SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

PUGLIA

Stagione Sportiva 2024 – 2025

TORNEO MAGICO categoria Esordienti 2024-2025

ATTIVITÀ FEMMINILE GIOVANILE A CARATTERE PROMOZIONALE
CATEGORIA ESORDIENTI

REGOLAMENTO GENERALE

Al fine di avviare con gradualità il percorso nella partecipazione all'attività giovanile femminile delle bambine che vengono coinvolte nei progetti sviluppati dal Settore Giovanile e Scolastico per le categorie di base, il **Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo riservato alle Società che nelle ultime due stagioni sportive hanno tesserato ed avviato alla pratica del calcio bambine appartenenti alla Categoria ESORDIENTI** nella corrente stagione sportiva 2024/2025.

Il Torneo ha scopo eminentemente promozionale, non competitivo, per avviare in modo confortevole l'attività delle bambine all'interno di un club, con l'obiettivo di dare continuità all'attività e appassionarle al calcio ed allo sport in generale.
L'attività verrà sviluppata, secondo le modalità definite da ciascun Coordinamento Regionale SGS, tramite l'organizzazione di Tornei a Rapido Svolgimento distribuiti nell'arco della stagione sportiva (es. 2-3 nella fase autunnale, 2-3 nella fase primaverile).

Per tale motivo, in considerazione delle progettualità del Settore Giovanile e Scolastico (che persegue anche l'obiettivo di strutturare un percorso di formazione tecnico-sportiva ed educativa rivolta al territorio), **la possibilità di partecipazione viene offerta alle Società di Calcio e di Calcio a 5 che abbiano almeno una delle seguenti caratteristiche:**

- **Società in Convenzione con una Scuola**
- **Società coinvolte nel Progetto PlayMakers negli ultimi 3 anni**
- **Società che coinvolgano almeno 6 bambine della categoria Esordienti al primo tesseramento**

Considerando l'esperienza delle bambine coinvolte e dello scopo sopra indicato, l'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile e del programma di sviluppo territoriale, nell'ambito dell'attività della categoria Pulcini, rimandando al documento esemplificativo dell'Evolution Programme scaricabile dal seguente link:
https://figc.it/media/245632/allegato-5-u10-u11_modalita-di-gioco_2024-2025.pdf

Scopo dell'attività è di coinvolgere le società in un programma di confronto esclusivo, per cui le graduatorie che verranno stilate saranno utilizzate esclusivamente per determinare le società che saranno coinvolte nelle fasi successive previste a livello regionale, ma non hanno lo scopo di stilare graduatorie di merito tecnico e/o meritocratico.

Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatrici della **Categoria Esordienti nate dal 01.01.2012 al 31.12.2013.**
Qualora necessario, è possibile prevedere la partecipazione di bambine nate nel 2014.

Identificazione delle calciatrici

I Tecnici, i Dirigenti o gli eventuali Arbitri, che arbitreranno le gare, prima di dare inizio alla gara dovranno controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara, come previsto dall'Art. 71 delle N.O.I.F. "identificazione dei calciatori".

Arbitraggio delle Gare

Le partite saranno regolate dalla presenza di un Dirigente-Arbitro o di un Tecnico incaricato per tale compito su ciascun campo di gioco. La persona incaricata dovrà occuparsi delle procedure previste (riconoscimento calciatrici, registrazione punteggi, ecc.) e seguirà la gara/il gioco intervenendo laddove necessario per la corretta applicazione del Regolamento di Gioco e per la registrazione del punteggio.

Il ruolo di Dirigente-Arbitro potrà essere ricoperto da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti.

I referti di gara con allegate le distinte delle giocatrici devono essere trasmesse al *Settore Giovanile e Scolastico Puglia mail:* *fem.pugliasgs@figc.it* entro le 24 ore successive alla gara.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 – Il campo di gioco

Per lo svolgimento dell'attività è necessario uno spazio di gioco ampio che consenta l'organizzazione in contemporanea di diverse attività (partite 7vs7 o 5vs5 e giochi), oltre che un numero di servizi (es. spogliatoi) sufficiente per garantirne l'organizzazione.

Per le **gare 7vs7** le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	50 mt.	misure massime	65 mt.
Larghezza:	misure minime	35 mt.	misure massime	45 mt.

Le dimensioni dell'Area di Rigore dovranno avere i seguenti valori (per disegnarla è possibile utilizzare delimitatori di spazio piatti):

Lunghezza:	11 mt.
Larghezza:	22 mt.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: 4-6 x 1,80-2 metri, utilizzando eventuali altre tipologie di porte con dimensioni ridotte a seconda del gioco proposto.

