



Federazione Italiana Giuoco Calcio  
Lega Nazionale Dilettanti  
Settore Giovanile e Scolastico

## COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO

### AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN

#### **SITUAZIONE DI GIOCO DA ABBINARE ALLA GARA 9c9 – SMALL SIDED GAMES**

##### **1. Descrizione del confronto (Small Sided Games)**

- Le due situazioni di gioco sono: **4 contro 4** e **5 contro 5** che si sviluppano come segue:
  - ✓ Prima della gara 9c9;
  - ✓ In contemporanea;
  - ✓ In due fasi della durata di 5' minuti ciascuna;
  - ✓ Arbitrate dai due allenatori;
- Esempio di svolgimento del confronto tra le due squadre con 18 calciatori in lista;
  - ✓ Fase 1: Gioco in contemporanea delle due situazioni per i primi 9 calciatori;
  - ✓ Fase 2: Gioco in contemporanea delle due situazioni per i secondi 9 calciatori;
  - ✓ Fase 3: 1° tempo della partita di 20' minuti;
  - ✓ Fase 4: 2° tempo della partita di 20' minuti;
  - ✓ Fase 5: 3° tempo della partita di 20' minuti;

##### **2. Situazione di gioco nel 4 contro 4**

- All'interno dell'area di rigore si gioca 4 contro 4 nella quale:
  - ✓ Una squadra ha il compito di **fare goal** nella porta difesa dal portiere;
  - ✓ L'altra squadra ha il compito di **fare meta** inserendo un compagno nell'area di meta per ricevere e stoppare il pallone lanciato dal compagno;
- Regole di gioco:
  - ✓ La squadra che attacca la porta schiera tre calciatori all'interno dell'area di rigore ed un quarto all'interno dell'area di meta che funge da sostegno per i compagni;
  - ✓ Il sostegno gioca regolarmente ma non può entrare in area di rigore;
  - ✓ Il sostegno non può fare goal;
  - ✓ Il sostegno può essere sostituito in seguito ad un goal o dopo aver subito una meta;
  - ✓ Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare un passaggio dell'avversario;
  - ✓ Se il sostegno esce dall'area di meta ed entra nell'area di rigore l'infrazione viene punita con una rimessa in gioco da parte del portiere;
  - ✓ La squadra che attacca l'area di meta schiera un portiere e tre calciatori;
  - ✓ La meta si considera valida solo se il calciatore che riceve e stoppa il pallone al momento del passaggio del compagno si trovava ancora all'interno dell'area di rigore;
  - ✓ I calciatori a difesa della porta non possono stazionare all'interno dell'area di meta in attesa del passaggio del compagno;
  - ✓ Non è previsto il fuori gioco;
  - ✓ All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte della squadra che difende la porta viene punito con un calcio di rigore;
- Ripresa del gioco all'uscita del pallone dal campo:
  - ✓ Quando il pallone esce attraverso l'area di meta la ripresa spetta sempre alla squadra che ricerca il goal, con il possesso palla da parte del calciatore do sostegno;

- ✓ Quando il pallone esce dalla linea di fondo campo della porta e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene dal portiere che avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta decidendo se trasmettere il pallone con le mani oppure metterlo a terra e giocare un possesso palla con i piedi;
- ✓ In seguito ad un goal la ripresa del gioco avviene dal portiere con le stesse modalità previste sopra;
- ✓ Le rimesse laterali e i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento;
- ✓ Il portiere può tenere in mano il pallone massimo 6 secondi come da regolamento;
- ✓ Il portiere può lanciare il pallone con le mani o con i piedi per realizzare una meta;

### **3. Situazione di gioco nel 5 contro 5**

- All'interno del campo di gioco si gioca 5 contro 5 nel quale:
  - ✓ Una squadra ha il compito di **fare goal** nella porta difesa dal portiere;
  - ✓ L'altra squadra ha il compito di **condurre** il pallone oltre la linea di meta;
- Regole di gioco:
  - ✓ La squadra che attacca la porta schiera quattro calciatori in campo ed un quinto all'esterno della propria linea di fondo campo che funge da sostegno per i compagni;
  - ✓ Il sostegno gioca regolarmente ma non può entrare nel campo di gioco, l'eventuale infrazione viene punita con un calcio di rinvio della squadra avversaria;
  - ✓ Se l'eventuale ingresso nel campo di gioco da parte del sostegno impedisce la realizzazione della meta la stessa viene convalidata;
  - ✓ Il sostegno non può fare goal;
  - ✓ Il sostegno può essere sostituito in seguito ad un goal o dopo aver subito una meta;
  - ✓ La squadra che difende la porta realizza una meta quando un proprio calciatore supera la linea di meta in conduzione di palla ovvero tocca la palla prima e dopo la linea stessa senza che nessuno tocchi il pallone.
  - ✓ Non è previsto il fuori gioco;
  - ✓ All'interno dell'area di rigore ogni fallo della squadra che difende la porta viene punito con un calcio di rigore, all'esterno della stessa i falli vengono puniti come da regolamento;
- Ripresa del gioco all'uscita del pallone dal campo:
  - ✓ Quando il pallone esce dalla linea di meta la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che attacca la porta ed avviene con un possesso palla da parte del giocatore di sostegno;
  - ✓ Quando il pallone esce dalla linea di fondo campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta questa avviene con un calcio di rinvio e i calciatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone viene calciato;
  - ✓ Dopo un goal la ripresa del gioco avviene dal portiere con la stessa modalità prevista sopra;
  - ✓ Le rimesse laterali e i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento;
  - ✓ Il portiere può tenere in mano il pallone massimo 6 secondi come da regolamento;

### **4. Punteggio**

- La squadra che ha totalizzato il maggior numero di goal realizza un punto.
  - ✓ Il totale dei goal è la somma delle reti realizzate nelle due fasi di gioco Fase1+Fase2;
  - ✓ In caso di parità nel numero di goal viene considerato il numero totale di mete realizzate;
  - ✓ In caso di ulteriore parità si assegna un punto ad entrambe le squadre;
  - ✓ Il punto conquistato si somma a quelli realizzati nei successivi tre tempi di gara;

## 5. Dimensioni del campo

- Gli spazi sfruttano le linee già utilizzate per delimitare le aree di rigore;
- Vedi disegni allegati;

