

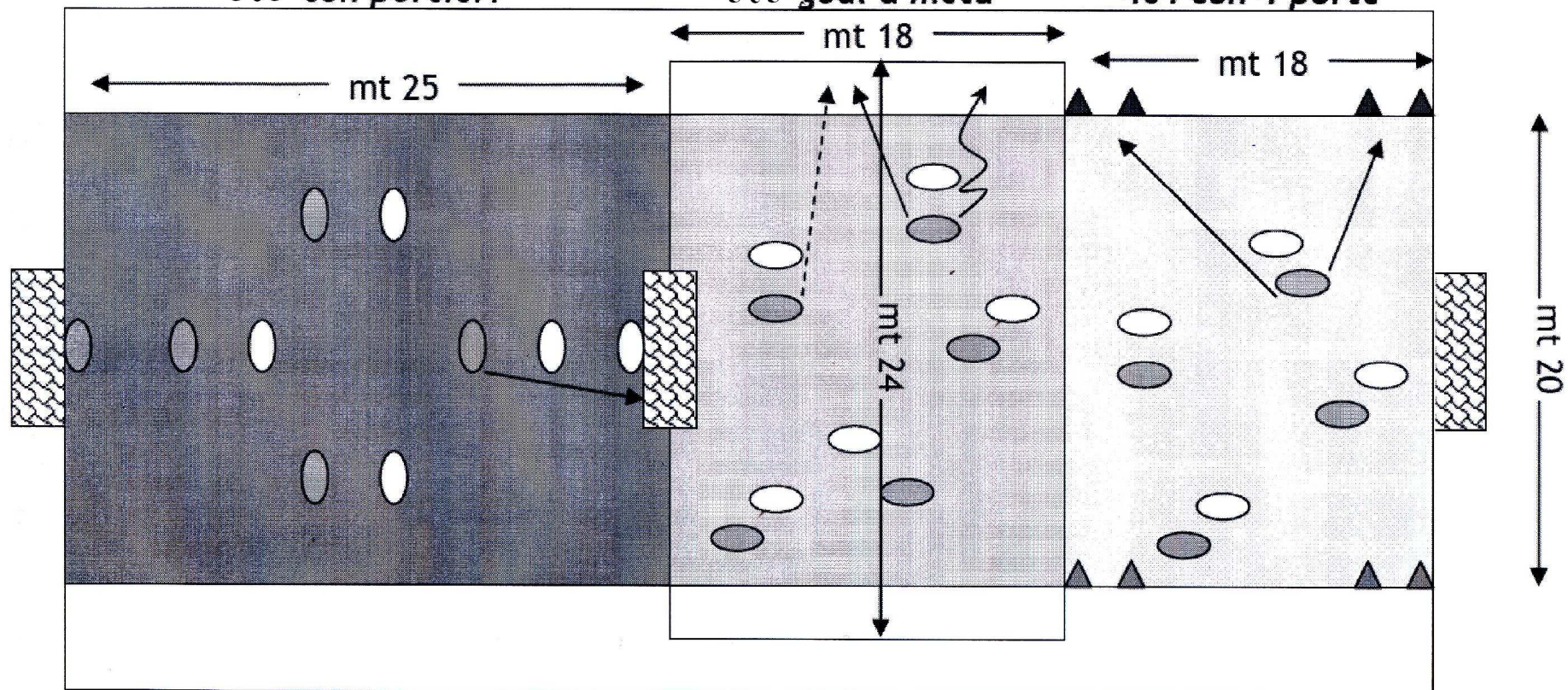
REGOLAMENTO SEI BRAVO ... 2017 PARTITE A TEMA

Esempio disposizione campi da gioco per:

5c5 **con portieri**

5c5 **goal a méta**

4c4 **con 4 porte**



## REGOLAMENTO SEI BRAVO ... 2017 PARTITE A TEMA

### 4c4 con 4 porte

Dimensioni Campo: Largo 20-25 metri / lungo 20-30 metri

Partita disputata senza portieri

I giocatori non possono sostare all'interno della porta ma si devono tenere alla distanza di almeno 1 metro da essa

La larghezza della porta è di 2 metri mentre l'altezza è determinata dai coni/birilli con cui viene realizzata.

Il gol è valido se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni/birilli

Il campo potrà essere tracciato con dei cinesini

Le rimesse dal fondo verranno effettuate coi piedi mentre le rimesse dai lati come falli laterali quindi con le mani

Non si può segnare direttamente su rimessa dal fondo.

### 5c5 gol a mèta

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

La zona oltre la linea di fondo la chiameremo Zona di Punto (Goal Line).

La zona di meta ha profondità di 2 metri.

Il punto viene realizzato con la conduzione della palla fino alla zona di punto, oppure ricevendo il pallone prima della zona di punto e portandolo all'interno.

Nessun giocatore può sostare nella zona di punto.

Se un giocatore entra con la palla nella zona di punto non può essere contrastato da un avversario.

Affinché il punto sia valido la palla va bloccata nella zona di punto.

Le rimesse dal fondo vanno effettuate con i piedi dalla linea di fondo.

Le rimesse laterali vanno effettuate con le mani.

Lo spazio di gioco è 25x20 metri.

### 5c5 con portieri

Partita disputata tra 4 giocatori di movimento e 1 portiere.

Le rimesse dal fondo vanno effettuate dal portiere con le mani.

Il portiere non può segnare direttamente su rimessa dal fondo.

Le rimesse laterali vanno effettuate con le mani.



## 5. ACQUISIZIONE PUNTEGGIO TECNICO

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

Viene assegnato 1 punto alla squadra che vince il confronto, mentre in caso di parità verrà assegnato 1 punto a 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, (utilizzo di un solo "campo a 7" e 14 giocatori per squadra).

"Giochi a tema"	Campo A	Campo B	Campo C	Totale confronti
Rotazioni	5c5 con portieri	5c 5 goal a metà	4c4 con 4 porte	
1^ Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
2^ Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
3^ Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
Totale "Giochi a tema"	3 mini confronti	3 mini confronti	3 mini confronti	9

1^ Partita 7c7	1 Mini gara di 15 minuti	1
2^ Partita 7c7	1 Mini gara di 15 minuti	1
TOTALE CONFRONTI		11

**TABELLA ESEMPLIFICATIVA**

"Giochi a tema"	Campo A			Campo B			Campo C			Totale confronti	
Rotazioni	5c5 con portieri			5c5 goal a metà			4c4 con 4 porte			A	B
1^ Rotazione	Team A	Team B	2 - 0	Team A	Team B	2 - 3	Team A	Team B	2 - 1	2	1
2^ Rotazione	Team A	Team B	2 - 2	Team A	Team B	2 - 1	Team A	Team B	2 - 2	3	2
3^ Rotazione	Team A	Team B	2 - 3	Team A	Team B	4 - 3	Team A	Team B	3 - 3	2	2
Totale "Giochi a tema"										7	5

1^ Partita 7c7	Team A	Team B	3 - 4	0	1
----------------	--------	--------	-------	---	---

2^ Partita 7c7	Team A	Team B	5 - 3	2	1
----------------	--------	--------	-------	---	---

Risultato dei 2 tempi 7c7				1	1
TOTALE CONFRONTI				2	1

Vince il confronto del "Sei bravo a.... scuola di calcio" il team A, a cui vanno 3 punti, mentre 0 punti vanno al team B				p. 3	p. 0
--	--	--	--	------	------