



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti
Settore Giovanile e Scolastico

COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO

AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN

FULCINI / D – JUGEND

SITUAZIONE DI GIOCO DA ABBINARE ALLA GARA 7c7 – SMALL SIDED GAMES

1. Descrizione del confronto

- Le due situazioni di gioco sono: 3c3 e 4c4 che si sviluppano come segue:
 - ✓ Prima della gara 7c7;
 - ✓ 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 14 calciatori in lista;
 - ✓ Fase 1: Gioco in contemporanea delle due situazioni per i primi 7 calciatori;
 - ✓ Fase 2: Gioco in contemporanea delle due situazioni per i secondi 7 calciatori;
 - ✓ Fase 3: 1° tempo della partita di 15' minuti;
 - ✓ Fase 4: 2° tempo della partita di 15' minuti;
 - ✓ Fase 5: 3° tempo della partita di 15' minuti;

2. Situazioni di gioco nel 3 contro 3

- All'interno di uno spazio compresa l'area di rigore si gioca 3 contro 3 nel quale:
 - ✓ Una squadra ha il compito di **fare goal** nella porta difesa dal portiere;
 - ✓ L'altra squadra ha il compito di **finalizzare un passaggio** all'interno delle **due** porticine di dimensioni ridotte larghe 1,50 mt.;
- Regole di gioco:
 - ✓ La squadra che attacca la porta schiera tre calciatori di movimento;
 - ✓ La squadra che attacca le porticine schiera un portiere e due calciatori di movimento;
 - ✓ Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio di un proprio compagno;
 - ✓ In questa circostanza il portiere può ricevere pressione da parte dall'avversario;
 - ✓ Il portiere con palla a terra può finalizzare un passaggio all'interno delle due porticine;
 - ✓ Un passaggio all'interno delle due porte si considera valido se rasoterra;
 - ✓ Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori che definiscono i pali, se passa sopra o li tocca, il punto non è valido;
 - ✓ 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 la linea che unisce le due porticine la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che attacca la porta;
 - ✓ La ripresa del gioco avviene con un possesso palla dalla linea che unisce le porticine;
 - ✓ 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 con un calcio di rinvio;
 - ✓ Anche in seguito ad un goal la ripresa del gioco avviene con un calcio di rinvio;
 - ✓ In occasione del calcio di rinvio i calciatori avversari devono stare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone viene calciato;
 - ✓ 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;

3. Situazione di gioco nel 4 contro 4

- All'interno di uno spazio compresa l'area di rigore si gioca 4 contro 4 nel quale:
 - ✓ Una squadra ha il compito di **fare goal** nella porta difesa dal portiere;
 - ✓ L'altra squadra ha il compito di **fare meta** in due modi:
 - Condurre la palla all'interno dell'area di meta;
 - L'inserimento di un compagno all'interno dell'area di meta;
- Regole di gioco:
 - ✓ La squadra che attacca la porta schiera tre calciatori all'interno dell'area di gioco 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 gioco, l'eventuale infrazione viene punita con una rimessa in gioco con le mani da parte del portiere;
 - ✓ 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 attacca l'area di meta schiera un portiere e tre calciatori;
 - ✓ La meta si considera valida in due modi, quando:
 - Il calciatore entra nell'area di meta in conduzione di palla ovvero tocca la palla prima e dopo la linea di meta senza che nessuno tocchi il pallone;
 - 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;
 - ✓ L'inserimento nell'area di meta può avvenire anche da palla inattiva, in seguito ad una rimessa laterale o calcio di punizione;
 - ✓ Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio dal proprio compagno;
 - ✓ Il portiere può essere attaccato contrariamente a quanto avviene in gara;
 - ✓ Il portiere può lanciare un compagno
 - ✓ 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 vengono puniti come da regolamento;
- Ripresa del gioco all'uscita del pallone dal campo:
 - ✓ Quando il pallone esce dall'area 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.
 - ✓ Dopo un goal la ripresa del gioco avviene 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;
 - ✓ Il portiere può lanciare il pallone con le mani o con i piedi per realizzare una meta;

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;

