



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



Edizione 2015-2016
“4c4: un gioco polivalente”

“Sei Bravo a... Scuola di Calcio” – 2015-2016
“4c4: un gioco polivalente”

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?

L'obiettivo del primo momento 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.

Le mini partite, descritte nel progetto tecnico allegato, si svolgeranno alla ricerca di una certa continuità didattica nelle varie fasi, variando difficoltà e sollecitazioni.

“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).

Si auspica che l'attività proposta venga realizzata in modo che le società che danno vita all'incontro si confrontino contemporaneamente su campi attigui (come ad esempio avviene nella realizzazione dell'attività 7c7 sulle due metà di un campo di gioco regolamentare).

Tuttavia, nel progetto tecnico sono indicate le modalità organizzative che potranno essere attuate dalle società che hanno maggiori difficoltà a causa di situazioni strutturali e logistiche non ottimali.

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” 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.

Se nella distinta ci sono più di 14 bambini, dal 15 in poi dovranno obbligatoriamente giocare il primo tempo della partita 7c7. Nei giochi a tema non si possono effettuare le sostituzioni, fatta eccezione per infortunio.

La durata massima di ciascuna “partita a tema” è di 10’. 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 più sostituiti, fatti salvo casi di infortunio.

Le modalità di acquisizione del punteggio sono le seguenti:

Acquisizione punteggio.

Ogni minigara viene conteggiata a sé, secondo le modalità di punteggio attualmente in vigore nelle categorie di base. I giochi a tema sostituiscono il primo dei tre tempi che normalmente si giocavano nei precedenti tornei pulcini.

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.

TABELLA n° 1

Categoria	Anno di nascita	Confronto Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt)	Dimensioni porte (mt)	Pallone	n° di giocatori
Pulcini Sei Bravo a... Scuola di Calcio	2005 e/o 2006 - 2007 oppure (8 anni compiuti) Bambine nate nel 2004 con deroga	Progetto Tecnico 4 c 4 +	3 x 10' progetto tecnico	Per il progetto tecnico “4 c 4 un gioco polivalente “ vedi le pagine successive con le misure dei tre minicampi	4 x 1	n° 4 gomma o cuoio	14
		7 c 7	2 x 15' 7 c 7	Per il 7 c 7 : mt 40 – 50 : lunghezza mt 25 – 30 : larghezza	4 x 2		

PROGETTO TECNICO e CONFRONTI 7 c 7

Gioco fisso per tutte le fasi

5c5 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.

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.

