



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

MODALITA' DI GIOCO

Attività di base



FIGC SGS PIEMONTE VDA



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

”

ATTIVITA' PICCOLI AMICI

”

ATTIVITÀ UFFICIALE

2016/17 - Piccoli Amici



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Si mette a conoscenza l'attività da svolgere con la categoria dei **Piccoli Amici**.
L'attività dei Piccoli verrà svolta sempre in modalità concentrazione, ma giocando a due squadre come da esempio sotto indicato, svolgendo durante l'attività 4 CONFRONTI IN CONTEMPORANEA A GIRARE, con la tempistica di 12 minuti per stazione di gioco.

Concentramento a 4 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3 – squadra 4

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1

Squadra 3 – squadra 4 → campo di gioco squadra 3

Secondo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 3 → campo di gioco squadra 1

Squadra 2 – squadra 4 → campo di gioco squadra 2

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 4 – squadra 1 → campo di gioco squadra 4

Squadra 3 – squadra 2 → campo di gioco squadra 3

Concentramento a 3 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1

Squadra 3 Riposa

Secondo week end la seconda nominata ospita

Squadra 2 – squadra 3 → campo di gioco squadra 2

Squadra 1 Riposa

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 3 – squadra 1 → campo di gioco squadra 3

Squadra 2 Riposa



2 FASI DI ATTIVITÀ,
COMPOSTE DA 4 STAZIONI
DI GIOCO A GIRARE (vedi foto)

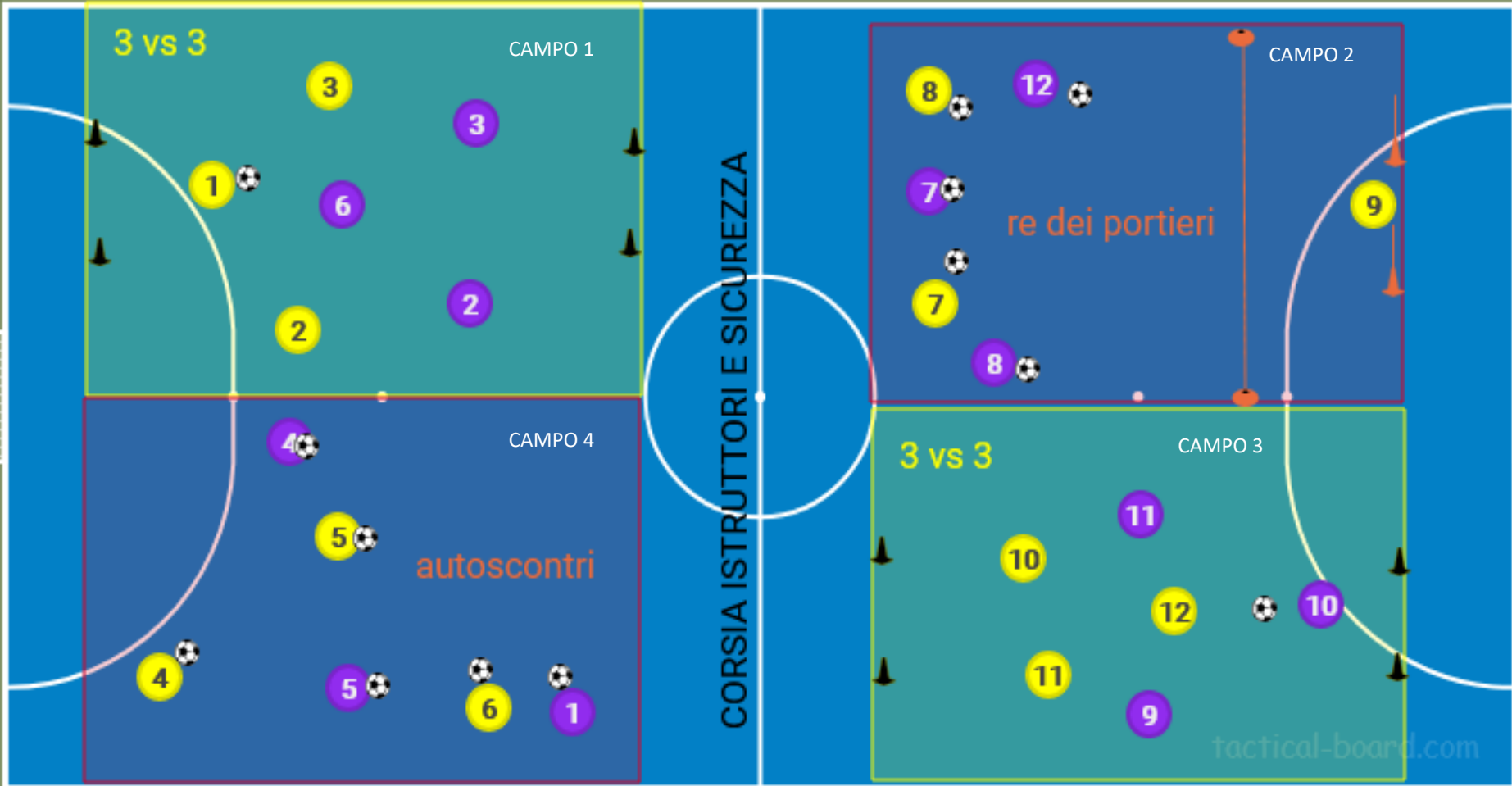
Fase 1
11 marzo
18 marzo
25 marzo

Fase 2
1 aprile
15 aprile
22 aprile

MODALITÀ DI GIOCO

- Le squadre devono presentarsi con almeno 12 giocatori, chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 12 giocatori **SALTUARIAMENTE E PER PARTICOLARI CONTINGENZE** è comunque tenuto a disputare il gioco abilità tecnica eventualmente facendosi prestare dei giocatori dalla squadra avversaria
- Ogni squadra si divide in 4 sottogruppi (A1,A2,A3 E A4 - B1,B2, B3 e B4)
- 4 Stazioni da effettuarsi in contemporanea dalla durata di 12 minuti ciascuna.