Per le **gare 5vs5** le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	25 mt.	misure massime	40 mt.
Larghezza:	misure minime	12 mt.	misure massime	20 mt.

Le dimensioni dell'Area di Rigore dovranno avere i seguenti valori (per disegnarla è possibile utilizzare delimitatori di spazio piatti):

Lunghezza:	8 mt.
Larghezza:	10 mt.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: 3-4,50 x 1,60-2 metri, utilizzando eventuali altre tipologie di porte con dimensioni ridotte a seconda del gioco proposto.

Le proposte tecniche ed i giochi tecnico-didattici e di confronto sono quelli proposti dal Settore Giovanile e Scolastico, nell'Allegato *Modello di competizione categorie U10/U11*.

Pertanto, gli spazi di gioco previsti saranno quelli specificatamente indicati dal Coordinamento Federale Regionale SGS di appartenenza.

Art. 2 - Pallone
Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "4".

Art. 3 – Modalità di svolgimento e durata delle gare
In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento.
Le squadre si confronteranno in:

- **"GIOCO GARA":** **Gare 7vs7 o 5vs5**
- **"GIOCO MAGICO":** **Giochi di Abilità/Giochi a confronto**

Le gare si svolgeranno in 2 tempi della durata di 10 minuti ciascuno.

Nelle gare non è prevista l'applicazione del fuorigioco.

In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, con applicazione del divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio). Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato e deve poter giocare senza essere contrastato.

La Rimessa dal fondo potrà essere effettuata dal portiere solo con i piedi.

Art. 4 – Partecipazione delle calciatrici
Tutte le calciatrici in distinta devono prendere parte alle gare ed ai giochi.

Pertanto, al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e le nuove entrate non potranno più essere sostituite fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero.

Art. 5 – Punteggi e graduatorie attività sportiva
Tenuto conto degli obiettivi del Programma e della tipologia di attività prevista, il carattere dell'attività deve assolutamente mantenere il carattere promozionale e di partecipazione, le graduatorie di merito dovranno considerare prevalentemente aspetti premianti riferiti all'attività della società per la promozione e lo sviluppo dell'attività femminile giovanile.

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

La "GRADUATORIA ATTIVITA' SPORTIVA" finale sarà data dalla somma dei punteggi **A, B e C.**

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "GARA"

Il risultato della **"GARA"** viene prodotto dal risultato ottenuto in ciascuno dei due tempi: quindi il risultato di ciascuna frazione della partita 7vs7 o 5vs5 determina l'acquisizione di un ***"punto gara"***. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	**Punteggio GARA**
Pareggio nelle due frazioni della gara: risultato finale	2-2
Una frazione di gara in pareggio ed una frazione vinto da una delle due squadre:	2-1
Vittoria della stessa squadra nelle due frazioni di gara:	2-0
Una vittoria a testa nelle due frazioni di gara:	1-1

A seguito dei risultati di ciascuna "GARA" vengono assegnati i seguenti punti:
2 punti in caso di vittoria
1 punto in caso di parità
0 punti in caso di sconfitta

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "GIOCO MAGICO"

La gara di Abilità in questo Torneo viene denominata "Gioco Magico", un'attività di confronto che si alterna alla partita.
Il risultato del **"GIOCO MAGICO"** viene prodotto dal risultato ottenuto in ciascuna delle due frazioni: quindi il risultato di ciascuna frazione di gioco determina l'acquisizione di un ***"punto gioco"***. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	**Punteggio GIOCO MAGICO**
Pareggio nelle due frazioni di gioco: risultato finale	2-2
Una frazione di gioco in pareggio ed una frazione vinto da una delle due squadre:	2-1
Vittoria della stessa squadra nelle due frazioni di gioco:	2-0
Una vittoria a testa nelle due frazioni di gioco:	1-1

A seguito dei risultati di ciascun "GIOCO MAGICO" vengono assegnati i seguenti punti:
2 punti in caso di vittoria
1 punto in caso di parità
0 punti in caso di sconfitta

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

Per il punteggio **"BONUS"** valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati della gara, andranno a contribuire alla determinazione delle classifiche finali per l'accesso alle successive fasi previste.