5c5 goal a méta

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

lunghezza mt 20/30

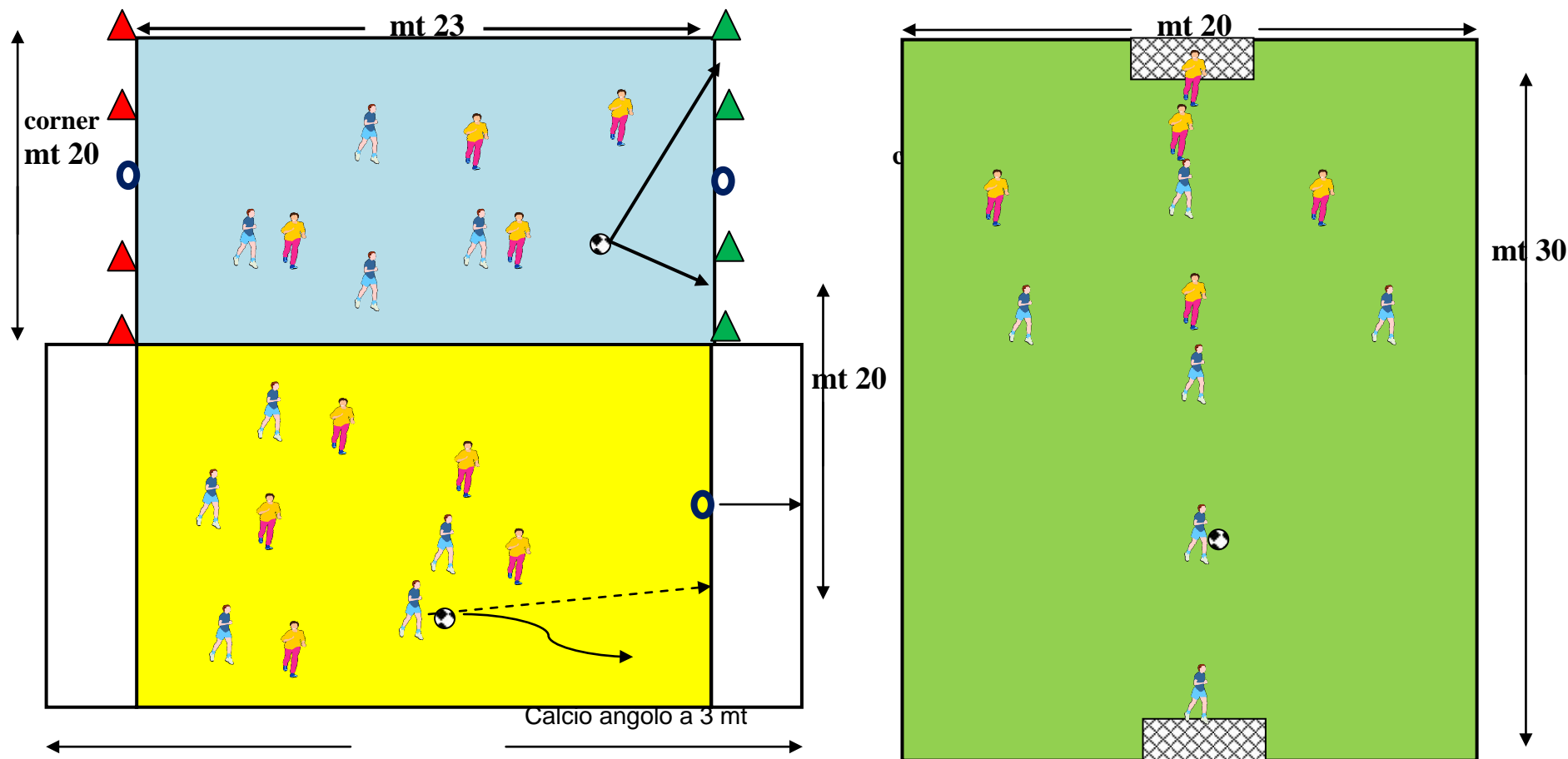
larghezza mt 18/25

Partita disputata tra 5 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 può 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 può entrare in zona solo dopo che sia stato effettuato il passaggio (in poche parole il giocatore che riceve la palla non può posizionarsi nella zona di méta ad aspettare che gli venga trasmessa la palla).

I difensori non possono difendere nella propria linea di meta.

Un bambino dei cinque partecipanti indicato da ciascuna società, parteciperà allo stesso gioco a tema per tutte e tre le rotazioni

Esempio di disposizione campi di gioco per: 4c4 + portieri; 5c5 gol a méta; 4c4 con 4 porte



Ogni minigara viene conteggiata a sé, secondo le modalità di punteggio attualmente in vigore nelle categorie di base. I giochi a tema sostituiscono il primo dei tre tempi che normalmente si giocavano nei precedenti tornei pulcini.

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 .

In caso di parità nel punteggio finale, la vittoria verrà attribuita alla Società che ha prevalso nei giochi a tema.

Per una migliore comprensione di quanto illustrato si riporta una tavola esemplificativa

“ Giochi a tema”	Campo A	Campo B	Campo C	Totale confronti
Rotazioni	4c4 + portieri	4c4 con quattro porte	5c5 gol a meta	
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	
	4c4 + portieri			4c4 con quattro porte			5c5 gol a meta			Team A	Team 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
							Tot			7	5
Giochi a tema	Team A			Team B			(7-5) 1 – 0			1	0
1^ Partita 7c7	Team A			Team B			3 – 4			0	1
2^ Partita 7c7	Team A			Team B			3 – 3			1	1
Totale Punti										P.2	P.2
Il confronto termina in parità, si assegna un punto per squadra.										1	1

**COORDINAMENTO FEDERALE SARDEGNA SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI NUORO**

REFERTO GARA MANIFESTAZIONE SEI BRAVO A... SCUOLA DI CALCIO
svoltasi a..... presso il campo in data..... ore.....