- Le rotazioni si effettueranno secondo questa modalità: La squadra «A» che ospiterà l'attività ogni 12 minuti girerà nelle stazioni in **SENSO ORARIO** (esempio da campo 1 a campo 2 e così via)
- La squadra «B», ovvero la squadra che sarà ospitata ogni 12 minuti girerà nelle stazioni in **SENSO ANTIORARIO** (esempio da campo 1 a campo 4 e così via)

Campo di calcio «a 5»



MODALITÀ DI GIOCO

Piccoli Amici



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Proposta di gioco cat. Piccoli Amici

Ogni squadra deve essere composta minimo da 6 calciatori massimo 10/12

I tre giochi individuati sono:

IL RÈ DEI PORTIERI – GLI AUTOSCONTRI – 3 VS 3

Il materiale è quello indicato nella descrizione dei giochi

Preparo i quattro campi e in contemporanea giocano le due squadre. Ogni squadra divide i bambini in quattro gruppi e si posizionano nei campi di gioco, così che nelle stazioni dell'attività creata ci siano sempre due gruppi di squadre diverse che si confrontano per svolgere il gioco proposto. Ogni 12 minuti i gruppi ruotano secondo indicazioni andando ad occupare un nuovo campo per svolgere un nuovo gioco.

Due squadre composte da 12 bambini.

Per gli incontri porticine per 3vs3 o anche coni per segnalare, palloni N° 3 per tutte le attività, cinesini per delimitare le zone di attività. Consigliamo di lasciare un corridoio per istruttori e di sicurezza.

Misure dei campi in base ai giochi e allo spazio a disposizione

Totale 48 minuti di gioco.

RE DEI PORTIERI



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

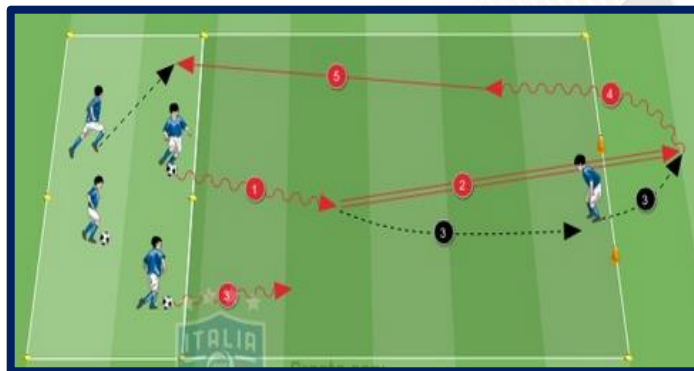
evolution
programme

Area di gioco: 20x20 metri

- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.
- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara all'azione successiva.
- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).
- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

GLI AUTOSCONTRI



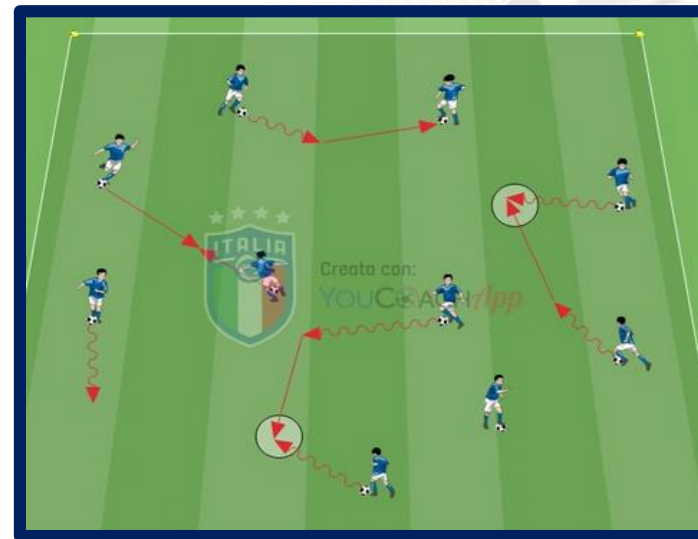
FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando 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 colpiscano 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. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.



