

# ATTIVITA' DI BASE

## “Sei Bravo a... Scuola di Calcio” – 2016/2017

### “4c4: un gioco polivalente”

Come nella passata edizione 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 minigara 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) – Tabella A

“Giochi a tema”	Campo A	Campo B	Campo C	Totale confronti
<b>ROTAZIONI</b>	<b>4c4 + portieri</b>	<b>4c4 – 4 porte</b>	<b>4c4 – goal a méta</b>	
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
<b>Totale “giochi a tema”</b>	<b>3 gare</b>	<b>3 gare</b>	<b>3 gare</b>	<b>9</b>
1^ Partita 7c7		1 gara		1
2^ Partita 7c7		1 gara		1
<b>TOTALE CONFRONTI</b>				<b>11</b>

La seguente tavola è stata sviluppata considerando 3 minigare e 2 partite 7c7 (utilizzando p.e. due “campi a 7” e coinvolgendo 14 giocatori per squadra) – Tabella B

“Giochi a tema”	Campo A	Campo B	Campo C	Totale confronti
<b>ROTAZIONI</b>	<b>4c4 + portieri</b>	<b>4c4 – 4 porte</b>	<b>4c4 – goal a méta</b>	
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
<b>Totale “giochi a tema”</b>	<b>3 gare</b>	<b>3 gare</b>	<b>3 gare</b>	<b>9</b>
1^ Partita 7c7-campo A		1 gara		1
1^ Partita 7c7-campo B		1 gara		1
2^ Partita 7c7-campo A		1 gara		1
2^ Partita 7c7-campo B		1 gara		1
<b>TOTALE CONFRONTI</b>				<b>13</b>

## PROGETTO TECNICO

**Gioco fisso per tutte le fasi (da ottobre a giugno)**

### 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.

1^ - 2^ e 3^ fase (da ottobre a giugno)

### 4c4 con 4 porte

Partita disputata senza portieri con 4 porte la cui larghezza è di 2 mt ciascuna poste in prossimità degli angoli del campo di gioco le cui misure minime/massime:

lunghezza mt 20/30

larghezza mt 18/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

Le porte sono realizzate con dei coni/birilli, pertanto il goal è valido se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni/birilli.

### 4c4 goal a méta

Partita disputata tra 4 giocatori in cui il goal (punto) viene realizzato se la palla viene fermata nella zona oltre la linea di fondo campo difesa dalla squadra opposta. La zona di méta ha una profondità di 2 mt. Il punto può essere realizzato in due modi: in guida della palla oppure ricevendo la palla oltre la zona, in tal caso il giocatore che riceve la palla può entrare in zona solo dopo che sia stato effettuato il passaggio (in poche parole il giocatore che riceve la palla non può posizionarsi nella zona di méta ad aspettare che gli venga trasmessa la palla).

Spazio di gioco mt 25x20.

### variante: palla al capitano

Nello spazio di gioco di mt. 25x15, le due squadre si confrontano nel 3c3 con i capitani (uno per squadra) che si posizionano dietro la linea di méta.

Il punto (goal) è valido se la palla viene trasmessa al capitano e fermata dallo stesso giocatore nella zona di méta (profonda 2 mt).

È prevista una rotazione, per cui il giocatore che effettua il passaggio al capitano prende il posto del capitano, mentre il capitano prenderà parte al gioco che si sviluppa all'interno del campo.

#### 4c4 con 3 porte

Partita disputata da due squadre composte ciascuna da 4 giocatori.

Le due squadre hanno compiti diversi, una squadra difende una porta delle dimensioni di mt 4-6x1,80-2, grazie anche alla collaborazione di un quinto giocatore che svolgerà il ruolo di portiere, mentre la squadra opposta difende due porticine, larghe mt 2, poste in prossimità degli angoli del campo di gioco, senza utilizzo di portieri.

Le misure minime/massime sono le seguenti:

lunghezza mt 18/25

larghezza mt 25/35

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

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.

