

Sei bravo a.....scuola calcio

2016 -2017

Come nella passata edizione le squadre si affronteranno in due momenti, che per questa stagione sportiva si sintetizzano in:

1) Sei bravo a giocare collaborare e Giochi a Confronto - 2) Sei bravo a giocare sette contro sette.

L'obiettivo del Coordinamento Federale Regionale è quello di semplificare al massimo le proposte didattiche ed organizzative, rendendo facilmente attuabili le attività e meno complesso il controllo dei punteggi.

Modalità di svolgimento

Le squadre devono presentarsi con almeno 12 giocatori. In caso contrario parteciperanno ai giochi in inferiorità numerica pari ai giocatori mancanti. Se una squadra si presenta con meno di 10 giocatori, sarà omologato il risultato di 0-4.

Dovranno essere creati 2 mini campi e realizzare tre tipi di confronto:

Sei Bravo a collaborare

Sei Bravo a fare goal

Sei bravo giocare

La durata dei 2 giochi a confronto è di 10 minuti

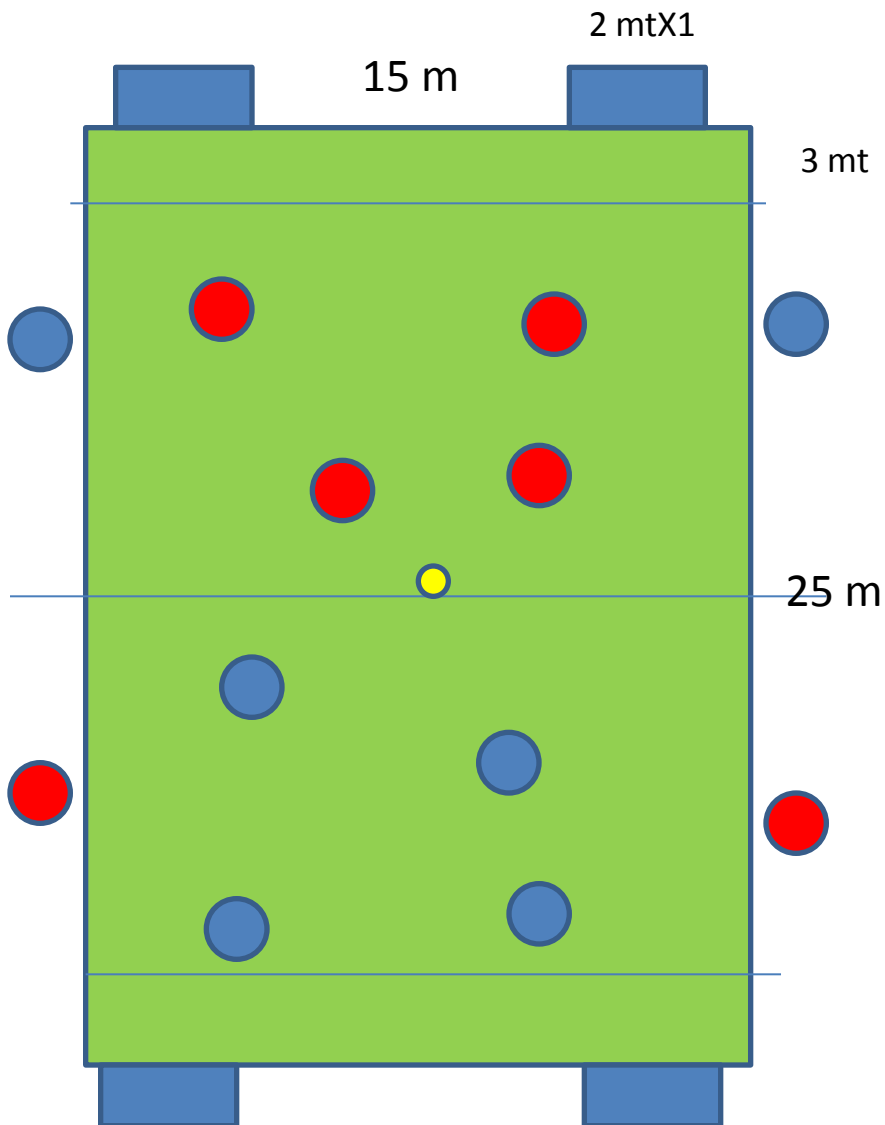
Si effettuano in totale 2 rotazioni, in modo che tutti i giocatori partecipanti abbiano l'opportunità di giocare nelle diverse proposte tecnico-didattiche.

Al termine delle rotazioni si svolgeranno le partite 7c7.

La partita 7 contro 7 verrà suddivisa in 2 mini gare della durata di 15' ciascuna. Nel secondo tempo i 5 giocatori in panchina devono obbligatoriamente partecipare per tutta la durata del tempo (una gara per ciascun tempo di gioco – un punto per ogni gara).

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 vinto;
- in caso di parità verrà assegnato 1 punto per ciascuna squadra.



