

## “Sei Bravo a... Scuola di Calcio” – 2015-2016

Alla suddetta manifestazione, riservata alla categoria “Pulcini” (nati nel 2005-2006 e 2007), partecipano obbligatoriamente le **Scuole di Calcio Qualificate** e le **Scuole di Calcio** che hanno ottenuto tale riconoscimento nella stagione 2014-2015. Possono altresì parteciparvi anche i **Centri calcistici di Base** che ne fanno richiesta. In ogni provincia si disputeranno le Fasi Preliminari che convoglieranno poi nella disputa di un Triangolare Finale che determinerà la partecipante alla **Festa Finale Regionale**.

Si ricorda che la partecipante al 7° Grassroots Festival di Coverciano, per questa stagione, sarà la squadra risultata vincente nella **Delegazione Provinciale di .....**

### **Premessa**

#### **“4c4: un gioco polivalente”**

Come nelle passate edizioni le squadre si affronteranno in due momenti, che per questa stagione sportiva si sintetizzano in:

- 1) Sei bravo a giocare quattro contro quattro?
- 2) Sei bravo a giocare sette contro sette?

L'obiettivo del primo momento può essere sintetizzato nei seguenti punti:

Sviluppare una proposta tecnico-tattica che favorisca il gioco sui due assi principali, orizzontale e verticale, e quindi il gioco in ampiezza e in profondità; e dia modo di partecipare al gioco con funzioni di appoggio, marcamento, copertura, sostegno, ecc. (*“Teoria del quadrilatero” – S. D’Ottavio, 2002*)

Semplificare al massimo le proposte didattiche ed organizzative, rendendo facilmente attuabili le attività e meno complesso il controllo dei punteggi.

Le mini partite potranno essere scelte tra quelle descritte nel progetto tecnico allegato, fermo restando la ricerca di una certa continuità didattica nelle varie fasi, variando difficoltà e sollecitazioni.

“Teoria del quadrilatero” (S. D’Ottavio, Corso di Laurea in Scienza e Tecnica degli Sport, Università di Tor Vergata, Roma, 2002):

Esercitazioni-gioco che sollecitino lo sviluppo del gioco orientandolo principalmente in ampiezza (nel caso in cui lo spazio di gioco viene organizzato con una larghezza molto ampia in rapporto alla lunghezza ed al numero di giocatori in campo) oppure orientandolo prevalentemente in profondità (nel caso in cui lo spazio di gioco viene organizzato con una larghezza ridotta in rapporto alla lunghezza ed al numero di giocatori in campo).

Si auspica che l’attività proposta venga realizzata in modo che le società che danno vita all’incontro si confrontino contemporaneamente su campi attigui (come ad esempio avviene nella realizzazione dell’attività 7c7 sulle due metà di un campo di gioco regolamentare). Tuttavia, nel progetto tecnico sono indicate le modalità organizzative che potranno essere attuate dalle società che hanno maggiori difficoltà a causa di situazioni strutturali e logistiche non ottimali.

### **Modalità di svolgimento:**

Le squadre devono presentarsi con almeno 14 giocatori.

Dovranno essere creati almeno 3 mini campi e realizzare tre tipi di “partite a tema” (il numero dei campi e il numero delle partite dipende dal numero di giocatori partecipanti).

Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 3 giochi previsti ed in quello che viene identificato nel secondo punto, cioè il 7c7, da disputarsi possibilmente in contemporanea su due campi.

La durata massima di ciascuna “partita a tema” è di 10’.

Si effettuano in totale 3 rotazioni, in modo che tutti i giocatori partecipanti abbiano l’opportunità di giocare nelle diverse proposte tecnico-didattiche.

Le tre rotazioni sviluppano in totale almeno 9 confronti (considerando 3 minicampi di gioco).

Al termine delle rotazioni si svolgeranno le partite 7c7.

Ogni partita verrà suddivisa in 2 minigare della durata di 15' ciascuna (una gara per ciascun tempo di gioco).