#### 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.

- LA SOCIETA' PRIMA NOMINATA ORGANIZZA IL CONCENTRAMENTO;
- IL GIORNO PREVISTO PER IL CONCENTRAMENTO DOVRA' ESSERE CONCORDATO CON LE ALTRE SOCIETA'.
- AL TERMINE DEL CONCENTRAMENTO, NON OLTRE IL **05.03.2017** LA SOCIETA' ORGANIZZATRICE COMUNICHERA', MEDIANTE RELAZIONE AL C.P. -SA, LA VINCENTE DEL CONCENTRAMENTO.
- LE SOCIETA' SONO OBBLIGATE A PARTECIPARE AL CONCENTRAMENTO. LE INADEMPIENTI SARANNO DEFERITE.

**N.B. – LE SOCIETA' POSSONO ANCHE, TRAMITE ACCORDO TRA DI LORO, CONCORDARE ULTERIORI INCONTRI OSPITANDO A TURNO IL CONCENTRAMENTO, (questo per far giocare di più i bambini) MA LA RELAZIONE FINALE, CON LA COMUNICAZIONE DELLA SOCIETA' VINCENTE, SPETTA ALLA SOCIETA' PRIMA NOMINATA DEL CONCENTRAMENTO.**

**ULTERIORI INFORMAZIONI SUL REGOLAMENTO E PER IL CORRETTO SVOLGIMENTO, CONTATTARE N. tel. 335/6014451.**

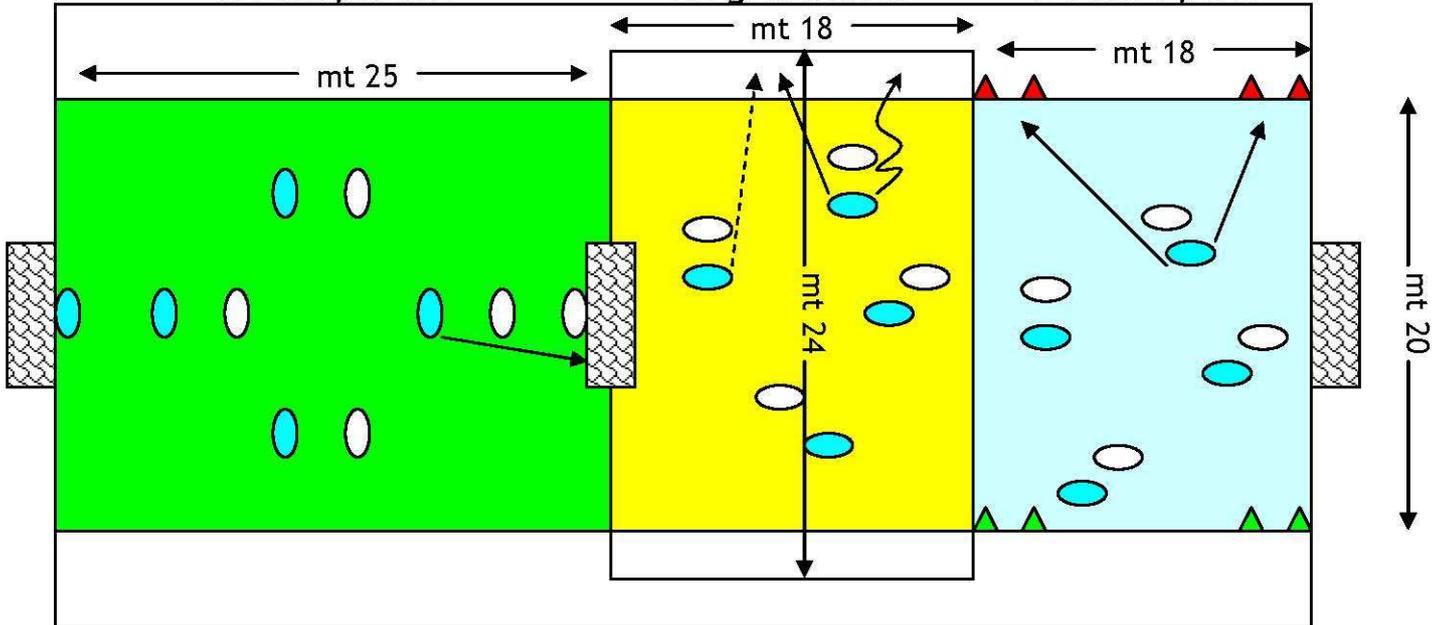
1° fase (da ottobre a dicembre)

