

“Sei Bravo a... Scuola di Calcio” – 2016/2017



“Sei Bravo a... Scuola di Calcio 2016” “4c4: un gioco polivalente”

-REGOLAMENTO UFFICIALE EMILIA ROMAGNA-

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

- 1) **Sei bravo a...giocare quattro contro quattro?**
- 2) **Sei bravo a...giocare sette contro sette?**
- 3) **Sei bravo a...giocare con Fair Play?**

L'obiettivo può essere sintetizzato nei seguenti punti:

- Sviluppare una proposta tecnico-tattica che favorisca il gioco sui due assi principali, orizzontale e verticale, e quindi il gioco in ampiezza e in profondità e dia modo di partecipare al gioco con funzioni di appoggio, marcamento, copertura, sostegno, ecc. (“*Teoria del quadrilatero*” – S. D’Ottavio, 2002)
- Semplificare al massimo le proposte didattiche ed organizzative, rendendo facilmente attuabili le attività e meno complesso il controllo dei punteggi “*Teoria del quadrilatero*” (S. D’Ottavio, Corso di Laurea in Scienza e Tecnica degli Sport, Università di Tor Vergata, Roma, 2002); esercitazioni-gioco che sollecitino lo sviluppo del gioco orientandolo principalmente in ampiezza (nel caso in cui lo spazio di gioco viene organizzato con una larghezza molto ampia in rapporto alla lunghezza ed al numero di giocatori in campo) oppure orientandolo prevalentemente in profondità (nel caso in cui lo spazio di gioco viene organizzato con una larghezza ridotta in rapporto alla lunghezza ed al numero di giocatori in campo).

1

-Regole generali-

Età di riferimento: 8 anni compiuti sino al millesimo 2005 compreso.

Le squadre devono presentarsi con almeno 14 giocatori, se in numero inferiore potranno prendere parte ai giochi ma **fuori graduatoria di merito**.

Si può partecipare con più di 14 bambini e fino a 16 ma chiarendo bene a priori quali saranno i 14 partecipanti a quel determinato confronto.

Dovranno essere creati almeno 3 mini campi e realizzare tre tipi di “partite a tema” (vedi disegno).

Si consiglia di predisporre più palloni per campo al fine di evitare inutili perdite di tempo.

Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 3 giochi previsti.

Al termine verranno disputate le gare 7c7.

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - Settore Giovanile e Scolastico
Coordinamento Federale Emilia Romagna

Tel. 051 31 43 812
Fax 051 31 43 817

Via A. Cavalieri Ducati 5/2b
40132 Bologna

emiliaromagna.sgs@figc.it www.figc.it
p.iva 01357871001

- CALCOLO DEI PUNTEGGI -

Per il calcolo dei punteggi utili alla graduatoria di merito finale valgono i seguenti parametri:

Saluto iniziale delle squadre: 1 punto

Saluto finale delle squadre: 1 punto

Green card assegnata di comune accordo: 1 punto

Confronto vinto: 3 punti

Confronto pareggiato: 1 punto

Confronto perso: 0 punti

N.B. nelle rotazioni ogni minipartita viene conteggiata autonomamente così come ogni tempo dei confronti 7c7.

In caso di parità tra due o più squadre nella classifica finale risultante dalla somma di giochi e partite e punteggi aggiuntivi, per determinare la vincente del raggruppamento, valgono i seguenti parametri nell'ordine:

- Maggior punteggio nella totalità dei giochi
- Maggior numero di reti segnate nei giochi
- Maggior numero di reti segnate nei giochi e nelle partite
- Minor numero di reti subite nei giochi
- Maggior punteggio aggiuntivo
- Sorteggio

PRIMA FASE: Gioco 3 rotazioni

La durata di ciascuna rotazione “partita a tema” è di 5’.

Si effettuano in totale 3 rotazioni, in modo che tutti i giocatori partecipanti abbiano l'opportunità di giocare nelle diverse proposte tecnico-didattiche.

Al termine della prima rotazione A va in B \ B va in C \ C va in A.

I portieri restano al loro posto.

In tutti i giochi è estremamente vietato fare ostruzionismi di qualsiasi genere.

2

4c4 + portieri

Partita libera giocata in uno spazio delle seguenti misure minime/massime:

lunghezza mt 25/35 - larghezza mt 20/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

Porte 3x2 o 4x2.

Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale può essere effettuata con le mani o con i piedi indifferentemente.

Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi.

Dopo il goal si riprende dal centro.