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra con almeno **16 calciatrici in distinta** gara	3 per ciascuna gara
Squadra con almeno **14 calciatrici in distinta** gara	2 per ciascuna gara
Squadra con almeno **12 calciatrici in distinta** gara	1 per ciascuna gara

Al fine di contribuire alla miglior organizzazione dei singoli raggruppamenti, si invitano gli organizzatori a prevedere un tabellone in cui segnare i punteggi ottenuti in ogni singolo "Gioco Magico", riportando per la "GARA" solo i punti ottenuti (es. 2-1) e non la somma dei goal realizzati.

Art. 6 – Partecipazione alla Festa Regionale

A seguito dell'attività sviluppata a livello territoriale/locale, il Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, determinerà le Società che parteciperanno alla Festa Regionale secondo criteri e modalità che verranno resi noti localmente, considerando i seguenti parametri:

Alla "GRADUATORIA ATTIVITA' SPORTIVA" si andranno a sommare i seguenti punteggi derivanti dalla "GRADUATORIA DI MERITO":

- Società che ha stipulato Convenzione con una Scuola Primaria: *3 pt per ogni convenzione*
- Numero di squadre iscritte della società al *Torneo Magico categoria Esordienti 2024-2025: 1 pt per ogni squadra iscritta alla prima fase*
- Maggior numero di bambine coinvolte: *1pt per ogni raggruppamento dove sono state presenti almeno 10 bambine*
- Partecipazione della società all'attività Play Makers in almeno una delle ultime 3 stagioni: *3 pt massimo*
- Numero di nuovi primi tesseramenti di calciatrici nella categoria Esordienti: *1 pt ogni 5 nuove tesserate*

Alla Festa Regionale una Società potrà essere rappresentata da una sola squadra, salvo diverse necessità del territorio.

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 10/07/2024 e a sue successive Circolari esplicative inerenti alle modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base in particolare per quanto previsto per la categoria Pulcini.

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution programme

GIOCHIAMO
TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA
U10/U11

TUTTI

Adatta le modalità di gioco alle necessità dei giovani giocatori

DI PIÙ

Concedi maggiore tempo di impegno motorio in partita

MEGLIO

Varia le esperienze di gara per garantire una formazione completa

VERSIONE 2

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
evolution programme

MODALITÀ DI GIOCO

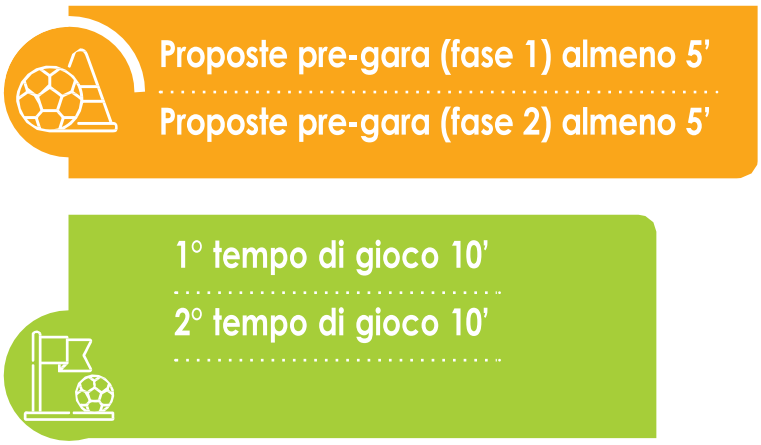
CATEGORIA

U10 UNDER U11

Le modalità di gioco per la categoria U10/U11 prevedono la realizzazione di tre *attività aggiuntive* da abbinare ai tre tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

Proposte pre-gara (situazioni di gioco + duello)

Queste attività aggiuntive si realizzano prima, durante e dopo lo svolgimento della partita; nella figura sottostante viene proposto graficamente il loro abbinamento ai tempi di gioco. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.



La struttura delle modalità di gioco per l'Attività di Base ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**.

I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi effettuando l'accesso alle apposite sezioni riportate alla pagina principale della locandina.

INDICE

1 *Proposte pre-gara* pag. 3

Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11 pag. 4

Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11 pag. 6

Duello pag. 8

1

PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 3 contro 3 • U10/U11

Situazioni di gioco 4 contro 4 • U10/U11

Duello

SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11

1) Proposta:"Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11"

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

Dimensioni del campo (figura 1)

- **Larghezza:** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- **Lunghezza:** 16,5 metri (a 5,5 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri; la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- **La linea di fondo-campo** della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11*.
- **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (4x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.