Fasi	4 c 4 + portiere			4 c 4 con quattro porte			5 c 5 gol a meta			Punti ottenuti in campo	
	SQUADRA A	SQUADRA B	RIS.	SQUADRA A	SQUADRA B	RIS.	SQUADRA A	SQUADRA B	RIS.	Squadra A	Squadra B
Giochi a Tema											
1^ ROTAZIONE											
2^ ROTAZIONE											
3^ ROTAZIONE											
	Squadra "A"			Squadra "B"			Risultato	Totale Giochi a tema			
Giochi a Tema								Punti giochi a tema			
1^ gara 7c7								Punti 1^ gara			
2^ gara 7c7								Punti 2^ gara			
TOTALE PUNTEGGIO >											

NEL CONFRONTO IN CAMPO HA PREVALSO LA SCUOLA DI CALCIO _____ CON PUNTI _____

IL CONFRONTO IN CAMPO TERMINA IN PARITA' CON PUNTI _____ - _____

Osservazioni da segnalare:

Il dirigente della squadra ospitante

I/II Tutor

Il dirigente della squadra ospite

2. ARBITRAGGIO DELLE GARE, CONSEGNA REFERTI GARA

❖ E'obbligatorio l'auto arbitraggio

Per i tecnici ed i giovani calciatori tesserati può essere presentato il documento di riconoscimento, la tessera ufficiale prevista per partecipare alle gare. La Festa regionale sarà diretta, come di consueto, dai collaboratori delle delegazioni provinciali.

- ❖ Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre debbono firmare, per avallo, il rapporto del dirigente arbitro (dirigente, tecnico o giocatore) in cui sarà indicato il risultato; il direttore di gara provvederà, quindi, a completare il rapporto in tutte le voci previste dal modello "referto gara" allegato.
- ❖ Come da regolamento federale, il riconoscimento dei giocatori con le relative tessere federali, deve avvenire obbligatoriamente alla presenza del dirigente arbitro prima della gara ed alla presenza dei dirigenti di entrambe le squadre. In particolare, il dirigente o l'istruttore dovrà effettuare il riconoscimento dei calciatori della squadra avversaria attraverso il controllo delle suddette tessere. I Dirigenti di entrambe le squadre devono obbligatoriamente sottoscrivere il referto, ed in caso di disaccordo "devono" riportare le relative osservazioni .
- ❖ La trasmissione del referto spetta alla squadra di casa che invia alla delegazione il modello stabilito comprese le distinte gara entro e non oltre 48 ore dalla disputa della gara; il dirigente della squadra ospitante invierà quanto di competenza alla delegazione dopo averne dato una copia, debitamente firmata e compilata, al dirigente ospite .

3. ACQUISIZIONE PUNTEGGI E FORMAZIONE DELLE GRADUATORIE

- ❖ Come noto, al fine di determinare le graduatorie di merito delle Scuole di Calcio , per la manifestazione in esame, **debbono essere indicati alcuni fattori che attribuiscono punteggi che, sommati agli altri (punteggio tecnico), determineranno la graduatoria finale.**
- ❖ Nelle categoria in esame, così come nell' attività di base non sono previste le classifiche pertanto nei C.U. le stesse non compariranno.
- ❖ Si ritiene doveroso precisare che la determinazione degli standard proposti, nel rispetto dell'autonomia, delle esigenze e peculiarità del territorio , non vanno intesi come una rigida disposizione; sono altresì il frutto e lo sforzo che il Coordinamento regionale, con il gruppo tecnico dell'attività di base, hanno prodotto le sollecitazioni interne ed esterne alla attività di base, le esperienze pregresse, e quant'altro che di positivo si poteva raccogliere hanno orientato il coordinamento ad approfondire varie tematiche al fine di offrire un servizio più omogeneo ed uniforme a tutto il territorio regionale.