- VARIANTI**
- Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:
 - Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
 - Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
 - In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

FIGC SGS PIEMONTE VDA



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

”

ATTIVITA' PRIMI CALCI

”

ATTIVITÀ UFFICIALE

2014-15 Primi calci

Si mette a conoscenza l'attività da svolgere con la categoria dei primi calci. L'attività dei Primi verrà svolta sempre in modalità concentrazione, ma giocando a due squadre come da esempio sotto indicato, svolgendo durante l'attività la partita e contemporaneamente il gioco a confronto, in due impianti diversi.

Concentramento 1 A.Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3 – squadra 4

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2

Squadra 3 – squadra 4

Secondo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 3

Squadra 2 – squadra 4

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 4 – squadra 1

Squadra 3 – squadra 2

Attività ufficiale
dal 18/19 FEBBRAIO
al 22/23 APRILE

18/19 FEBBRAIO (4 PORTE – PARTITA)
25/26 FEBBRAIO (2 VS 2 – PARTITA)
4/5 MARZO (3 vs 2 – PARTITA)

11/12 MARZO (PALLA BASE – PARTITA)
18/19 MARZO (4 PORTE – PARTITA)
25/26 MARZO (2 VS 2 – PARTITA)

1/2 APRILE (3 VS 2 – PARTITA)
15/16 APRILE (PALLA BASE – PARTITA)
22/23 APRILE (4 PORTE – PARTITA)



MODALITA' DI GIOCO

Primi calci



- 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 **SALTUARIAMENTE E PER PARTICOLARI CONTINGENZE** è comunque tenuto a disputare il gioco abilità tecnica eventualmente facendosi prestare dei giocatori dalla squadra avversaria
- Ogni squadra si divide in 2 sottogruppi (A1 e A2, B1 e B2, ecc.)
- Si giocano 4 tempi da 12 minuti alternando mini partite a giochi di abilità tecnica

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 CONFRONTO
4 porte
20x30

GIOCO A CONFRONTO
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
CONFRONTO
2 CONTRO 2
20X30

GIOCO A
CONFRONTO
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 CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

GIOCO A CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

PALLA BASE

Descrizione: il campo di gioco è un rettangolo di mt. 25 x 35, che presenta a fondo campo, da entrambi le parti, un'area detta BASE di dimensioni mt. 25 x 3. Si gioca 5 > 5 come una regolare partita di calcio solo che, anziché segnare, per realizzare un punto bisogna portare o fermare il pallone nella BASE avversaria. Se la palla esce da quest'ultima attraversandola, il punto non è valido e si riprende il gioco con un calcio di rinvio dalla linea dei 3 metri. Non esiste calcio di rigore, i falli sono tutti di seconda e se avvengono a ridosso della base si indietreggia la palla ad una distanza di mt. 3. Ogni volta che si realizza un punto si rimette la palla al centro. La rimessa laterale si batte con i piedi. Durante il gioco, nella BASE, non possono entrare i giocatori della squadra che si sta difendendo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4.

GIOCO A CONFRONTO

Palla base
25x35

GIOCO A CONFRONTO

Palla base
25x35

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

”

ATTIVITA' PULCINI



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

TORNEO
#GRASSROOTS
CHALLENGE

Categoria Pulcini



«GRASSROOTS CHALLENGE PULCINI»

<https://www.figc.it/it/giovani/mediagallery/>

”

FORMAT – MODALITA' DI GIOCO «PULCINI» - « 7:7 + #GRASSROOTSCHALLENGE »

Attività Primavera Gioco Veloce - 3/3 in costruzione



Partita 7:7

Alternare partite 3:3 alternata a Giochi di Abilità

Organizzazione Multipartite
Miglioramento Pensiero Tattico
Acquisizione Principi di Gioco

3:3 in ampiezza con 4 porte
Incremento Indice di Partecipazione
Lettura spazi liberi/occupati

3:3 Calcio Forte e Gioco Veloce
Gesto Tecnico in regime di rapidità

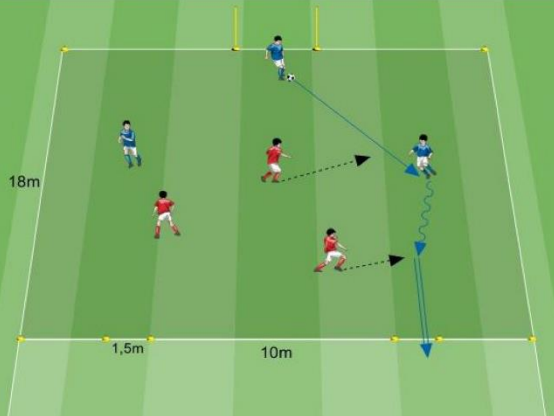
<https://www.figc.it/it/giovani/mediagallery/>