DURATA 5 minuti

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - Settore Giovanile e Scolastico
Coordinamento Federale Emilia Romagna

Tel. 051 31 43 812
Fax 051 31 43 817

Via A. Cavalieri Ducati 5/2b
40132 Bologna

emiliaromagna.sgs@figc.it www.figc.it
p.iva 01357871001

2c2 con 2 sponde + portieri

Partita disputata in uno spazio le cui misure minime/massime sono le seguenti:

lunghezza mt 18/25 - larghezza mt 15/20

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

Porte 3x2 o 4x2.

Oltre le linee laterali si muovono 2 giocatori per ciascuna squadra ("sponde"), 1 sul lato destro e 1 sul lato sinistro, posizionate in uno spazio la cui profondità è di mt 2.

La "sponda" che riceve la palla non può essere contrastata o disturbata dalla "sponda" appartenente alla squadra opposta. Eventualmente, solo chi gioca all'interno del campo si può posizionare in traiettoria di tiro o di passaggio (pur rimanendo nel suo spazio di gioco).

Chi riceve la palla può anche effettuare tiri in e quindi realizzare goal.

Ad ogni goal realizzato si alternano contemporaneamente tutti i giocatori (gli interni diventano esterni e viceversa).

Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale viene effettuata con i piedi dalla "sponda".

Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi.

Dopo il goal si riprende dal centro.

DURATA 5 minuti

4c4 con portieri volanti

Partita libera giocata in uno spazio le cui misure minime/massime sono le seguenti:

lunghezza mt 18/30 - larghezza mt 15/20

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

Porte 3x2 o 4x2.

Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale può essere effettuata anche con i piedi.

Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi quindi una volta presa la palla con le mani rilancia solo con esse.

Il portiere volante cambia ad ogni goal fatto o subito secondo un ordine prestabilito prima di iniziare il confronto e comunicato ai giocatori e all'istruttore dell'altra squadra.

La squadra in possesso di palla deve attaccare con tutti i giocatori a disposizione, mentre l'altra squadra ha l'obbligo di difendere la porta con il portiere e l'azione difensiva viene svolta dai restanti 3 giocatori.

La squadra che difende, nel momento in cui conquista la palla e quindi ne entra in chiaro possesso, per poter attaccare è obbligata a trasmettere il pallone al proprio portiere che deve prenderla con le mani prima di iniziare l'azione di attacco, in questo modo viene dato il tempo necessario alla squadra che deve difendere di far prendere posizione al portiere nel più breve tempo possibile (sono vietati gli ostruzionismi da entrambe le parti).

E' vietato assolutamente intervenire sul retropassaggio al portiere nella fase di transizione tra un'azione d'attacco e l'altra.

Nel caso in cui il retropassaggio finisca in rete (autogoal), esso deve ritenersi valido.