- ❖ Si è altresì discusso della graduatoria di merito che, per essere efficace , necessita a livello locale della condivisione maturata attraverso una proficua collaborazione tra i referenti dell'attività di base , il delegato provinciale ed il giudice , tenuto conto l'intrecciarsi reciproco della filosofia di fondo del settore, delle carte federali e del codice di giustizia sportiva di riferimento.
- ❖ In considerazione di quanto sopra esposto, prendendo spunto dalla Carta dei diritti del ragazzo allo sport, dell' adesione della federazione alla Carta del Grassroots della UEFA questa delegazione considererà come requisiti essenziali per poter partecipare alle varie "fasi", la formazione della graduatoria di merito che, attraverso fattori ed aspetti legati a principi di etica sportiva, di socializzazione, di disciplina e di ampia partecipazione, si sommerà ai punteggi tecnici maturati sul campo; in particolare la tabella sottostante indica l'acquisizione o la sottrazione del punteggio generale:

BONUS		Punti
Iscrizione di 2 squadre al Sei bravo a..... ogni 36 bambini tesserati		2 punti
Ogni 3 gare cui la distinta preveda una o più bambine		1 punto
Terzo tempo " Fair Play" o tempo supplementare		1 punto

PENALIZZAZIONI		
Per aver fatto partecipare un giocatore sprovvisto di regolare tesseramento (oltre all'eventuale intervento della giustizia sportiva secondo le N.O.I.F.)		- 6 punti
Rifiuto di esibire le tessere e di consegnare la distinta all'avversario prima della gara per il riconoscimento (sentito il giudice della delegazione : gara persa)		- 5 punti
Per comportamenti non corretti da parte dei tecnici, dirigenti nei confronti dei bambini, tecnici e/o pubblico (sentito il giudice della delegazione: multa)		- 5 punti
Per aver negato al bambino/a di giocare almeno un tempo dei primi due (gare 7c7)		- 3 punti
Per aver fatto giocare il 2° tempo (salvo infortunio) ad un giocatore che ha giocato nel 1° tempo		- 3 punti
Per aver fatto partecipare un giocatore di età non conforme ai regolamenti del torneo, esclusione graduatoria di merito		- 10 punti
Per essersi presentato in campo con un numero di giocatori inferiore a 14 determinando l'annullo del progetto tecnico (sentito il giudice)		gara persa
Ritardo nella trasmissione alla delegazione dei referti gara oltre 3 giorni dalla disputa della gara		- 2 punti
Per aver trasmesso parzialmente il referto gara (mancanza di una o due distinte) pur acquisendo in precedenza la documentazione necessaria		- 2 punti
Inosservanza del saluto per la seconda volta (stretta di mano ad inizio ed a fine gara)		- 1 punto

4. SALUTI

- ❖ I dirigenti ed i tecnici delle società interessate dovranno sollecitare, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, stringendosi la mano.

5. CONCLUSIONI DELLE ATTIVITA'

- ❖ Al termine della stagione sportiva, la Manifestazione del " Sei Bravo a... Scuola di Calcio " si concluderà con la "Festa Provinciale" organizzata da questa delegazione . La Festa Provinciale si svolgerà entro il mese di Maggio.
- ❖ La Festa Provinciale del "Sei Bravo a ... Scuola di Calcio " sancirà la partecipazione della squadra della nostra provincia per la Festa Regionale.
- ❖ Al fine di offrire l'opportunità alle società che non superano le varie fasi della manifestazione ed in sinergia con il Coordinamento regionale e le delegazioni provinciali si valuterà la possibilità di organizzare le feste interprovinciali

6. NOTE FINALI

- ❖ Per quanto non riportato nel presente regolamento si farà riferimento al comunicato ufficiale N° 1 del Settore Giovanile e Scolastico 2015-2016 e successive modificazioni ed integrazioni.

Il Responsabile Provinciale dell'Attività di Base

Il Delegato Provinciale