Nel caso in cui non fosse possibile disputare le due partite in contemporanea, i calciatori che partecipano alla prima frazione di gara non possono essere sostituiti. Al termine del primo tempo debbono essere effettuate tutte le sostituzioni con i calciatori a disposizione iscritti nella lista di gara. I nuovi entrati non potranno essere più sostituiti, fatti salvo casi di infortunio.

Le modalità di acquisizione del punteggio sono le seguenti:

Ogni minigara viene conteggiata a sé, secondo le modalità di punteggio attualmente in vigore nelle categorie di base.

Viene assegnato 1 punto per ogni incontro realizzato (p.e. considerando 9 confronti per i giochi a tema e 2 confronti per la partita 7c7, saranno almeno 11 i punti assegnati). In caso di parità verrà assegnato 1 punto per ciascuna squadra, nel caso di confronti che coinvolgono due sole società, e 0,5 punti, nel caso siano coinvolte più di due società.

Nel referto gara verranno riportati i punteggi parziali di ciascun confronto ed il risultato finale, che deve tenere in considerazione i principi appena enunciati.

Per una migliore comprensione di quanto illustrato si riporta una tavola esemplificativa, sviluppata considerando solo 3 minigare ed 1 sola partita 7c7 (utilizzando un solo "campo a 7" e 14 giocatori per squadra)

"Giochi a tema"	Campo A	Campo B	Campo C	Totale confronti
Rotazioni	4c4 + portieri	4c4 - 4 porte	4c4 - goal a méta	
1^ Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
2^ Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
3^ Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
TOTALE "Giochi a tema"	3 gare	3 gare	3 gare	9
1^ Partita 7c7	1 gara			1
2^ Partita 7c7	1 gara			1
TOTALE CONFRONTI				11

## PROGETTO TECNICO

### 4c4 con 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.

### 2c2 con 2 sponde e 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 non può essere contrastata o disturbata dalla "sponda" appartenente alla squadra opposta.

Chi riceve la palla può anche effettuare tiri in porta e quindi realizzare goal. 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 dalla "sponda". Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi.

#### 4c4 con portieri volanti

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

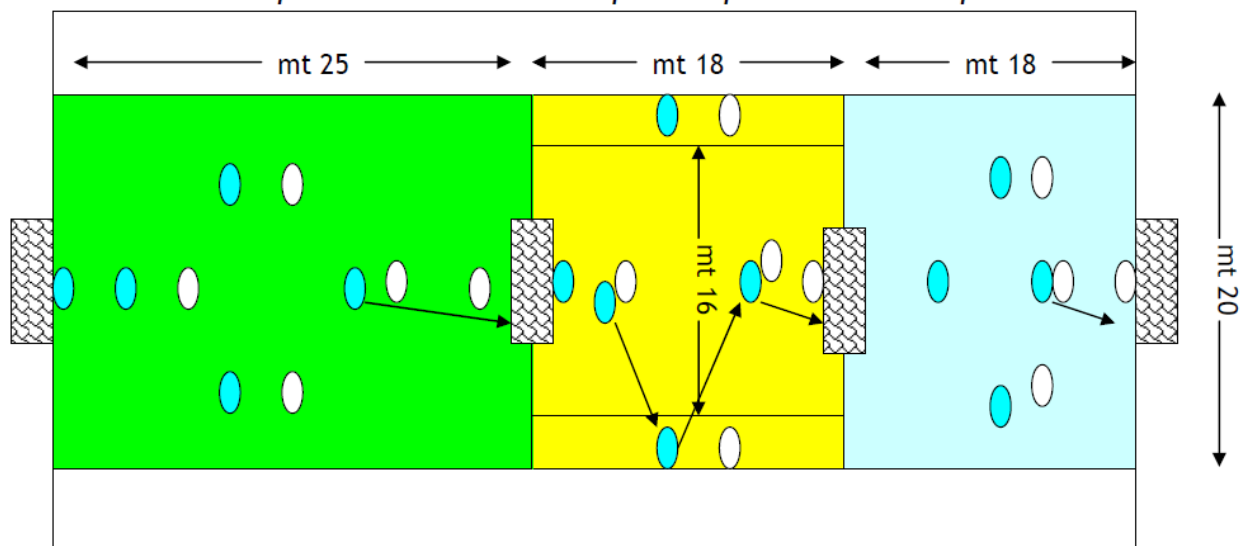
Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4-6x1,80-2 mt. Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale può essere effettuata anche con i piedi. Il ruolo del portiere viene svolto da un giocatore a scelta tra i quattro in campo. La squadra in possesso di palla deve attaccare con tutti i giocatori a disposizione, mentre l'altra squadra ha l'obbligo di difendere la porta con il portiere e l'azione difensiva viene svolta dai restanti 3 giocatori. La squadra che difende, nel momento in cui conquista la palla, per poter attaccare è obbligata a trasmettere il pallone al proprio portiere prima di iniziare l'azione di attacco, in questo modo viene dato il tempo necessario alla squadra che deve difendere di far prendere posizione al portiere. Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi.

