

"Sei Bravo a ... Scuola di Calcio a 5"

PUGLIA 2022



Girone: A

I. Giornata (Settimana dal 2 Maggio al 8 Maggio 2022)

ASD SPORT FIVE ASD FORTITUDO CASTELLANETA

Mercoledì ore 15.30 – Pala Five

APD SAMMICHELE 1992 ASD SPORTIVAMENTE AMICI

Lunedì 18.30 – Palasport Sannicchiele

II. Giornata (Settimana dal 9 Maggio al 15 Maggio 2022)

ASD SPORTIVAMENTE AMICI ASD SPORT FIVE

Sabato ore 11.00 – Specchia S.Oronzo

ASD FORTITUDO CASTELLANETA APD SAMMICHELE 1992

Lunedì ore 18.00 – Tensostruttura Via
Aldo Moro

III. Giornata (Settimana dal 16 Maggio al 22 Maggio 2022)

ASD SPORTIVAMENTE AMICI ASD FORTITUDO CASTELLANETA

Sabato ore 11.00 – Specchia S.Oronzo

APD SAMMICHELE 1992 ASD SPORT FIVE

Lunedì 18.30 – Palasport Sannicchiele

Girone: B

I. Giornata (Settimana dal 2 Maggio al 8 Maggio 2022)

ASD AZZURRI CONVERSANO ASD THURIAE

Martedì ore 17.00 - Palasport Pineta

ASD VIRTUS MODUGNO FC ITRIA CISTERNINO

Venerdì ore 17.00 – CS Green Village

II. Giornata (Settimana dal 9 Maggio al 15 Maggio 2022)

FC ITRIA CISTERNINO ASD AZZURRI CONVERSANO

Giovedì ore 18.00 – Pala Todisco

ASD THURIAE ASD VIRTUS MODUGNO

Martedì ore 17.00 – Palazzetto dello Sport

III. Giornata (Settimana dal 16 Maggio al 22 Maggio 2022)

FC ITRIA CISTERNINO ASD THURIAE

Giovedì ore 18.00 – Pala Todisco

ASD VIRTUS MODUGNO ASD AZZURRI CONVERSANO

Venerdì ore 17.00 – CS Green Village

INDICE

Pagina
1

1 NOTE ORGANIZZATIVE

- 1.1 *Campo di Gara*
- 1.2 *Tempo di Gara*
- 1.3 *Numero di Giocatori per Squadra*
- 1.4 *Rotazione delle Squadre*
- 1.5 *Assegnazione Punteggi*

Pagina
3

2 SCHEDA PUNTEGGIO

Pagina
4

3 SCHEMA DEL GIOCO CON SPIEGAZIONE, ILLUSTRAZIONE E PUNTUALIZZAZIONI

- 3.1 *Gara 1: Partita con Pivot in Zone di Meta*
- 3.2 *Gara 2: Partita con Sponde Laterali – Porte in Diagonale*
- 3.3 *Gara 3: Partita 3 vs 3 con Portieri*

Pagina
8

4 NOTE

Capitolo 1

NOTE ORGANIZZATIVE

1.1 Campo di Gara

Il singolo campo di gara può essere identificato con una metà campo in senso trasversale. In questo modo, in un campo di calcio a 5, se ne possono ottenere due utili per la contemporaneità delle gare.

1.2 Tempo di Gara

Il tempo di gara di ogni singola gara è di 5 (cinque) minuti.

1.3 Numero di Giocatori per Squadra

Il numero minimo di giocatori che dovrebbero prendere parte alla gara è di 8 (otto). Le Società possono comunque far prendere parte all'incontro più bambini, provvedendo alle sostituzioni durante le gare.

