

"Sei Bravo a... Scuola di Calcio"

"4c4: un gioco polivalente"

Tabella A

Confronto Rotazioni	Campo A	Campo B	Campo C	Totale confronti
	Gioco	Situazione	Gioco	
	4c4 + portiere	4c3+ portiere	2c2 + 2 sponde e portiere	
1° rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
2° rotazione	2 gara	2 gara	2 gara	3
3° rotazione	3 gara	3 gara	3 gara	3
partita 7c7	1° TEMPO			1
	2° TEMPO			1
TOTALE PUNTEGGIO				11

PROGETTO TECNICO: REGOLAMENTO

1) Gioco 4c4 + portieri

- Partita libera giocata in uno spazio delle seguenti misure minime/massime: lunghezza mt 25/35 . larghezza mt 20/25
- Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini
- Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4-6x1,80-2 mt. Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale può essere effettuata anche con i piedi.
- Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi ma deve giocarlo con le mani.
- È consentito il retropassaggio al portiere che può ricevere con le mani.

2) Gioco a tema 4c4 con portiere per la formazione difendente

- Partita libera giocata in uno spazio le cui misure minime/massime sono le seguenti: lunghezza mt 18/30 larghezza mt 15/20
- Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini
- Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4-6x1,80-2 mt.
- Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale può essere effettuata anche con i piedi.
- Il ruolo del portiere viene svolto da un giocatore a scelta tra i quattro in campo (colui che si schiera vicino alla propria porta)
- La squadra in possesso di palla deve attaccare con tutti i giocatori a disposizione (4), mentre l'altra squadra ha l'obbligo di difendere la porta con il portiere e l'azione difensiva viene volta dai restanti 3 giocatori.
- La squadra che difende, nel momento in cui conquista la palla, prima di poter attaccare è obbligata a trasmettere il pallone al proprio portiere, in questo modo viene dato il tempo necessario alla squadra che deve difendere di far prendere posizione al portiere. Nel caso di passaggio sbagliato verso il proprio portiere verrà convalidato l'autogol o concesso il calcio d'angolo.
- La formazione difendente, recuperata palla, non potrà essere contrastata nell'effettuare il retro passaggio al proprio portiere.
- Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi ma giocarlo con le mani.
- Ad ogni ripartenza dell'azione del portiere avversario, la formazione difendente deve rientrare all'interno della sua metà campo.
- I giocatori della formazione che attacca non hanno il portiere.

"Sei Bravo a... Scuola di Calcio"

3) Gioco a tema 2c2 con 2 sponde + portieri

- Partita disputata in uno spazio le cui misure minime/massime sono le seguenti: lunghezza mt 18/25 larghezza mt 15/20
- Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini
- Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4-6x1,80-2 mt.
- Oltre le linee laterali si muovono 2 giocatori per ciascuna squadra ("sponde"), 1 sul lato destro e 1 sul lato sinistro, posizionate in uno spazio la cui profondità è di mt 2.
- La "sponda" che riceve la palla da un compagno, non può essere contrastata o disturbata dalla "sponda" appartenente alla squadra opposta.
- Chi riceve la palla può guidarla lungo il corridoio e può anche effettuare tiri in porta e quindi realizzare goal. In caso di tiro della "sponda" respinto involontariamente da un interno verso la "sponda" stessa, quest'ultima potrà rigiocare la palla.
- Ad ogni goal realizzato si alternano i giocatori (gli interni diventano esterni e viceversa).
- Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale viene effettuata con i piedi o con le mani dalla "sponda".
- Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi, né tirare in porta per fare gol.
- Il calcio d'angolo viene effettuato dalla sponda posta nello stesso lato.
- La palla che esce lateralmente al campo di gioco (oltre il corridoio) deve essere rimessa in gioco dalla sponda della squadra avversaria.

