE
A			
B			
C			
D			

• **REFERTO GARA A 3 SQUADRE**

- Le squadre devono presentarsi con almeno 10 giocatori: chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 10 giocatori perde a tavolino ogni tempo della partita o del gioco di abilità tecnica in cui non riesce a presentare in campo 5 giocatori dal momento che si gioca in contemporanea e che si deve obbligatoriamente disputare eventualmente facendosi prestare dei giocatori dalla squadra avversaria
- Ogni squadra si divide in 2 sottogruppi (A1 e A2, B1 e B2, ecc.)
- Per ogni tempo della partita 5c5 e del gioco di abilità tecnica 5c5 si assegnano un punto per la vittoria ed uno per il pareggio e 0 (zero) per la sconfitta ogni squadra può così arrivare ad un massimo di 8 punti
- Pur non pubblicando su Comunicato Ufficiale nessun risultato e nessuna classifica, risulterà vincitrice del confronto a 3 squadre quella che avrà totalizzato più punti ed in subordine:
 - quella che ha totalizzato più punti negli scontri diretti, quella con più punti nella graduatoria FAIR PLAY, quella con l'età media più bassa
- Si gioca su 4 tempi da 15 minuti: i primi due si disputa il gioco di abilità tecnica 5c5 ed i secondi 2 le mini partite 5c5

TEMPI	CAMPO 1 GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.	CAMPO 2 GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.	CAMPO 3 GIOCO ABILITA' TECNICA	RIS.
I	A2-B2	-	A1-C2	-	C1-B1	-
II	B2-C2	-	A2-B1	-	C1-A1	-
TEMPI	CAMPO 1 PARTITA	RIS.	CAMPO 2 PARTITA	RIS.	CAMPO 3 PARTITA	RIS.
III	C2-B1	-	B2-A1	-	C1-A2	-
IV	B1-A1	-	C2-A2	-	C1-B2	-

ANNOTAZIONI

PUNTEGGI FINALI E FIRMA REFERTO

SQ.	NOME SQUADRA	P.TI	FIRMA DIRIGENTE
A			
B			
C			