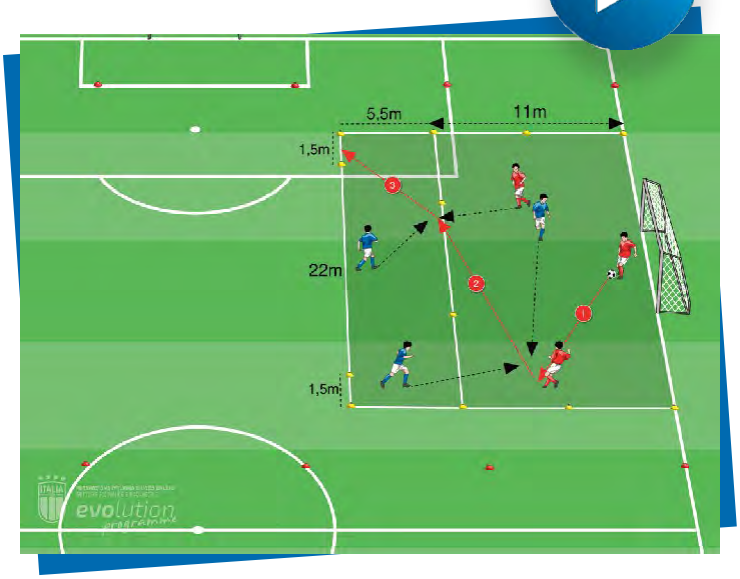


Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 3 contro 3*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di effettuare un passaggio all'interno delle 2 porte** con dimensioni ridotte (1,5 metri).

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A**: cerca di fare gol, difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- **Squadra B**: ricerca il passaggio della palla nelle porte ridotte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento e 1 portiere.
- Il passaggio nelle porte ridotte è valido solo se è rasoterra. Il pallone deve entrare tra i delimitatori che definiscono i pali della porta. Se passa sopra o tocca i delimitatori, il punto non è valido.
- Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno e in questa circostanza può, inoltre, ricevere la pressione avversaria anche all'interno dell'area di rigore (diversamente da quanto previsto nella partita).

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (22x11 metri) è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e del punto di battuta del calcio di rigore dalla linea di porta è di 7 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con 2 eccezioni:
  - Se la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
  - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nei pressi della linea di porta (il quale può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U10/U11.

2) Proposta:"Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11"

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

Dimensioni del campo (figura 2):

- **Larghezza:** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- **Lunghezza:** 22 metri (a 5,5 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita viene definita un'area di meta profonda 5,5 metri).
- **La linea di fondo-campo** della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11*.
- **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (4x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.

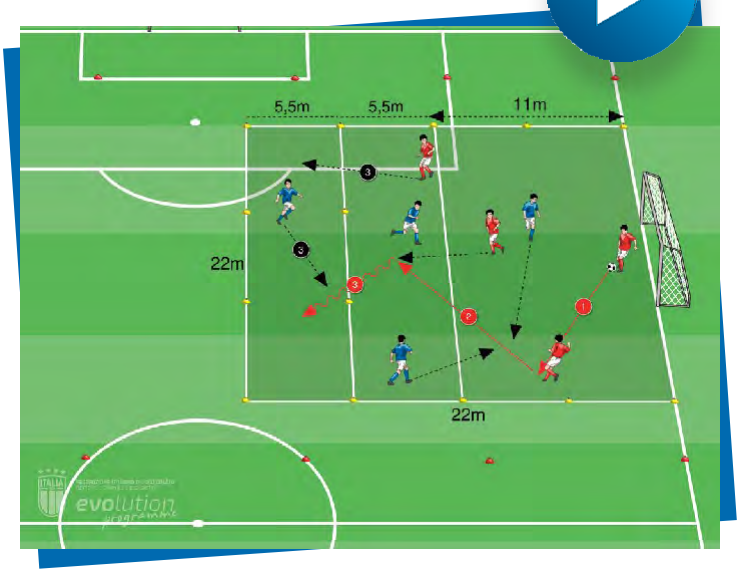


Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 4 contro 4*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta**, attraverso un passaggio ad un compagno in inserimento oppure con una conduzione di palla.

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A**: cerca la realizzazione del gol e difende l'area di meta, ha 4 giocatori di movimento, 3 nell'area di gioco e 1 nell'area di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). Il giocatore nell'area di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.
- **Squadra B**: cerca di conquistare l'area di meta e difende la porta, ha 3 giocatori di movimento e 1 portiere.