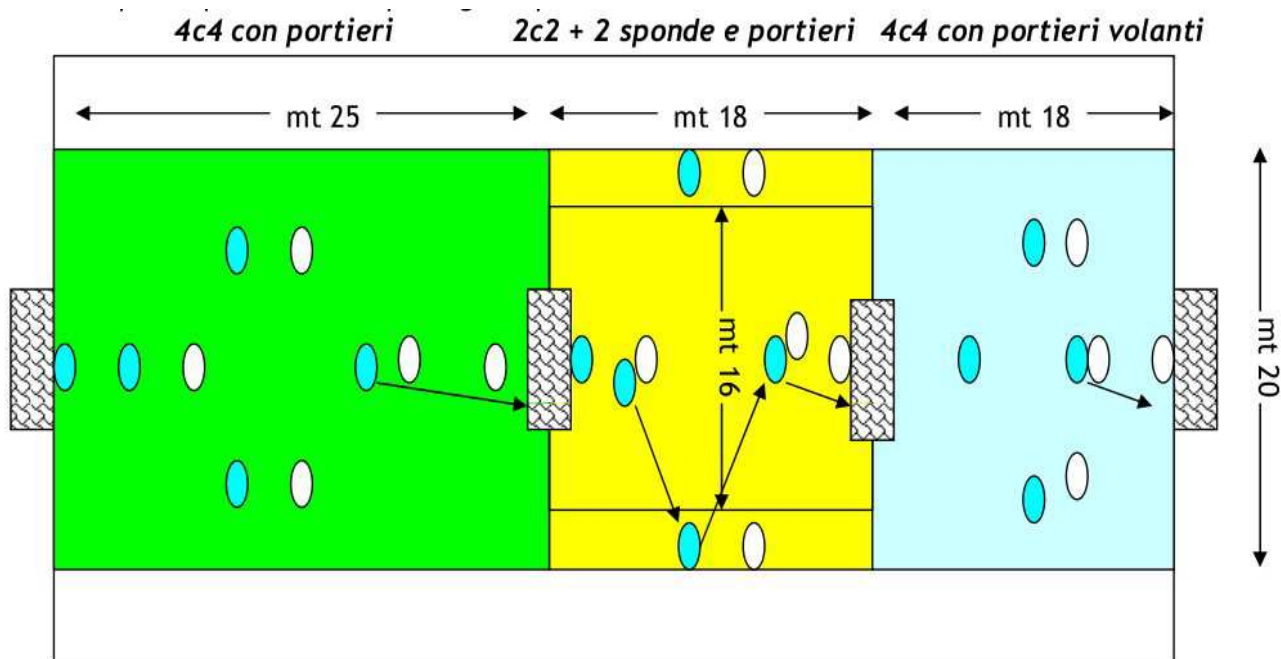
DURATA 5 minuti

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - Settore Giovanile e Scolastico
Coordinamento Federale Emilia Romagna

Tel. 051 31 43 812
Fax 051 31 43 817

Via A. Cavalieri Ducati 5/2b
40132 Bologna

emiliaromagna.sgs@figc.it www.figc.it
p.iva 01357871001



Campo A

Campo B

Campo C

SECONDA FASE: Gioco-Partita 7c7

Ogni partita 7c7 avrà la durata di 2 tempi da 10' ed al termine del primo tempo dovranno essere sostituiti tutti e 7 i giocatori non impiegati.

I nuovi entrati non potranno essere più sostituiti, fatti salvo casi di infortunio.

Per il regolamento delle partite fare riferimento al regolamento ufficiale regionale per le cat. di base. (Pulcini a 7)

Si invitano i Tecnici e i Dirigenti delle Società a fare in modo che i bambini si salutino ad inizio e al termine delle gare e a collaborare tra loro e coi Delegati Federali per lo svolgimento corretto della Manifestazione ricordando, come risulta dalla CARTA DEI DIRITTI E DEI DOVERI dell'Attività di Base e Scolastica, che la partita è per i bambini e non per gli adulti ed il risultato non è l'aspetto più importante e soprattutto che il bambino ha il diritto di **NON ESSERE UN CAMPIONE**.

Ai genitori un invito a considerare il proprio figlio come una persona da educare e non un campione da allevare, ad avere fiducia nell'operato degli educatori sportivi lavorando in sinergia con loro, ad essere un tifoso rispettoso, incoraggiando in modo leale non solo la propria squadra ma anche quella avversaria.

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - Settore Giovanile e Scolastico
 Coordinamento Federale Emilia Romagna

Tel. 051 31 43 812
 Fax 051 31 43 817

Via A. Cavalieri Ducati 5/2b
 40132 Bologna

emiliaromagna.sgs@figc.it www.figc.it
 p.iva 01357871001

ALL'INTERNO DEL RECINTO DI GIOCO POTRANNO ACCEDERE SOLO I GIOCATORI E 3 ACCOMPAGNATORI COMPRESO L'ALLENATORE. E' ASSOLUTAMENTE VIETATO A FOTOGRAFI, GENITORI, PARENTI, DIRIGENTI IN PIÙ, ECC. ENTRARE NEI CAMPI E NEGLI SPOGLIATOI.

IN CASO DI INADEMPIENZA VERRÀ CONSIDERATA RESPONSABILE LA SOCIETÀ CHE IN CASO DI EPISODI GRAVI DOVRÀ RISARCIRE I DANNI O SUBIRE PENALIZZAZIONI A TOTALE DISCREZIONE DEI DELEGATI FIGC PRESENTI SUI CAMPI.

Attenzione: non verranno assolutamente tollerati comportamenti non idonei o antisportivi sia sugli spalti sia in campo da parte di dirigenti, tecnici e genitori, per cui saranno previste PENALIZZAZIONI da 1 a 3 punti ad insindacabile giudizio dei delegati federali.

SI INVITANO GLI ISTRUTTORI A PREPARARE I RAGAZZI SULLA SUDDIVISIONE DEI COMPITI, SOPRATTUTTO DEL GIOCO A ROTAZIONI, AL FINE DI EVITARE INUTILI PERDITE DI TEMPO.

Bologna, 9 gennaio 2017

*FIGC - SGS – EMILIA ROMAGNA –
COMMISSIONE REGIONALE ATTIVITÀ DI BASE 2016
Per chiarimenti contattare base.emiliaromagnasgs@figc.it*