SEI BRAVO A COLLABORARE

PROGETTO TECNICO “SEI BRAVO A COLLABORARE”

4c4 + 2 esterni con 4 porte piccole 2mt x 1mt

La partita viene giocata in uno spazio delle seguenti misure: **lunghezza mt 25 / larghezza mt 15.**

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

Ogni squadra ha 2 esterni nella zona di attacco.

Ogni 3 minuti gli esterni entrano in campo.

La rimessa laterale viene effettuata dal giocatore esterno con le mani oppure con i piedi.

Il giocatore esterno non può entrare in campo e non può realizzare il goal direttamente.

Quando la palla esce dal fondo del campo o in occasione di un goal, tutti i giocatori della squadra avversaria devono posizionarsi dietro la linea di centrocampo in modo da permettere l'inizio del gioco in sicurezza.

Nessun giocatore in difesa può difendere la porta all'interno della “zona franca” dei 3 metri. In caso di infrazione ci sarà un calcio libero dal centro del campo e la rete può essere segnata in una della due porticine.

PROGETTO TECNICO “SEI BRAVO A FARE GOAL”

Confronto 2 contro 1 + portiere

Il confronto viene svolto in uno spazio delle seguenti misure:

lunghezza mt 25 / larghezza mt 15

Tempo a disposizione **5 minuti** per squadra.

I due attaccanti iniziano il gioco dietro la linea dei **20 metri** appena il difensore entra in campo.

Il portiere può essere sostituito da qualsiasi giocatore durante lo svolgimento del gioco.

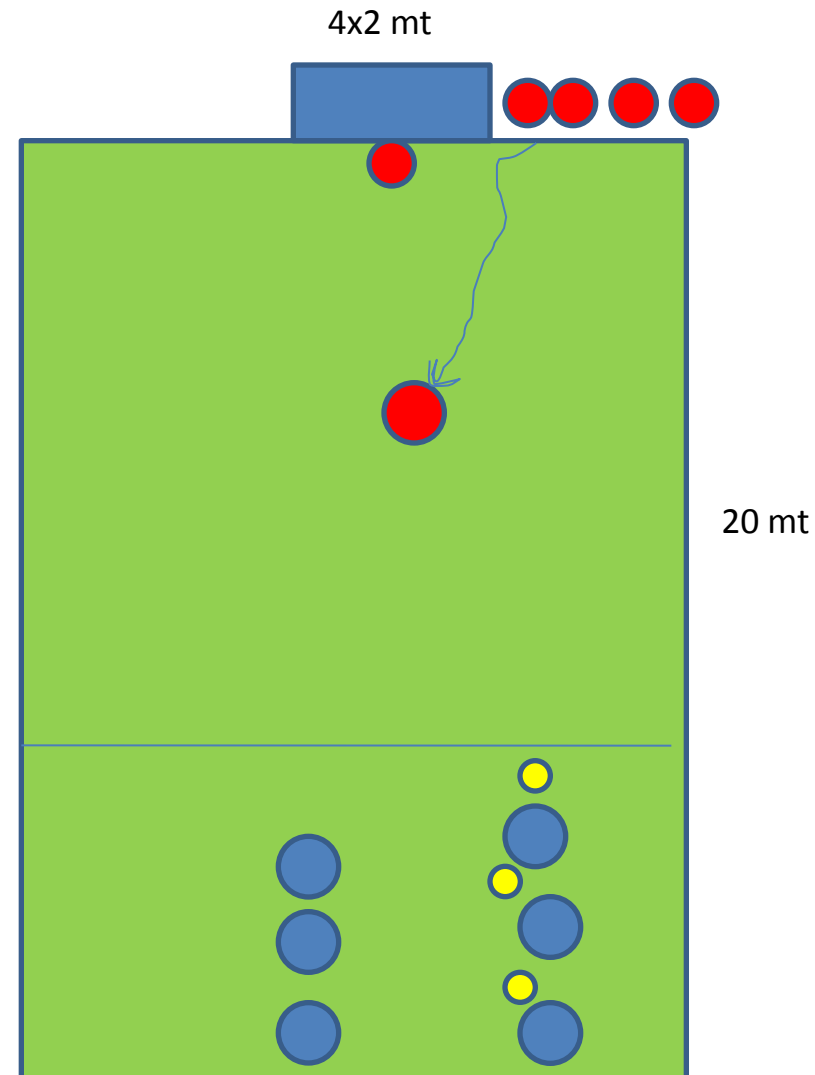
Ad ogni azione i difensori si alternano in campo.

L'azione termina quando la palla:

- 1) entra in rete;
- 2) va in possesso del portiere;
- 3) entra in possesso del difensore;
- 4) esce dal campo a disposizione.

Dopo 5 minuti si invertono i ruoli.

La squadra che realizza più goal vince il confronto



SEI BRAVO A FARE GOAL

CONFRONTO PARTITA - 7 CONTRO 7

Ogni partita verrà suddivisa in 2 mini gare della durata di 15' ciascuna.

Durante la prima mini gara i giocatori non possono essere sostituiti (solo in caso di infortunio).

Nel secondo tempo i 5 giocatori in panchina devono obbligatoriamente partecipare al gioco per tutta la durata del tempo (una gara per ciascun tempo di gioco – un punto per ogni gara).