1.4 Rotazione delle Squadre

Ogni squadra viene divisa in due gruppi da quattro o più bambini, a seconda di quanti giocatori vengono riportati in distinta. Ogni gruppo disputa tutti e tre i giochi previsti dalla manifestazione del "Sei Bravo a ... Scuola di Calcio a 5" con una rotazione che permetta di incontrare i due gruppi della squadra avversaria:

Squadra Rossa

Squadra A

Squadra B

Squadra Blu

Squadra A

Squadra B

PARTITA CON PIVOT	PARTITA CON SPONDE	PARTITA 3 vs 3 CON PORTIERI
Tempo 5' Rossa A – Blu A Rossa B – Blu B	Tempo 5' Rossa A – Blu A Rossa B – Blu B	Tempo 5' Rossa A – Blu A Rossa B – Blu B
Tempo 5' Rossa A – Blu B Rossa B – Blu A	Tempo 5' Rossa A – Blu B Rossa B – Blu A	Tempo 5' Rossa A – Blu B Rossa B – Blu A

1.5 Assegnazione Punteggi

Riguardo l'assegnazione dei punti:

- Gara Vinta: **1 Punto**
- Gara Pareggiata: **1 Punto per ciascuna squadra**
- Gara Persa: **0 punti**

In totale vengono assegnati massimo 12 punti.

PUNTEGGI AGGIUNTIVI

- Per una bambina partecipante alla manifestazione: **1 punto**
- Per due o più bambine partecipanti alla manifestazione: **2 punti**
- Per più di 8 bambini partecipanti alla manifestazione: **1 punto**
- Per ogni bambino diversamente abile partecipante alla manifestazione: **1 punto**

Capitolo 2

SCHEDA PUNTEGGIO

SOCIETA':			SOCIETA':		
<u>PARTITA CON PIVOT</u>	PUNTEGGIO	PUNTI	<u>PARTITA CON PIVOT</u>	PUNTEGGIO	PUNTI
GARA 1 - CAMPO A			GARA 1 - CAMPO A		
GARA 1 - CAMPO B			GARA 1 - CAMPO B		
GARA 2 - CAMPO A			GARA 2 - CAMPO A		
GARA 2 - CAMPO B			GARA 2 - CAMPO B		
<u>PARTITA CON SPONDE</u>	PUNTEGGIO	PUNTI	<u>PARTITA CON SPONDE</u>	PUNTEGGIO	PUNTI
GARA 1 - CAMPO A			GARA 1 - CAMPO A		
GARA 1 - CAMPO B			GARA 1 - CAMPO B		
GARA 2 - CAMPO A			GARA 2 - CAMPO A		
GARA 2 - CAMPO B			GARA 2 - CAMPO B		
<u>PARTITA 3 vs 3 CON PORTIERI</u>	PUNTEGGIO	PUNTI	<u>PARTITA 3 vs 3 CON PORTIERI</u>	PUNTEGGIO	PUNTI
GARA 1 - CAMPO A			GARA 1 - CAMPO A		
GARA 1 - CAMPO B			GARA 1 - CAMPO B		
GARA 2 - CAMPO A			GARA 2 - CAMPO A		
GARA 2 - CAMPO B			GARA 2 - CAMPO B		
PIU' DI 8 CALCIATORI IN DISTINTA (1 PUNTO)			PIU' DI 8 CALCIATORI IN DISTINTA (1 PUNTO)		
PRESENZA BAMBINE *1 BAMBINA 1 PUNTO *2 O PIU' BAMBINE 2 PUNTI			PRESENZA BAMBINE *1 BAMBINA 1 PUNTO *2 O PIU' BAMBINE 2 PUNTI		
PRESENZA BAMBINI DIVERSAMENTE ABILI *1 PUNTO PER OGNI BAMBINO			PRESENZA BAMBINI DIVERSAMENTE ABILI *1 PUNTO PER OGNI BAMBINO		
TOTALE PUNTEGGIO			TOTALE PUNTEGGIO		
FIRMA ISTRUTTORE SOCIETA'			FIRMA ISTRUTTORE SOCIETA'		
_____			_____		