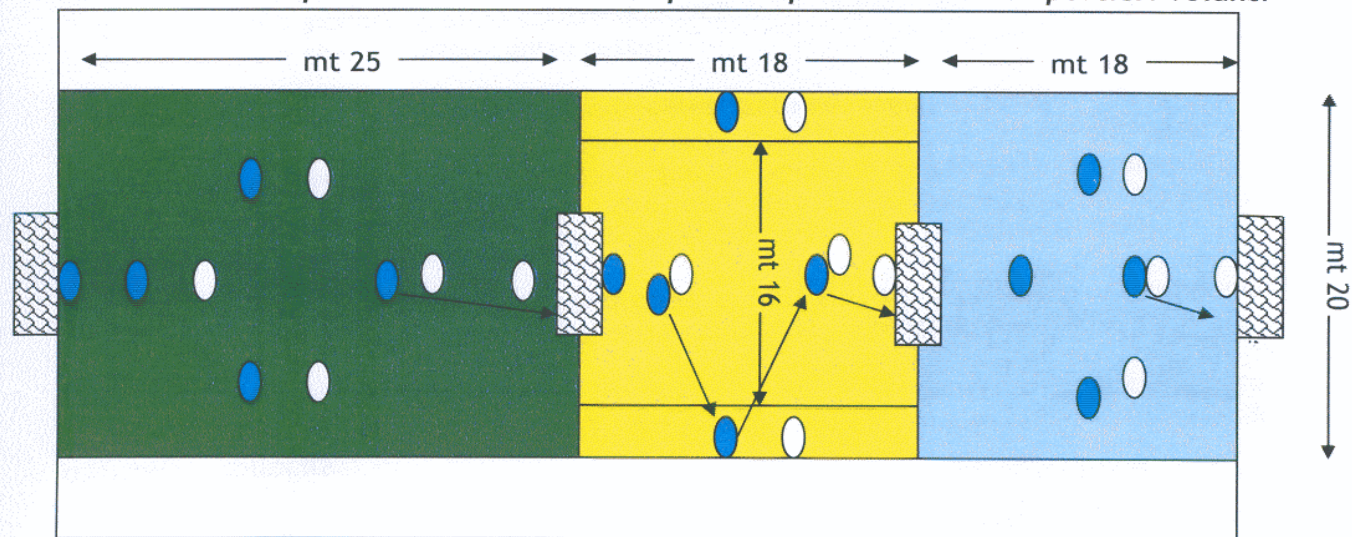
3° fase

Esempio disposizione campi da gioco per:

4c4 con portieri

2c2 + 2 sponde e portieri

4c4 con portieri volanti

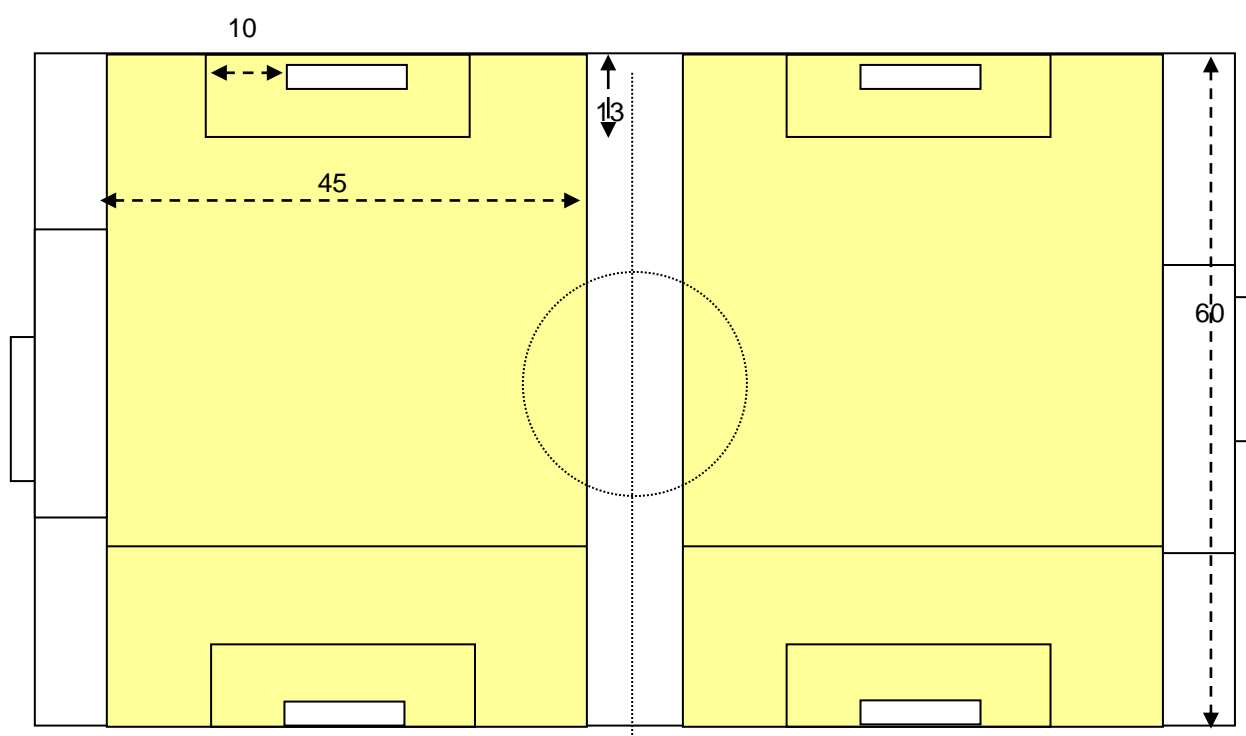


"Sei Bravo a... Scuola di Calcio"