Conquista dell'area di meta

- **Con inserimento di un compagno**
  - Valida solo se il giocatore che riceve la palla è ancora nell'area di gioco al momento del passaggio.
  - Può avvenire anche da calci di punizione, rimesse laterali o dal fondo.
- **Attraverso una conduzione della palla**
  - Valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea dell'area di meta senza intervento di un avversario.

.

Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno e in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione avversaria anche all'interno dell'area di rigore (diversamente da quanto previsto nella partita).

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (22x11 metri) è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore, i falli sono puniti con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e del punto di battuta del calcio di rigore dalla linea di porta è di 7 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con 2 eccezioni:
  - Se la palla esce dall'area di meta, il gioco riprende con un possesso di palla del sostegno.
  - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nei pressi della linea di porta (il quale può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi limite

Se il sostegno della squadra che attacca la porta entra nell'area di gioco, l'infrazione è punita con una rimessa in gioco del portiere.

Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta per realizzare un punto. Il portiere può tenere la palla in mano per un massimo di 6 secondi.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U10/U11.

DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nei giochi *situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11* e *situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11* partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività di duello si svolgono negli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita. Se lo spazio all'interno del campo della partita non è sufficiente, le dimensioni dei campi possono essere ridotte, mantenendo le proporzioni lunghezza/larghezza. Inoltre, possono essere utilizzati anche spazi utili al di fuori del campo di gioco.

Proposte di gioco

La modalità di inizio dell'azione di 1 contro 1 determina la scelta della tipologia di duello da svolgere:

- **"1 contro 1 supero l'avversario"**
- **"1 contro 1 mantengo il possesso della palla"**

Entrambe le soluzioni vengono illustrate nella pagina seguente.

Note generali

- Le attività di duello sono le stesse delle categorie U8/U9 e U12/U13, ma con dimensioni adattate agli spazi disponibili.
- Si svolgono in modo autonomo, senza la guida di un tecnico.
- Non viene registrato il punteggio.

Duello:"1 contro 1 supero l'avversario" oppure "1 contro 1 mantengo il possesso della palla"

Dimensioni del campo (figura 3 e 4):

✔ **Rettangolo:** 4x8 metri.

Numero di giocatori:

✔ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori coinvolti nella singola stazione di gioco, si creano altri rettangoli per il duello.

DESCRIZIONE

- In ogni campo si evidenziano una "linea di attacco", una "linea di difesa" e 2 "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa, senza palla.
- Gli attaccanti iniziano l'azione di gioco scegliendo se condurre la palla o passarla al difensore: nel primo caso si svolge un'attività di duello intitolata "supero l'avversario"; nel secondo si svolge la soluzione intitolata "mantengo il possesso della palla".
  Segue descrizione delle 2 proposte.

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

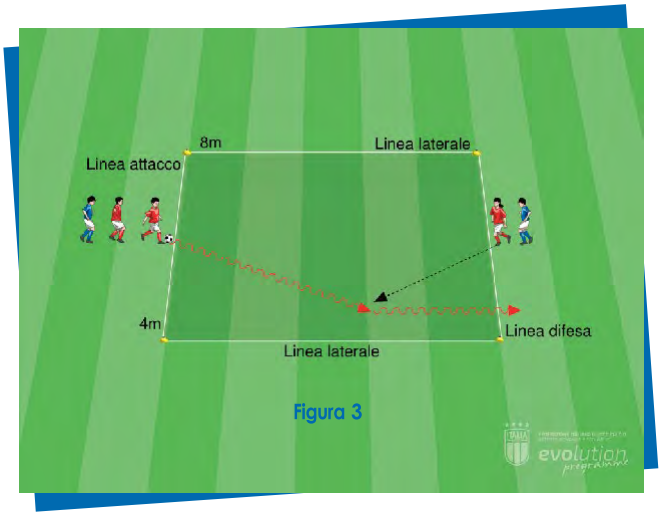


Figura 3

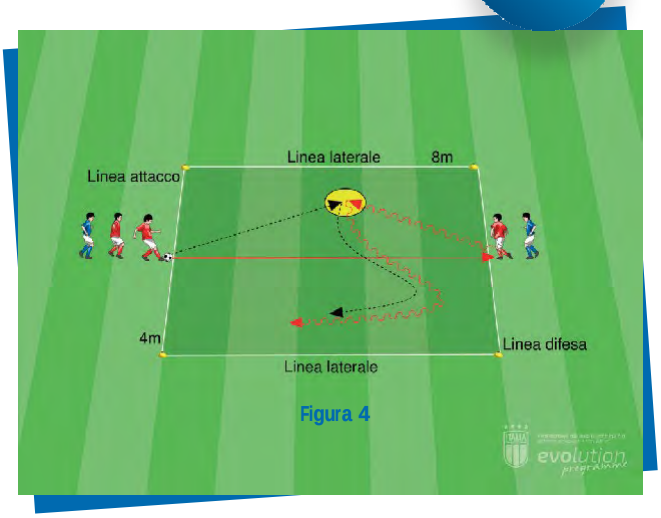


Figura 4

H REGOLE: Supero l'avversario.