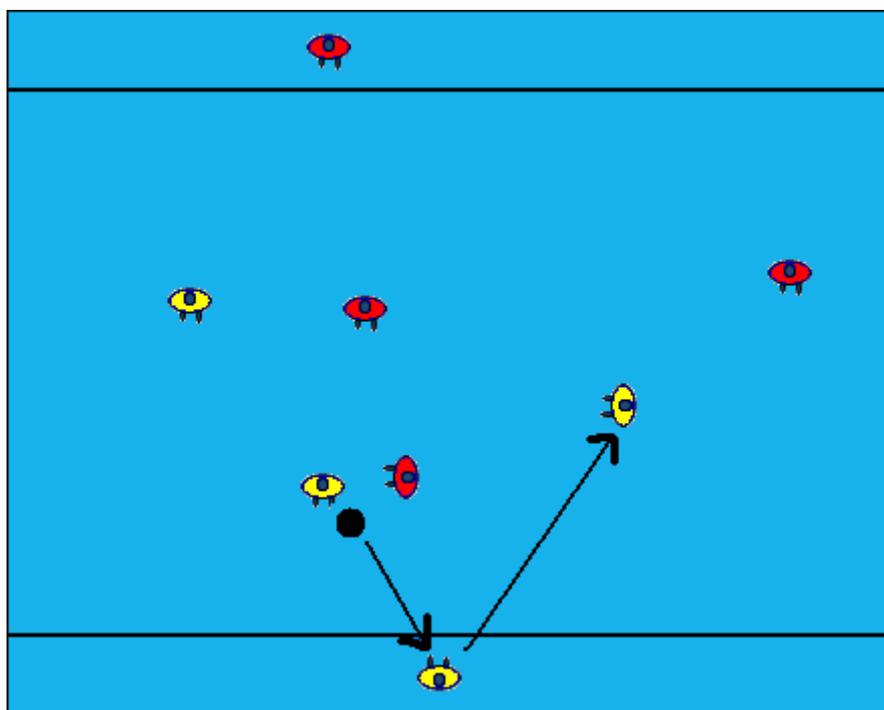
Capitolo 3

SCHEMA DEL GIOCO CON SPIEGAZIONE, ILLUSTRAZIONE E PUNTUALIZZAZIONI

3.1 Gara 1: Partita con Pivot in Zone di Meta

Partita con zone di meta. La partita si effettua 4 vs 4 con pivot in zone di meta. Il resto dei bambini giocano nella parte restante di campo. Si totalizza un punto quando un giocatore di una squadra riesce a servire il proprio pivot e questi riesce a passare il pallone ad un altro giocatore (in questo caso l'autore della segnatura prende il posto del pivot e la palla passa alla squadra avversaria).

Giocatori utilizzati: 4 per ogni squadra



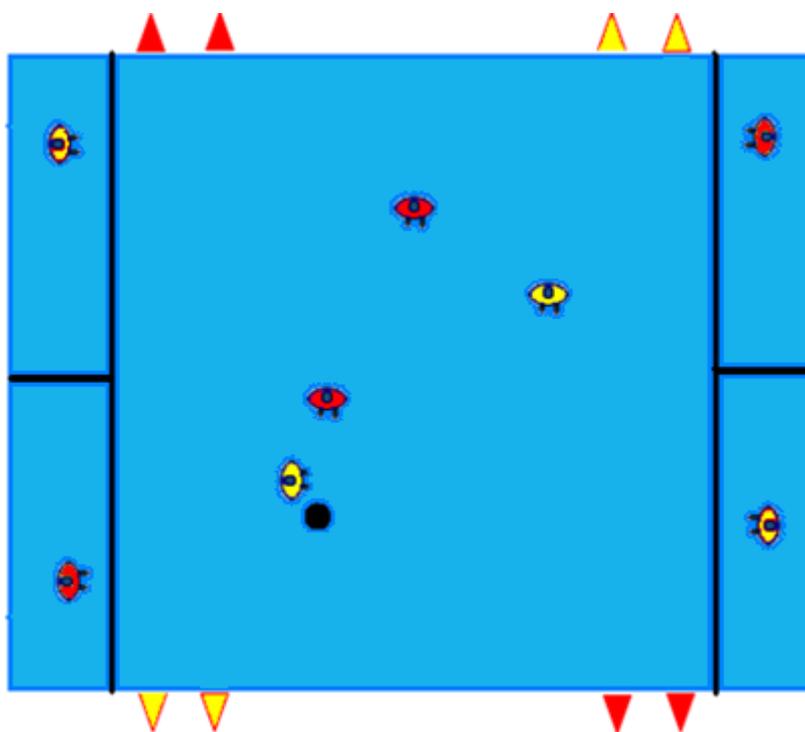
- La zona di meta in un campo di calcio a 5 può essere identificata con il “campo per destinazione”, lo spazio cioè che è delimitato dalla linea laterale e la rete di recinzione. Il pivot ferma la palla per giocarla, prima che questa tocchi la recinzione perimetrale, in caso contrario la palla viene considerata persa.
- Per poter realizzare un punto bisogna passare la palla al pivot, il quale la deve controllare di pianta e passarla ad un compagno diverso da chi gli ha trasmesso la palla. Anche quest'ultimo giocatore deve controllare la palla di pianta.
- Il pivot che riceve la palla nelle zone di meta non può essere contrastato all'interno della sua zona da nessun avversario e può essere libero di muoversi con o senza palla. I giocatori avversari possono impedire il passaggio del pivot ad un proprio compagno, ma restando all'interno del campo di gara.