Regolamento gioco partita 7c7

1. **confronto 7c7:** è prevista la disputa sequenziale di 2 gare 7c7, sullo stesso campo di dimensioni ridotte, pertanto il tecnico di ciascuna squadra dovrà suddividere i propri giovani in due sottosquadre composte da 7 ragazzi; al termine di ogni tempo, dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni
2. **Terreno/i di gioco:** dimensioni ridotte (60x45), da identificarsi con una metà campo regolamentare, in senso trasversale, con le linee laterali coincidenti una a due metri dalla metà campo e l'altra con il prolungamento della linea dell'area di porta per l'intera larghezza del terreno di gioco, mentre le linee di fondocampo coincidenti con le linee laterali del campo regolamentare (identificare i vertici del campo con le paline e le linee perimetrali con i cinesini).
3. **Porte:** misura ridotta, meglio se 5-6x1,80-2 m. disposte al centro dei lati più corti; in loro assenza impiegare porte 4x2.
4. **Area di rigore:** vertici 10 metri lateralmente ai pali della porta e 13 metri internamente al campo; (evidenziare i vertici con i cinesini);
5. **Calcio di punizione:** barriera a 6 metri dalla palla.
6. **Calcio di rigore:** a 9 metri dalla linea di porta;
7. **Passaggio volontario al portiere:** consentito;
8. **Fuori gioco:** non sanzionabile.
9. **Time out:** uno per partita (da recuperare) da parte di ciascuna squadra;
10. **Arbitraggio confronto:** le gare saranno dirette dai Dirigenti arbitro abilitati o dai Tecnici che si alterneranno nei due tempi e, se necessario, nei due campi;
11. **Adempimenti generali:**
 - l'abbigliamento e il comportamento arbitrale, deve risultare adeguato al ruolo educativo che si va a ricoprire nello spirito del servizio rivolto ai ragazzi;
 - l'arbitro del confronto, munito del referto gara, dovrà procedere, prima dell'inizio del confronto, al controllo della lista;
 - l'arbitro è tenuto a verificare e trascrivere sul referto gara, i ragazzi che hanno preso parte al primo tempo e a verificare che nel secondo tempo siano impiegati tutti i giocatori della lista non utilizzati.
12. **Saluti:** Tutti i dirigenti ed i tecnici delle Società dovranno doverosamente fare in modo che, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.
13. **Persone ammesse in campo:** Sono ammesse solo le persone riportate sul referto gara: un dirigente, un tecnico.

Campo di gioco (60x45) per attività 7c7 in contemporanea



"Sei Bravo a... Scuola di Calcio"

Sei Bravo a... Scuola di Calcio

ULTERIORI CHIARIMENTI REGOLAMENTARI NEI GIOCHI A CONFRONTO

a) Regole generali per giochi a confronto e partita

1. Non è consentito il rilancio della palla con i piedi a cura del portiere.
2. L'azione ha inizio quando il portiere con le mani effettua il passaggio della palla ad un compagno.
3. L'inizio del confronto o la ripresa del gioco dopo una rete viene effettuata dal portiere dalla linea di porta con un passaggio effettuato con le mani ad un altro giocatore; non è consentito l'autopassaggio e gioco con i piedi o tiro in porta del portiere. (Regola valida solo nei giochi a confronto, per il gioco partita 7c7, la ripresa del gioco deve essere effettuata a metà campo).
4. Nel caso in cui un giocatore commette un fallo intenzionale e/o un comportamento scorretto, verrà assegnata una rete alla squadra del giocatore che ha subito il fallo; se recidivo, il giocatore verrà allontanato e la S. Calcio giocherà la restante durata del confronto in inferiorità numerica.
5. Il tiro in porta può essere effettuato anche dall'interno della propria metà campo.
6. Il portiere può immediatamente effettuare con le mani la ripresa del gioco anche con i giocatori avversari all'interno della propria metà campo.
7. Non è valido il goal effettuato dal portiere su rilancio con le mani se prima la palla non è stata toccata da almeno un giocatore.

b) Situazione 4C4:

- Se la palla in possesso della squadra che attacca, esce dal terreno di gioco (anche dietro la propria porta), la stessa deve essere consegnata direttamente al portiere avversario il quale riprenderà il gioco come al punto 4 (non esiste la rimessa laterale per la squadra che difende).
- Se nel retropassaggio al portiere da parte della squadra che difende, la palla esce dal terreno di gioco o entra nella porta sarà assegnato il calcio d'angolo o convalidato l'autogol.
- Nella ripresa del gioco a cura del portiere, il passaggio con le mani può essere effettuato in qualsiasi zona del campo.

c) Gioco a tema 5c5 con gli esterni:

- La palla deviata in modo non intenzionale da un giocatore o dal portiere (respinta dopo un tiro) verso il corridoio esterno, deve essere rigiocata dalla stessa formazione che ha effettuato il tiro/passaggio oppure la stessa dovrà effettuare la rimessa laterale o battere il calcio d'angolo.
- È valido il goal effettuato dalla sponda nella ripresa del gioco da calcio d'angolo.
- Non è valido il goal effettuato dalla sponda quando questa rimette in gioco la palla uscita in fallo laterale (sia con le mani o con i piedi) e la stessa non è stata toccata da almeno un giocatore.