

PULCINI I PROGETTI TECNICI 3vs3

- **LARGHEZZA: 22 M - LUNGHEZZA 16 M**
- **DURATA: 5 Minuti**
- **DESCRIZIONE:** All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita si svolge una situazione di gioco 3/3 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 la realizzazione in una delle due porte piccole che vengono poste 5 mt oltre la linea dell'area di rigore del campo già predisposto per la partita.
- **SQUADRA CHE ATTACCA LA PORTA:** schiera 3 giocatori all'interno dell'area di gioco, tutti di movimento ed ha come obiettivo quello di fare gol nella porta regolamentare
- **SQUADRA IN COSTRUZIONE:** schiera 3 giocatori nell'area di gioco, di cui uno viene identificato come portiere e gli altri due di movimento.
Il punto si ottiene quando si fa gol che è valido se la palla entra rasoterra e non colpisce uno dei coni.

Il portiere non può prendere retropassaggio con le mani e può essere pressato

Le rimesse laterali sono da effettuarsi secondo regolamento classico

Da fondo campo per chi difende le porte piccole sempre dalla linea tra le due porte anche se è stata da loro toccata (no corner), dalla porta attraverso un rinvio o passaggio ma con la situazione in cui chi attacca la porta è fuori da area rigore e si può muovere solo dopo il primo passaggio

NON VIGE LA REGOLA DEL FUORIGIOCO NON VI E' PUNTEGGIO CHE CONTRIBUISCE AL PUNTEGGIO FINALE DELL'INCONTRO DEI 3 TEMPI 15min.



Le 2 situazioni di gioco vengono svolte contemporaneamente e ARBITRATE dai 2 allenatori delle due squadre coinvolte.

PULCINI I PROGETTI TECNICI 4vs4

LARGHEZZA: 22 M - LUNGHEZZA: 22 M (di cui 5mt dopo area di rigore intermedio ed altri 5mt area di meta) DURATA: 5 Minuti

- **DESCRIZIONE:** Si svolge una situazione di gioco 4/4 nella quale una squadra ha il compito di fare goal nella porta difesa da un portiere; L'altra squadra cerca di condurre la palla all'interno della linea di meta.
- **SQUADRA CHE ATTACCA LA PORTA** totalizza un punto ogni goal effettuato. Questa squadra mantiene sempre un giocatore all'esterno della linea di gioco ed all'interno dell'area di meta in qualità di sostegno, questo giocatore non potrà mai entrare all'interno del campo di gioco ed è deputato ad intercettare i passaggi o chi entra nell'area di meta. 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 ricevendo il passaggio da un compagno. Il giocatore non può ricevere palla al di là della linea di fondo campo ovvero oltre la linea dell'area di meta.

Il portiere non può prendere retropassaggio con le mani, può essere pressato

**Le rimesse laterali sono da effettuarsi secondo regolamento classico
Da fondo campo per chi difende la meta sempre dalla linea fondo e solo dal sostegno (no corner), dalla porta attraverso un rinvio (il portiere può fare lancio per inserimento in area di meta) o passaggio ma con regole classiche
NON VIGE LA REGOLA DEL FUORIGIOCO NON VI E' PUNTEGGIO CHE
CONTRIBUISCE AL PUNTEGGIO FINALE DELL'INCONTRO DEI 3 TEMPI 15min.**



Le 2 situazioni di gioco vengono svolte contemporaneamente e ARBITRATE dai 2 allenatori delle due squadre coinvolte.

https://www.figc.it/it/giovani/mediagallery/7-esempio-situazione-di-gioco-4-contro-4-u10_u11/