- Dopo aver segnato un punto, il gioco deve essere fermato per permettere il cambio dei giocatori e riprende con la palla al centro.
- Se la palla perviene al pivot su un passaggio errato di un giocatore avversario o su una deviazione, il gioco non viene interrotto e il pivot può passare la palla ad un qualsiasi dei propri compagni per guadagnare il punto.
- Se un difensore sottrae la palla al pivot prima che questi possa stoppare la palla nella zona di meta, il passaggio al pivot si considera effettuato, quindi il pivot può passare la palla ad un proprio compagno per conquistare un punto.
- Su rimessa laterale nella metà campo avversaria, la palla non può essere passata al pivot; questo per insegnare ai giocatori il rispetto della distanza ed evitare assembramenti di giocatori.
- Se un bambino in fase difensiva calcia la palla fuori, oltre la zona di meta dove è posizionato il pivot avversario e la stessa palla tocca la rete di recinzione, il gioco riprende con una rimessa laterale dal centro del campo per la squadra in fase di attacco.

3.2 Gara 2: Partita con Sponde Laterali – Porte in Diagonale

Partita con 4 porte situate in diagonale. La partita si effettua in 2 vs 2 con due sponde per ogni squadra. Il giocatore che utilizzerà la sponda, con un passaggio, prenderà il posto di quest'ultima. Si totalizza un punto quando una delle due squadre riesce ad effettuare almeno 5 passaggi consecutivi o si registra una rete in una delle due porte che si stanno attaccando.

