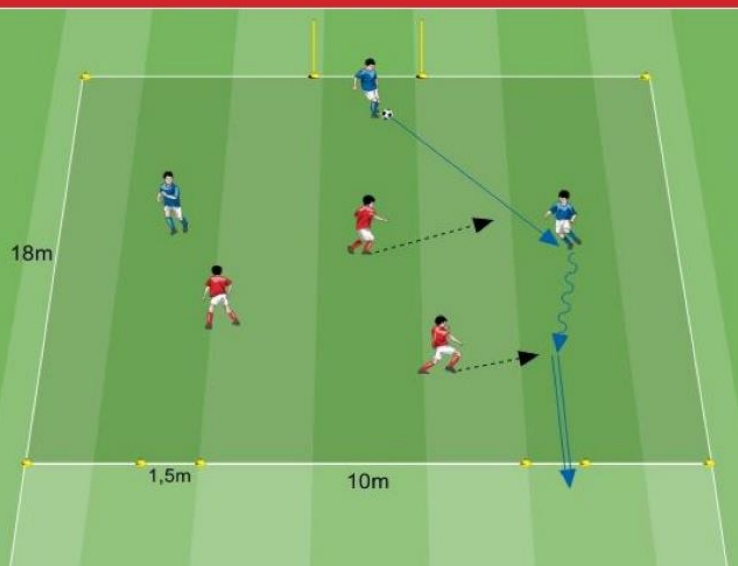


3 CONTRO 3 COSTRUZIONE



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.

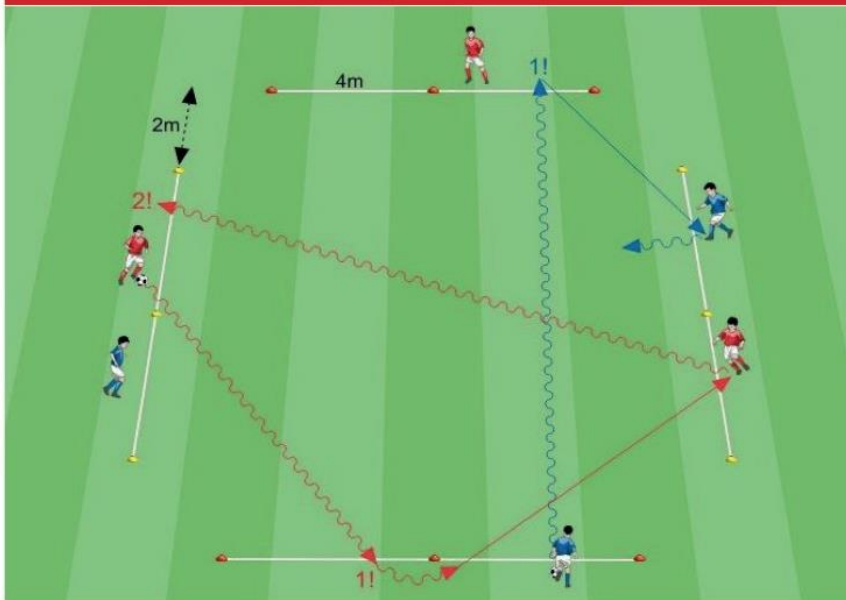
Regole

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 fondocampo 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

#Grassrootschallenge

GIOCO VELOCE



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.

#Grassrootschallenge