Esempio disposizione campi da gioco per:

**4c4 con portieri**

**4c4 goal a méta**

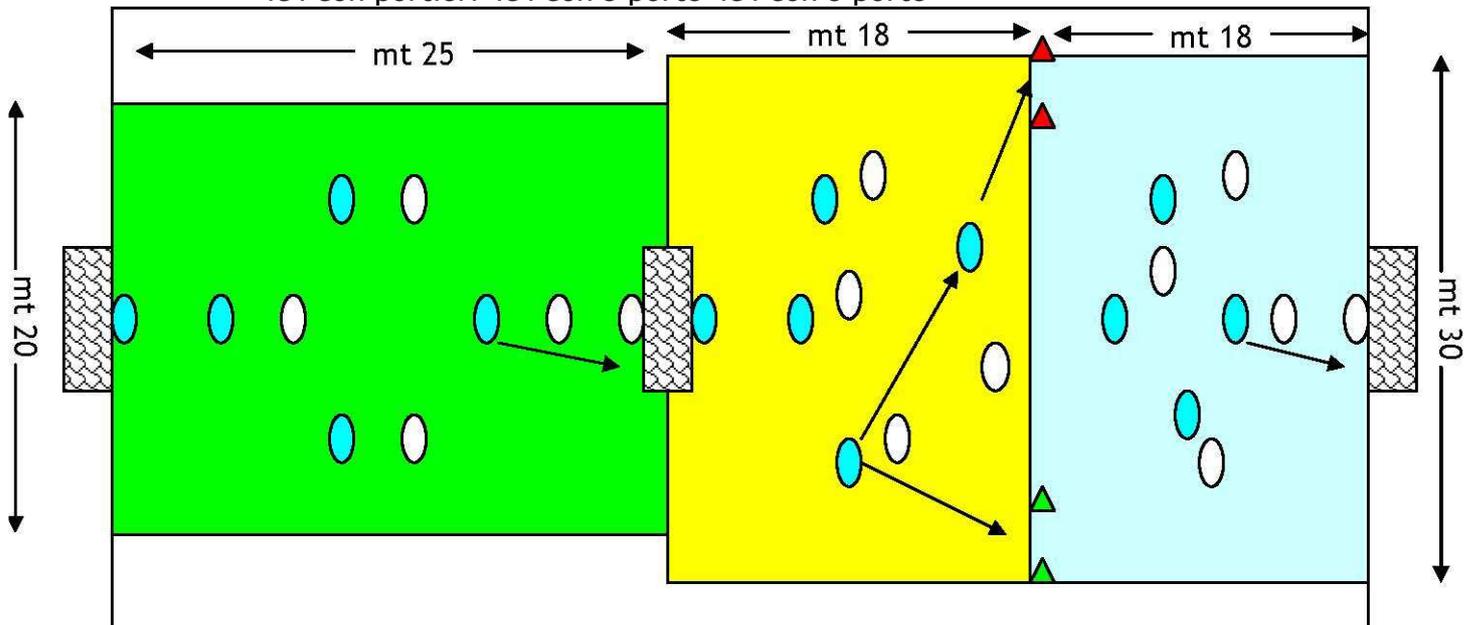
**4c4 con 4 porte**



2° fase (da gennaio a marzo)

Esempio disposizione campi da gioco per:

**4c4 con portieri 4c4 con 3 porte 4c4 con 3 porte**



3° fase (da aprile a giugno)

Esempio disposizione campi da gioco per:  
4c4 con portieri 2c2 + 2 sponde e portieri 4c4 con portieri volanti