Giocatori utilizzati: 4 per ogni squadra



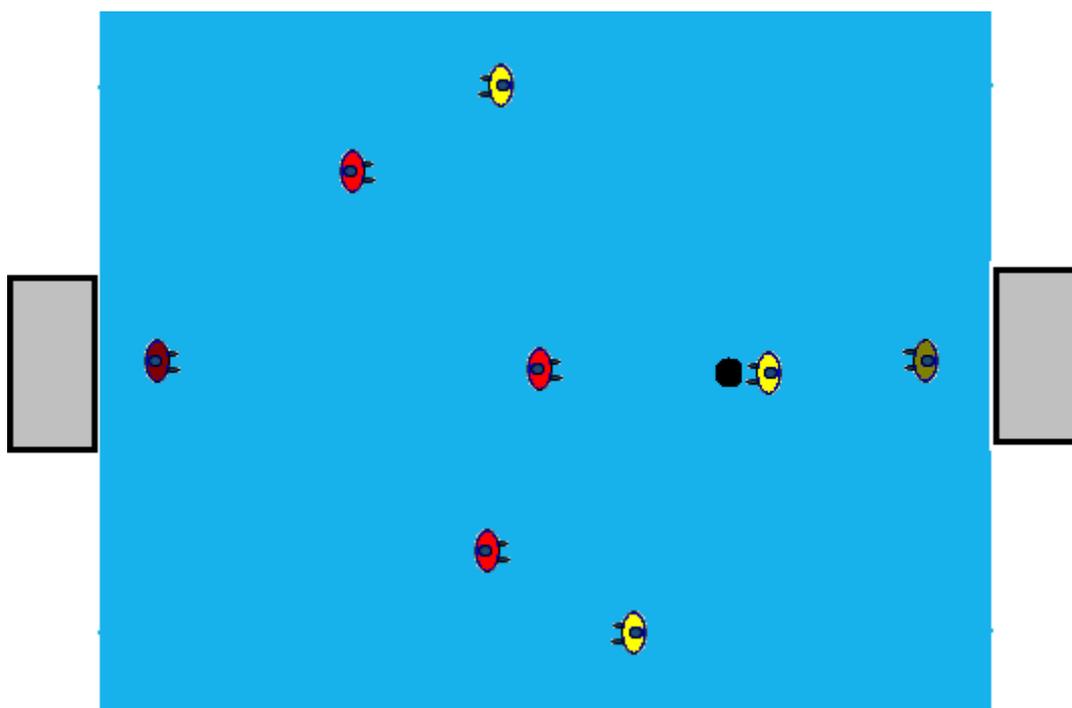
- Perché una segnatura possa essere considerata valida, la palla che termina in porta non deve essere più alta dei coni che la delimitano e non deve toccare il cono stesso.
- Se la palla calciata in porta tocca il cono che la delimita e la palla termina in goal, la rete non è considerata valida.

- Se una squadra realizza i cinque passaggi consecutivi totalizzando il punto, continua a rimanere in possesso palla e fa ripartire il conteggio dei passaggi consecutivi.
- Se la palla oltrepassa la linea di fondo campo, calciata o deviata da un giocatore, il gioco riprende con una rimessa laterale della squadra avversaria, effettuata da una delle due sponde, in prossimità della linea di centrocampo.
- Il passaggio da una sponda all'altra su rimessa laterale, non è considerato valido.
- Se la palla termina in fallo laterale tirata o deviata da un giocatore nella zona della sponda avversaria, il gioco riprende con una rimessa laterale effettuata dalla sponda.
- Se la palla passata da un compagno alla sponda non viene da quest'ultima controllata e quindi termina lontano dalla linea laterale, il gioco riprende con una rimessa laterale della sponda della squadra avversaria dal suo settore di competenza.

3.3 Gara 3: Partita 3 vs 3 con Portieri

La partita si effettua in 3 vs 3 con un portiere per squadra. Si totalizza un punto quando una della due squadre riesce ad effettuare almeno 5 passaggi consecutivi o si registra una rete in una delle due porte. Si può effettuare il retropassaggio al portiere che potrà giocarla solo con i piedi.

Giocatori utilizzati: 4 per squadra



- In questa gara la porta posta sulla linea di fondo campo è formata da due coni ed è larga 3 metri.
- Se la palla calciata in porta tocca il cono che la delimita e la palla termina in goal, la rete non è considerata valida.
- Se una squadra realizza i cinque passaggi consecutivi totalizzando il punto, continua a rimanere in possesso palla.
- Il portiere può partecipare alla realizzazione dei 5 passaggi.

- Il portiere può parare solo con i piedi o con il corpo, senza usare mani e braccia, e i gol saranno validi solo se la palla calciata in porta non sia più alta dell'altezza dei coni. In questo modo il portiere si abituerà a parare sia con il corpo che con i piedi.
- Il ruolo del portiere è intercambiabile e può essere ricoperto da qualsiasi giocatore in qualunque momento.
- Quando una squadra realizza una rete, il gioco riprenderà con palla al centro per la squadra che ha subito la segnatura.