*Esempio disposizione campi da gioco per:*

*4c4 con portieri*

*2c2 + 2 sponde e portieri*

*4c4 con portieri volanti*



## “Sei bravo a... Scuola di Calcio”

### REFERTO GARA DEL CONFRONTO TRA LE SCUOLE DI CALCIO:

Squadra A:	Squadra B:
------------	------------

- GIOCHI A TEMA

<b>CAMPO A – 4c4 con portieri - Punteggi</b>
--

1^ ROTAZIONE		2^ ROTAZIONE		3^ ROTAZIONE	
Squadra A Punti:	Squadra B Punti:	Squadra A Punti:	Squadra B Punti:	Squadra A Punti:	Squadra B Punti:

<b>CAMPO B – 2c2 con sponde e portieri - Punteggi</b>
---

1^ ROTAZIONE		2^ ROTAZIONE		3^ ROTAZIONE	
Squadra A Punti:	Squadra B Punti:	Squadra A Punti:	Squadra B Punti:	Squadra A Punti:	Squadra B Punti:

<b>CAMPO C – 4c4 con portieri volanti - Punteggi</b>
--

1^ ROTAZIONE		2^ ROTAZIONE		3^ ROTAZIONE	
Squadra A Punti:	Squadra B Punti:	Squadra A Punti:	Squadra B Punti:	Squadra A Punti:	Squadra B Punti:

- GIOCO PARTITA

1° TEMPO		2° TEMPO	
Squadra A	Squadra B	Squadra A	Squadra B

- RISULTATI

SQUADRE	CAMPO A	CAMPO B	CAMPO C	1° T. PARTITA	2° T. PARTITA	TOTALE
A						
B						

FIRMA SQUADRA A

DATA

FIRMA SQUADRA B

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## “Sei bravo a... Scuola di Calcio”

### REFERTO GARA DEL CONFRONTO TRA LE SCUOLE DI CALCIO:

Squadra A:	Squadra B:
------------	------------

• GIOCHI A TEMA

<b>CAMPO A – 4c4 con portieri - Schieramenti</b>
--

1^ ROTAZIONE				2^ ROTAZIONE				3^ ROTAZIONE			
Squadra A		Squadra B		Squadra A		Squadra B		Squadra A		Squadra B	

<b>CAMPO B – 2c2 con sponde e portieri - Schieramenti</b>
---

1^ ROTAZIONE				2^ ROTAZIONE				3^ ROTAZIONE			
Squadra A		Squadra B		Squadra A		Squadra B		Squadra A		Squadra B	

<b>CAMPO C – 4c4 con portieri volanti - Schieramenti</b>
--

1^ ROTAZIONE				2^ ROTAZIONE				3^ ROTAZIONE			
Squadra A		Squadra B		Squadra A		Squadra B		Squadra A		Squadra B	

• GIOCO PARTITA

1° TEMPO								2° TEMPO							
Squadra A				Squadra B				Squadra A				Squadra B			