



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
Settore Giovanile e Scolastico
Ufficio del Coordinatore Federale Regionale - Puglia

REGOLAMENTO UFFICIALE PUGLIA

"Sei Bravo a... Scuola di Calcio" - 2010
"4c4: un gioco polivalente"

Al fine di attuare la necessaria verifica dell'attività svolta nelle " Scuole di Calcio", il Coordinamento Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, organizza la Manifestazione " Sei Bravo a... .Scuola di Calcio" EDIZIONE 2010

La Manifestazione " Sei Bravo a Scuola di calcio " , riservata alla categoria Pulcini, è da considerarsi ufficiale a tutti gli effetti: pertanto la partecipazione alla Manifestazione è obbligatoria per tutte le " Scuole di Calcio" comprese quelle " Qualificate" ed opportuna su richiesta per i " Centri Calcistici di Base".

Le società dovranno favorirne lo svolgimento, mettendo a disposizione impianti di gioco e relative strutture ed attrezzature.

La mancata partecipazione al " Sei Bravo a... .Scuola di Calcio " comporta parere negativo per la conferma del riconoscimento della " Scuola di Calcio"

L'attività del " Sei Bravo a Scuola di Calcio" .. ha carattere promozionale, ludico e didattico e viene organizzata su base locale, provinciale, regionale e nazionale ; potranno partecipare bambini e bambine che hanno anagraficamente compiuto l'ottavo anno di età, ma che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, non abbiano compiuto il 10° anno di età : e i confronti saranno effettuati a concentrazione con la partecipazione di almeno 4 società.

Come nella passata edizione Le squadre si confronteranno 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

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Le squadre devono presentarsi con almeno 14 giocatori.

Dovranno essere creati almeno 3 mini campi e realizzare tre tipi di "partite a tema" (il numero dei campi e il numero delle partite dipende dal numero di giocatori partecipanti).

Tutti i bambini iscritti nella Lista dovranno cimentarsi nei 3 giochi previsti ed in quello che viene identificato nel secondo punto, cioè il 7c7, da disputarsi possibilmente in contemporanea su due campi.

La durata massima di ciascuna "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.

Le tre rotazioni sviluppano in totale almeno 9 confronti (considerando 3 minicampi di gioco).

Al termine delle rotazioni si svolgeranno Le partite 7c7.

Ogni partita verrà suddivisa in 2 minigara della durata di 15' ciascuna (una gara per ciascun tempo di gioco).

Nel caso in cui non fosse possibile disputare le due partite in contemporanea, i calciatori che partecipano alla prima frazione di gara non possono essere sostituiti. Al termine del primo tempo debbono essere effettuate tutte Le sostituzioni con i calciatori a disposizione iscritti nella Lista di gara. I nuovi entrati non potranno essere pii sostituiti, fatti salvo casi di infortunio.

Le modalità di acquisizione del punteggio sono le seguenti:

Ogni minigara viene conteggiata a sé, secondo le modalità di punteggio attualmente in vigore nelle categorie di base.

Viene assegnato 1 punto per ogni incontro realizzato (p.e. considerando 9 confronti per i giochi a tema e 2 confronti per la partita 7c7, saranno almeno 11 i punti assegnati).

In caso di parità verrà assegnato 1 punto per ciascuna squadra,

Nel referto gara verranno riportati i punteggi parziali di ciascun confronto ed il risultato finale, che deve tenere in considerazione i principi appena enunciati.

Per una migliore comprensione di quanto illustrato si riporta una tavola esemplificativa, sviluppata considerando solo 3 minigara ed 1 sola partita 7c7 (utilizzando un solo "campo a 7" e 14 giocatori per squadra) –

Tabella A

"Giochi a tema"	Campo A	Campo B	Campo C	Totale confronti
Rotazioni	4c4 + portieri	4c4 - 4 porte	4c4 - goal a méta	
1 ^a Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
2 ^a Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
3 ^a Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
TOTALE "Giochi a tema"	3 gare	3 gare	3 gare	9
1 ^a Partita 7c7	1 gara			1
2 ^a Partita 7c7	1 gara			1
TOTALE CONFRONTI				11

PROGETTO TECNICO

Gioco fisso per tutte le fasi (da ottobre a maggio)

4c4 con 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

Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4-6x1 ,80-2 mt.