- In seguito all'ingresso in campo in conduzione di palla, l'attaccante ricerca il superamento della linea di difesa cercando di evitare l'intervento del difensore.
- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- Totalizza un punto il giocatore che supera la linea opposta a quella di partenza in conduzione di palla (la meta è valida se un giocatore tocca palla prima e dopo la linea da superare senza intervento dell'avversario).
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.

H REGOLE: Mantengo il possesso della palla.

- In seguito al passaggio da parte dell'attaccante, questo cerca la riconquista del pallone mentre il difensore ricerca il mantenimento del suo possesso.
- Ogni azione di riconquista della palla ha una durata massima di 8 secondi.
- Totalizza un punto il giocatore che, al termine del tempo previsto, ha il possesso del pallone.
- Se durante gli 8 secondi di gioco previsti, la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.

Rotazione dei ruoli e avvio di una nuova azione di gioco

- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro alla fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia sempre da un attaccante posizionato dietro la linea di attacco, non appena il campo di gioco è libero.

COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA: (*SITUAZIONI DI GIOCO 3 CONTRO 3* E *4 CONTRO 4, DUELLO*)

1) ***Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11:***

- **6 delimitatori** per definire l'area di gioco principale (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 7 contro 7).
- **4 delimitatori** per definire le due porte ridotte.

2) ***Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11:***

- **6 delimitatori** (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 7 contro 7).
- **8 delimitatori** per definire la profondità e la larghezza dell'area di meta.

3) **Attività di *duello***

- **4 delimitatori** per ogni rettangolo di gioco.

Note generali

- La realizzazione degli spazi necessari per le due *situazioni di gioco* **richiede solo 12 delimitatori** aggiuntivi, oltre a quelli necessari per delimitare il campo della partita 5 contro 5.
- Ogni situazione di gioco richiede un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo delle attività di *duello* è necessario un solo pallone.
- Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due *situazioni di gioco* e ripristinare gli spazi necessari per la partita (inclusa l'area di rigore) sono necessari circa due minuti.

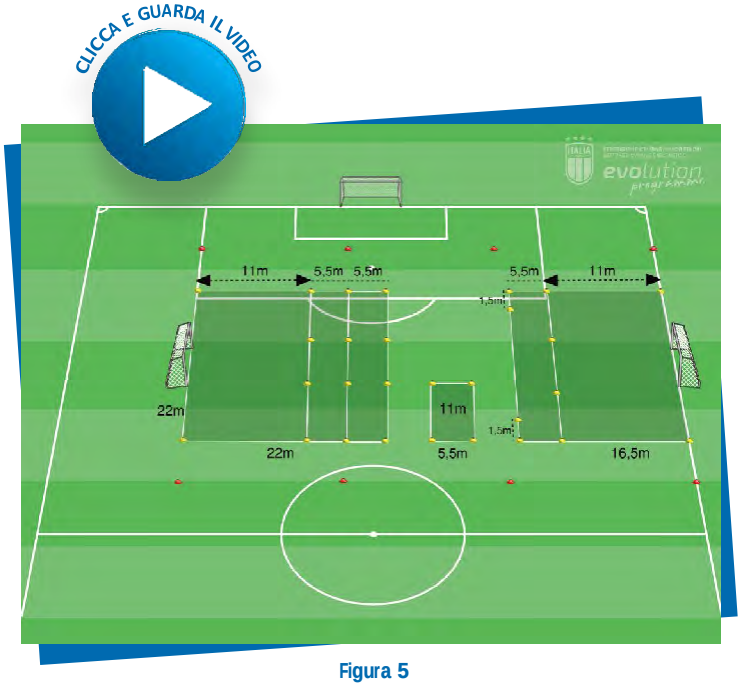


Figura 5

La **figura 5** mostra un esempio di come le proposte pre-gara possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 7 contro 7, U10/U11.

CLICCA QUI
PER TORNARE
ALLA LOCANDINA

evolution programme

U10 UNDER U1

VERSIONE 2