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

3 CONTRO 3 COSTRUZIONE



#Grassrootschallenge

Descrizione

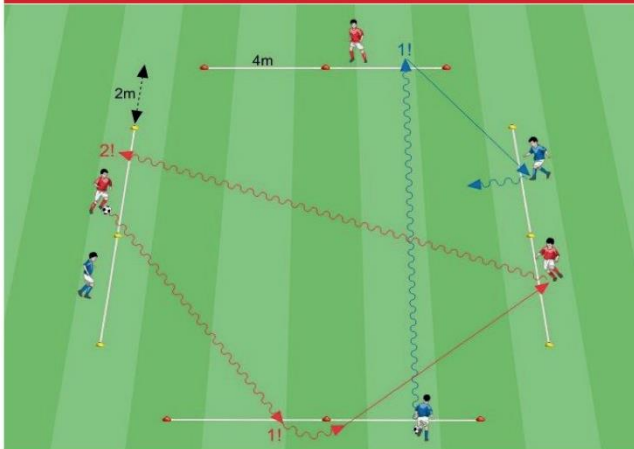
Si gioca un 3vs3 in cui una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta regolamentare della categoria Pulcini (dimensioni porta mt. 5x1,80 oppure mt. 4-6 x 1,60-2), mentre l'altra ha l'obiettivo di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno di due porticine di dimensioni ridotte.

Regole

Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 3'.

- **IL CAMPO DI GIOCO.** I limiti del campo vengono considerati attraverso le linee laterali e le linee di fondo-campo su cui si trovano da una parte la porta per la partita della categoria Pulcini e dall'altra parte dalla linea che si crea con le due porticine definite dai delimitatori.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone che deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido).
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondo-campo viene battuta sempre dalla squadra che difende la porta regolamentare del campo Pulcini; se invece esce oltre a linea sulla quale sono collocate le due porticine viene battuta dalla squadra che ha il compito di difenderle. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **IL TIRO LIBERO.** Il tiro libero si esegue calciando la palla da un punto a scelta della linea di fondo-campo della squadra che difende le due porticine. Il tiro non può ricevere opposizione da nessun avversario (non è previsto il portiere) ma per considerarsi valido nel momento in cui entra in rete non può avere una traiettoria rasoterra. Il pallone deve quindi entrare in rete con una traiettoria aerea (indipendentemente da come viene calciato). Il tiro libero si batte attraverso le stesse modalità per entrambe le squadre.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani, (qualora si sceglia il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo la palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione). Le stesse regole per la rimessa in gioco del pallone valgono in seguito ad un gol o nel caso di una rimessa da fondo campo che deve essere eseguita dal portiere

GIOCO VELOCE



#Grassrootschallenge

Descrizione

I 3 giocatori di ogni squadra si posizionano all'esterno di 3 lati a scelta del quadrato di gioco ognuno di loro si colloca dietro ad una delle 4 linee da 8m (composte da 3 delimitatori ciascuna, come da figura). Un lato del quadrato verrà quindi lasciato libero da ognuna delle due squadre (non deve necessariamente essere lo stesso, i giocatori possono disporsi in campo come preferiscono), gli altri 3 saranno invece occupati da un giocatore per squadra. Ogni squadra gioca con un pallone, dato inizialmente ad uno qualsiasi dei 3 giocatori della stessa. Il gioco consiste in una sfida tecnica tra i componenti delle due squadre al raggiungimento di un punteggio prestabilito. L'attività si sviluppa su più turni di confronto, ognuno dei quali assegna un punto alla squadra vincitrice.

Regole

- Al segnale di partenza i 2 giocatori in possesso del pallone (a partire da ora definiti "A") hanno il compito di condurlo oltre la linea al di fuori della quale non si trova nessuno dei propri compagni di squadra (su lato che devono raggiungere in conduzione può esserci un avversario, a seconda della disposizione scelta dalle due squadre ma non può esserci un compagno). Una volta superata la linea, i giocatori "A" passano il pallone ad uno dei loro due compagni di squadra (a partire da ora definiti "B") che hanno il compito di riceverlo e condurlo oltre la linea lasciata libera dal compagno "A". I giocatori "B", una volta superata la linea, possono passare la palla a chi vogliono: al giocatore "A" oppure anche al giocatore "C" (coloro i quali non sono ancora stati coinvolti nell'attività), chiunque dei 2 riceva palla, prosegue il gioco con l'obiettivo di condurre il pallone oltre la linea libera da compagni.