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.

1^o fase (da ottobre a dicembre)

4c4 con 4 porte

Partita disputata senza portieri con 4 porte la cui larghezza è di 2 mt ciascuna poste in prossimità degli angoli del campo di gioco le cui misure

minime/massime: Lunghezza mt 20/30

Larghezza mt 18/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

Le porte sono realizzate con dei coni/birilli, pertanto il goal è valido se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni/birilli.

4c4 goal a méta

Partita disputata tra 4 giocatori in cui il goal (punto) viene realizzato se la palla viene fermata nella zona oltre la Linea di fondo campo difesa dalla squadra opposta.

La zona di méta ha una profondità di 2 mt. Il punto puô essere realizzato in due modi: in guida della palla oppure ricevendo la palla oltre la zona, in tal caso il giocatore che riceve la palla puô entrare in zona solo dopo che sia stato effettuato il passaggio (in poche parole il giocatore che riceve la palla non puô posizionarsi nella zona di méta ad aspettare che gli venga trasmessa la palla).

Spazio di gioco mt 25x20.

2° fase (da gennaio a marzo)

4c4 con 3 porte

Partita disputata da due squadre composte ciascuna da 4 giocatori.

Le due squadre hanno compiti diversi, una squadra difende una porta delle dimensioni di mt 4-6x1,80-2, grazie anche alla collaborazione di un quinto giocatore che svolgerà il ruolo di portiere, mentre La squadra opposta difende due porticine, Larghe mt 2, poste in prossimità degli angoli del campo di gioco, senza utilizzo di portieri.

Le misure minime/massime sono Le seguenti:

Lunghezza mt 18/25

Larghezza mt 25/3 5

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini

IL portiere non puô rilanciare il pallone con i piedi.

3° fase (da aprile a maggio)

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.

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 (tutti i giocatori assumono a rotazione il ruolo di portiere volante).

Ad ogni goal il gioco ha inizio dal portiere che lo subisce.

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 (il giocatore protegge la palla conquistata e la ferma con la pianta del piede), per poter attaccare, è obbligata a trasmettere il pallone al proprio portiere che torna in porta dalla posizione in cui si trova, in tal modo viene dato il tempo necessario alla squadra che deve difendere di far prendere posizione all'altro portiere.

E' vietato assolutamente intervenire sul retropassaggio al portiere nella fase di transizione tra un'azione d'attacco e l'altra (il gioco è da considerarsi fermo).

DURATA 5 minuti

2c2 con 2 sponde e 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

Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4-6x1 ,80-2 mt. 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.

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

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

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

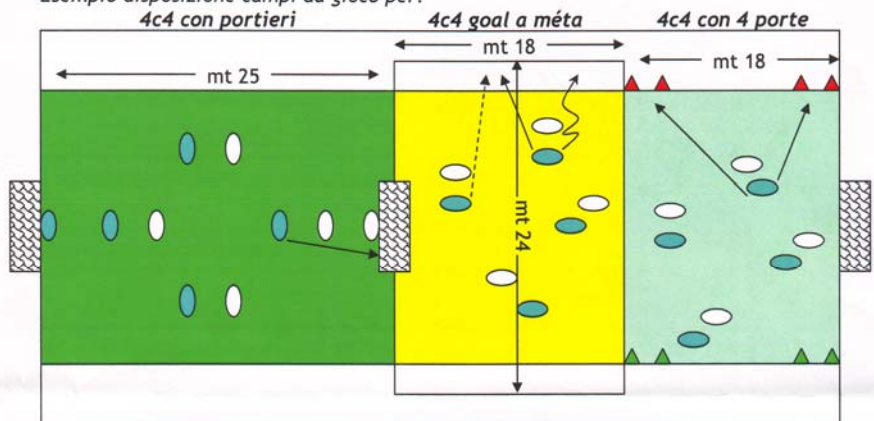
Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi.