Modalità di assegnazione del punteggio:

- Ogni volta che un giocatore supera in conduzione palla un lato libero da compagni realizza un punto per la propria squadra. Se un giocatore in conduzione palla non supera completamente la linea libera o commette un errore (passa la palla ad un compagno senza averla condotta o si dirige oltre una linea dove c'è già un altro giocatore della propria squadra), il punto non viene assegnato ma l'azione può continuare.
- La prima squadra che arriva a 10 punti (10 lati conquistati in modo corretto) vince il turno di gioco. Si effettuano tanti turni quanti ne si riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine dei 6 minuti la terna che è riuscita a vincere il maggior numero di turni risulterà la squadra vincitrice del gioco.
- Il gioco non prevede l'ostruzione dell'azione svolta dai giocatori della squadra avversaria pertanto ogni terna procede nel proprio compito indipendentemente da quello dei propri oppositori. Nel caso in cui un giocatore ostacoli volutamente l'azione degli avversari, il punto di quel turno di gioco viene assegnato alla squadra che ha subito la scorrettezza.

AUTOARBITRAGGIO

https://www.youtube.com/watch?v=o_Lo2XxkJsQ



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

FINALITA'

1. Stimolare l'auto-organizzazione
2. Conoscere e applicare correttamente il Regolamento di Gioco
3. Creare un clima positivo
4. Educare ed insegnare, giocando.

“Visti i positivi riscontri avuti, nella corrente stagione sportiva le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il “metodo dell'autoarbitraggio”.



FIGC SGS PIEMONTE VDA



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

”

ATTIVITA' ESORDIENTI

”

FORMAT – MODALITA' DI GIOCO «ESORDIENTI»
9/9 + SMALL SIDED GAMES 3VS3 4VS4 5VS5



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Partita 9:9

Variabilità dello spazio di gioco: Opportunità di crescita e di esperienze diverse con la stessa modalità di gioco

ZONA di «NO PRESSING»

Favorire la costruzione del gioco dal basso

Il Portiere: «Primo Attaccante»

Sviluppo «Personalità calcistica spiccata»

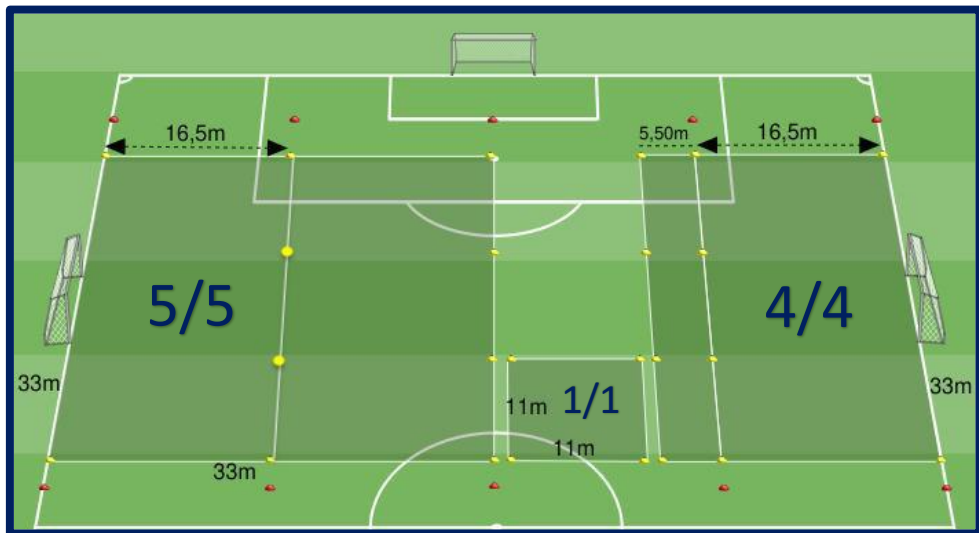
Coraggio e Piacere di Smarcarsi

Personalità inversamente proporzionale alla preoccupazione del risultato della gara

<https://www.figc.it/it/giovani/mediagallery/>

ATTIVITÀ UFFICIALE

Esordienti



Le 2 situazioni di gioco vengono svolte contemporaneamente e ARBITRATE dai 2 allenatori delle due squadre coinvolte. I giocatori eccedenti ai primi 9 che scendono in campo nel primo tempo di gara (fase 3) hanno la possibilità di svolgere un'attività di 1/1.

Le due situazioni di gioco previste, in abbinamento ai tempi di gioco 9/9 si svolgono realizzando una proposta 4/4 e un 5/5, anticipando lo svolgimento della gara, su due turni da 5 minuti.

ESEMPIO:

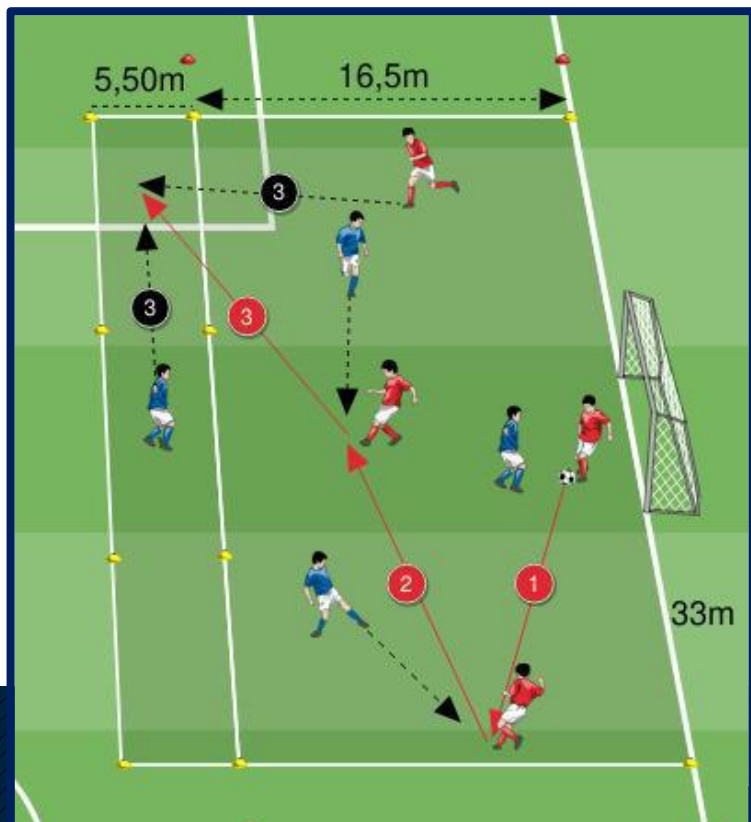
- FASE 1 – Svolgimento delle 2 situazioni (small sided games), DURATA 5 MINUTI
 - FASE 2 – Svolgimento delle 2 situazioni (small sided games) invertendo obiettivi di gioco e giocatori DURATA 5 MINUTI
 - FASE 3 – tempo di gara di 20 min.
 - FASE 4 – tempo di gara di 20 min.
 - FASE 5 – tempo di gara di 20 min.
- Eventuale FASE 6 con lo svolgimento di un 4 tempo in accordo tra le società

SITUAZIONE di gioco 4/4



- **LARGHEZZA:** 33 M - **LUNGHEZZA** 22 M - **AREA DI META:** 5,5 M
 - **DURATA:** 5 Minuti
 - **DESCRIZIONE:** All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita si svolge una situazione di gioco 4/4 nella quale una squadra (blu) ha il compito di fare goal nella porta, difesa da un portiere; L'altra squadra (rossa) ha il compito di costruire un'azione di gioco che permetta l'inserimento di un compagno nell'area di meta.
 - **SQUADRA CHA ATTACCA LA PORTA:** schiera 3 giocatori all'interno dell'area di gioco e uno all'interno dell'area meta, quest'ultimo non potrà mai entrare all'interno dell'area di gioco. Questo giocatore funge da sostegno per i compagni e non potrà fare goal. In seguito ad ogni goal o ad un punto effettuato da un giocatore avversario il sostegno può essere sostituito da un compagno coinvolto nella situazione.
 - **SQUADRA IN COSTRUZIONE:** schiera 4 giocatori nell'area di gioco, cercando di trasmettere palla ad un suo giocatore all'interno dell'area di meta. Il punto si ottiene soltanto se la palla viene fermata all'interno dell'area meta delimitata e se al momento della trasmissione non si trova all'interno dell'area di meta, in breve non si può stazionare all'interno di questa area delimitata.
- Il giocatore della squadra (sostegno) posto all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio e cercare di contendere la palla senza però mai uscire dallo spazio di competenza

SITUAZIONE di gioco 4/4



REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra che ha il compito di attaccare la porta schiera 3 giocatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto collocato all'interno della zona di meta (questo giocatore non può mai entrare all'interno dell'area di gioco durante lo svolgimento dello stesso).

Il giocatore all'interno dell'area di meta funge da sostegno per i compagni di squadra e non può fare goal. Il sostegno può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno dell'area di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato oppure dopo aver subito un inserimento nell'area di meta.

Inserimento in area di meta. La meta della squadra a difesa della porta si considera valida solo se il giocatore che ha stoppato la palla all'interno dell'area di meta, al momento dell'ultimo tocco da parte del proprio compagno che gliel'ha trasmessa, si trovava ancora all'interno dell'area di gioco principale: i giocatori a difesa della porta non possono quindi attendere il passaggio stazionando già all'interno dell'area di meta. Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio rivolto all'avversario che si inserisce e cercare di contendergli la palla senza mai uscire dal suo spazio di competenza.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di gioco ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno";
- quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