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

Giochi a tema

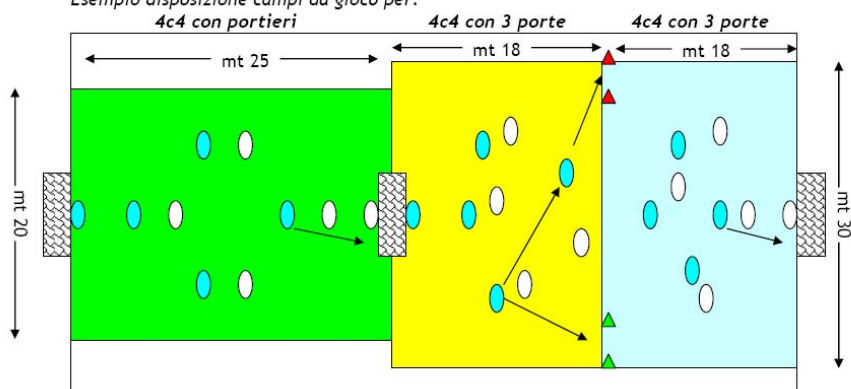
1° fase (da ottobre a dicembre)

Esempio disposizione campi da gioco per:
4c4 con portieri



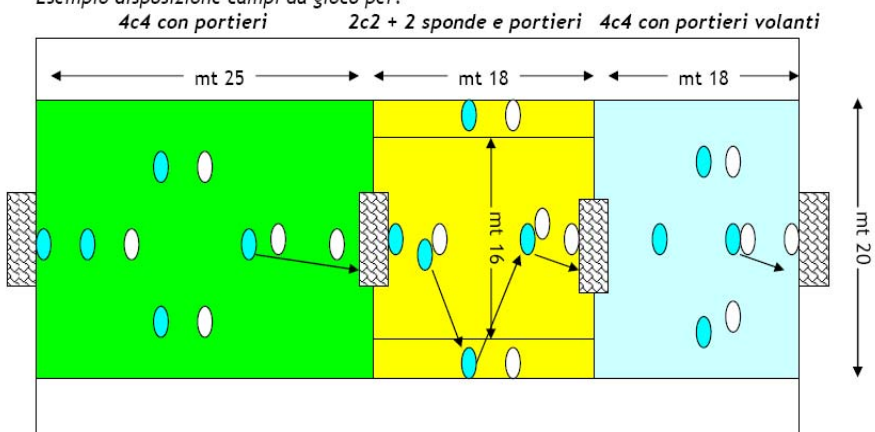
2° fase (da gennaio a marzo)

Esempio disposizione campi da gioco per:



3° fase (da aprile a giugno)

Esempio disposizione campi da gioco per:



Si precisa che oltre alla classifica tecnica si dovrà tenere in considerazione la classifica di merito per individuare la squadra che parteciperà alle feste provinciali e regionali.

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.

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, ed organizzare in collaborazione con le società o la società il terzo tempo per fare festa tutti e nessuno escluso.

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 allega scheda punteggio

“Sei Bravo a..... Scuola di Calcio” – 2009/10
“4c4: un gioco polivalente”

Società				Società			
Gioco a tema 4c4+Portieri	Campo A			Gioco a tema 4c4+Portieri	Campo A		
		Goal	Punteggio			Goal	Punteggio
Gara 1				Gara 1			
Gara 2				Gara 2			
Gara 3				Gara 3			
Gioco a tema 2c2 + 2 sponde e portieri	Campo B			Gioco a tema 2c2+2 sponde e portieri	Campo B		
		Goal	Punteggio			Goal	Punteggio
Gara 1				Gara 1			
Gara 2				Gara 2			
Gara 3				Gara 3			
Gioco a tema 4c4 con portieri volanti	Campo C			Gioco a tema 4c4 con portieri volanti	Campo C		
		Goal	Punteggio			Goal	Punteggio
Gara 1				Gara 1			
Gara 2				Gara 2			
Gara 3				Gara 3			
Partita 7c7				Partita 7c7			
Gara 1				Gara 1			
Gara 2				Gara 2			
Distinta 14 calciatori	1 punto			Distinta 14 calciatori	1 punto		
Utilizzo bambine 1 punto x bambina				Utilizzo bambine 1 punto x bambina			
2 punti x 3 bambine				2 punti x 3 bambine			
Totale Punteggio				Totale Punteggio			
Firma Istruttore Società				Firma Istruttore Società			