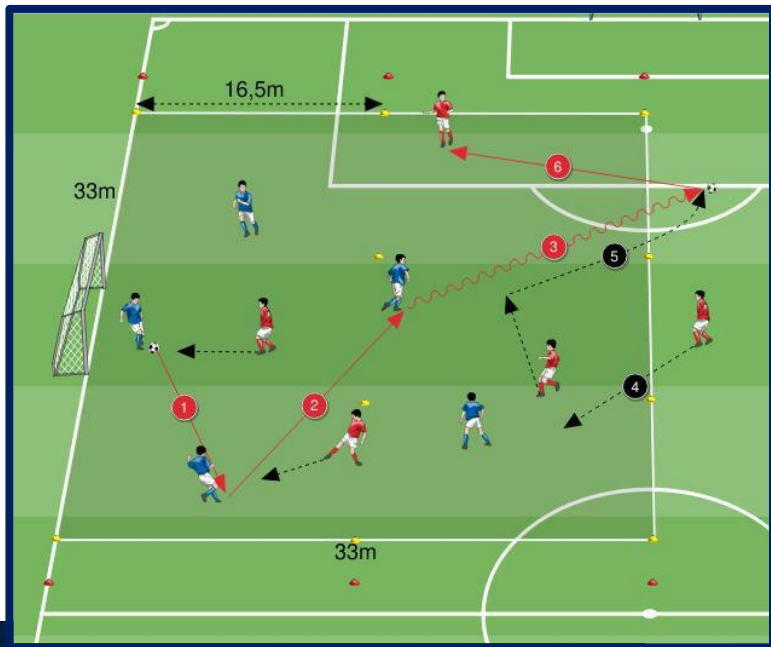
In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un possesso palla da parte del portiere realizzato con le stesse modalità previste nella rimessa da fondo-campo.

Due casi "limite":

- Se il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta esce dall'area di meta entrando nell'area di gioco l'infrazione viene punita attraverso una rimessa in gioco con le mani effettuata da parte del portiere.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta e realizzare un punto. Come previsto dal regolamento del gioco del calcio il portiere può tenere il pallone in mano per un massimo di 6 secondi.

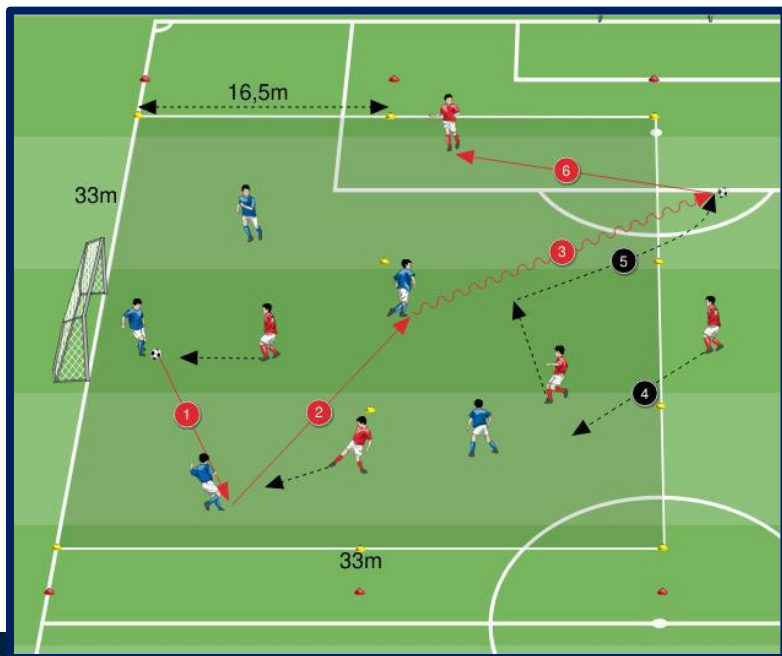
Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

SITUAZIONE di gioco 5/5



- **LARGHEZZA: 33 M - LUNGHEZZA: metà campo (max 33 M)**
AREA DI RIGORE: 16,5 M definendo una linea di metà
 - **DURATA: 5 Minuti**
 - **DESCRIZIONE:** Si svolge una situazione di gioco 5/5 nella quale una squadra (**rossa**) ha il compito di fare goal nella porta difesa da un portiere; L'altra squadra (**blu**) cerca di condurre la palla oltre la linea di meta.
 - **SQUADRA CHA ATTACCA LA PORTA** totalizza un punto ogni goal effettuato. Questa squadra mantiene sempre un giocatore all'esterno della linea di fondo campo in qualità di sostegno, questo giocatore non potrà mai entrare all'interno del campo di gioco. Viene sostituito ad ogni punto realizzato o subito.
 - **SQUADRA IN DIFESA DELLA PORTA:** totalizza un punto ogni volta che un suo giocatore riesce a superare la linea di meta in conduzione. Il giocatore non può ricevere palla al di là della line di fondo campo.
- All'interno dell'area di rigore (16,5m) ogni fallo effettuato dai difendenti verrà punito con un calcio di rigore, mentre all'esterno dell'area di rigore verrà battuto un calcio di punizione.**
- ALL'INTERNO DELL'AREA DI RIGORE VIGE LA REGOLA DEL FUORIGIOCO**

SITUAZIONE di gioco 5/5



REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. Durante lo svolgimento del gioco la squadra che ricerca il goal mantiene sempre un giocatore all'esterno della propria linea di fondo-campo con il ruolo di sostegno all'azione dei suoi compagni, questo giocatore non può mai entrare all'interno del terreno di gioco durante lo svolgimento dello stesso. Il sostegno può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno del campo di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato oppure dopo aver subito una conduzione palla a meta.

Realizzazione di una meta. La squadra a difesa della porta realizza una meta valida soltanto quando un proprio giocatore supera la linea di meta in conduzione di palla. Affinché l'azione sia considerata valida il giocatore che conduce palla oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte del giocatore sostegno degli avversari. In seguito ad ogni conduzione palla oltre la linea di meta la ripresa del gioco avviene attraverso un passaggio effettuato dal giocatore sostegno della squadra che attacca la porta.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore in fase difensiva viene punito con un calcio di rigore, all'esterno della stessa i falli e le scorrettezze vengono puniti attraverso un calcio di punizione.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco è prevista la regola del fuorigioco solo all'interno dell'area di rigore.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nel caso specifico presentato di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il goal, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno".
- quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato da un giocatore della squadra difendente.

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

In seguito ad un goal la ripresa del gioco avviene attraverso un calcio di rinvio effettuato rispettando le stesse modalità presentate in precedenza.

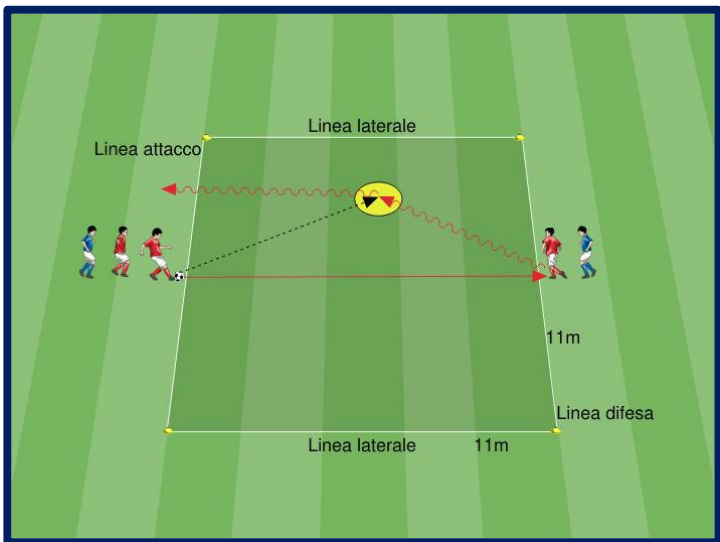
Un caso "limite":

- Se il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta entra in campo superando la linea di meta la sua infrazione viene punita attraverso un calcio di rinvio da parte dei difendenti. È inoltre discrezione dell'arbitro valutare quando l'eventuale ingresso in campo del sostegno impedisce la regolare realizzazione di una meta, in tal caso viene comunque assegnato un punto ai difendenti anche qualora il giocatore in possesso di palla non sia riuscito a portarla oltre la linea di meta.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

SITUAZIONE

1/1



- **LARGHEZZA: 11 M - LUNGHEZZA: 11 M**

- **1 contro 1 SUPERA L'AVVERSARIO**

DESCRIZIONE: In ogni campo di gioco vengono definite una linea d'attacco, una linea di difesa e due linee laterali. Dietro la linea di attacco si posizionano i giocatori in possesso di una palla per ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1/1 nel quale gli attaccanti partendo dalla propria linea hanno il compito di superare la linea difensiva in conduzione senza farsi intercettare il pallone.

Qualora il difendente riesca a conquistare il pallone potrà a sua volta cercare di sorpassare la linea di attacco.

L'azione si considera terminata ogni qual volta la palla esca dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione i giocatori invertono l'ordine di partenza posizionandosi in fila dietro agli altri giocatori.

- **1 contro 1 MANTENGO IL POSSESSO DELLA PALLA**

DESCRIZIONE: L'attaccante in possesso della palla trasmette la stessa al difendente, il quale entrando all'interno del quadrato dovrà proteggere il pallone, in seguito al passaggio l'attaccante cercherà immediatamente la riconquista della sfera. Questo duello ha una durata di 8 secondi, al termine dei quali il giocatore che si trova in possesso della palla otterrà il punto. In caso di fuoriuscita del pallone, l'azione si considererà conclusa.

Al termine dell'azione i due giocatori invertiranno le posizioni.

PUNTEGGIO DI GIOCO



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Nella fase 1 e nella fase 2 dell'incontro tra le 2 società coinvolte nell'incontro si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fasi offensive delle 2 situazioni di gioco. La squadra che ha quindi totalizzato il maggior numero di goal, realizza un punto valido per l'incontro che si somma ai risultati dei tempi di gioco della partita 9 contro 9.

In caso di parità nel numero di reti realizzate dalle 2 squadre, vengono sommati il numero di mete e di passaggi con l'inserimento totalizzati nei 2 turni del gioco e risulterà vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito.

In caso di ulteriore parità nel punteggio, si assegna un punto ad ognuna delle 2 squadre.