



1898-2018
FEDERAZIONE ITALIANA
GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

VADEMECUM TECNICO ATTIVITA' DI BASE

**MODALITA' DI GIOCO CATEGORIA ESORDIENTI
2022-2023**



Football for Life



evolution
programme

SITUAZIONI DI GIOCO DA ABBINARE ALLE PARTITE

La scelta delle nuove proposte pratiche da abbinare alle partite dell'Attività di Base è stata fatta seguendo alcune linee guida .

1.- SEMPLICITA' ORGANIZZATIVA DEI CAMPI DI GIOCO

2.- SEMPLICITA' DI SVOLGIMENTO

**3.- COMPLESSITA' PROGRESSIVA DELLE PROPOSTE TRA LE
VARIE CATEGORIE**

**4.- COINVOLGIMENTO ATTIVO E CONTEMPORANEO DI TUTTI I
GIOCATORI IN LISTA**



SMALL SIDE GAME

evolution
programme

PRIMA DELLA GARA

Fase 1:

Svolgimento contemporaneo delle 2 situazioni di gioco previste **5 MINUTI**

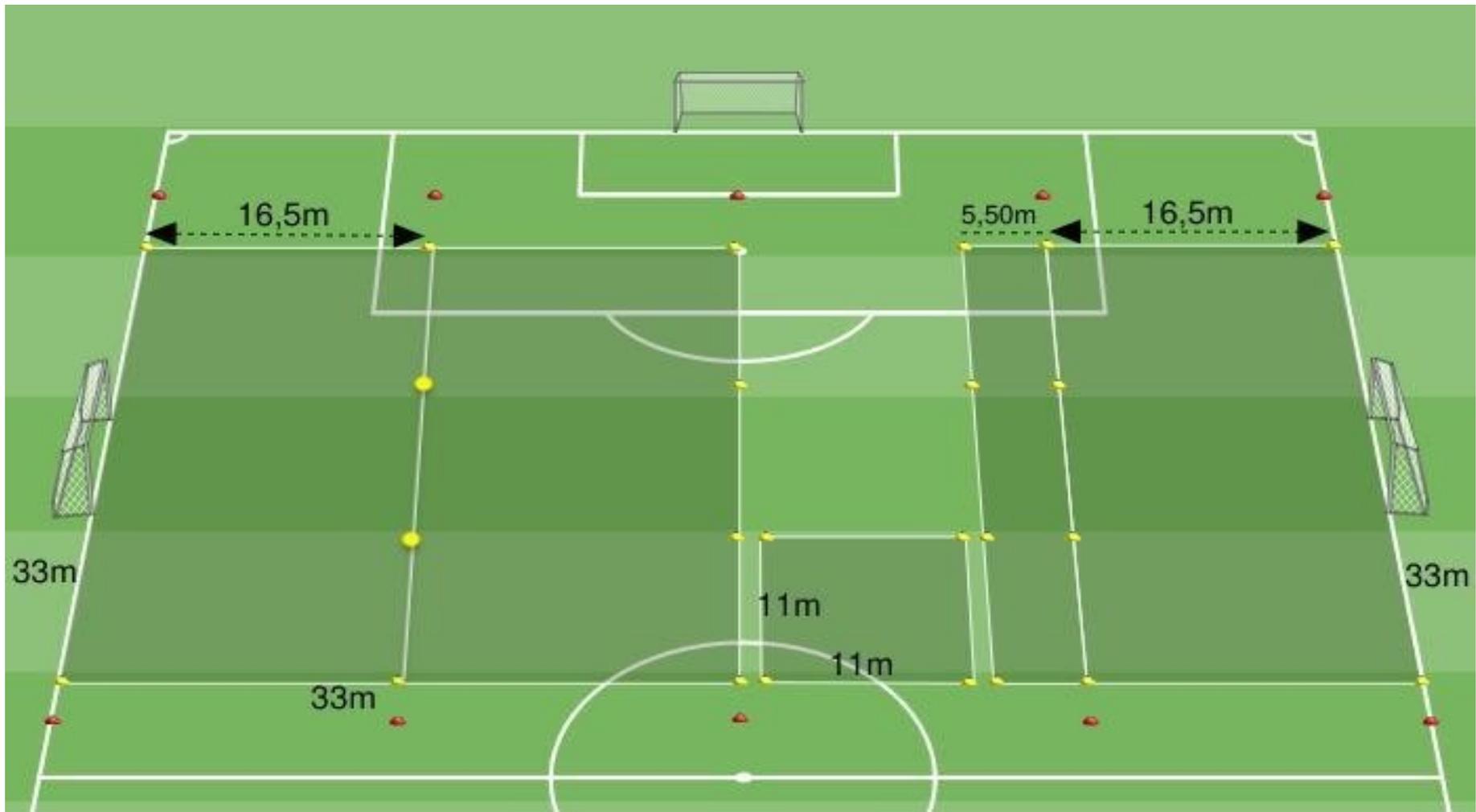
Fase 2:

Svolgimento contemporaneo delle 2 situazioni di gioco previste invertendo obiettivi di gioco e giocatori **5 MINUTI**

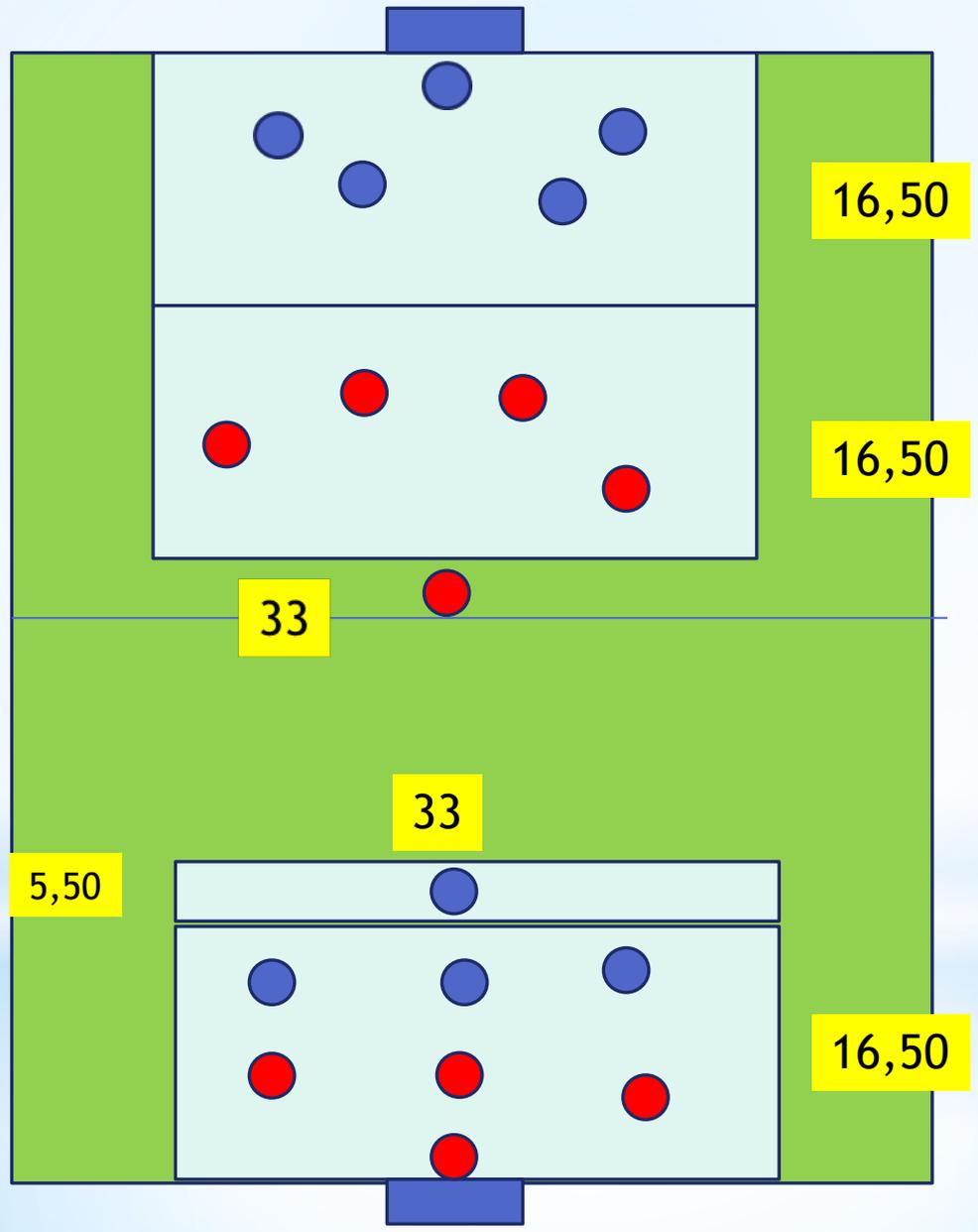
GARA

FASE 3:	1° Tempo della Partita	20 minuti
FASE 4:	2° Tempo della partita	20 minuti
FASE 5	3° Tempo della partita	20 minuti
FASE 6:	eventuale svolgimento del 4° tempo di gioco	

ORGANIZZAZIONE CAMPO TRASVERSALE



ORGANIZZAZIONE CAMPO LONGITUDINALE (AREA - AREA)



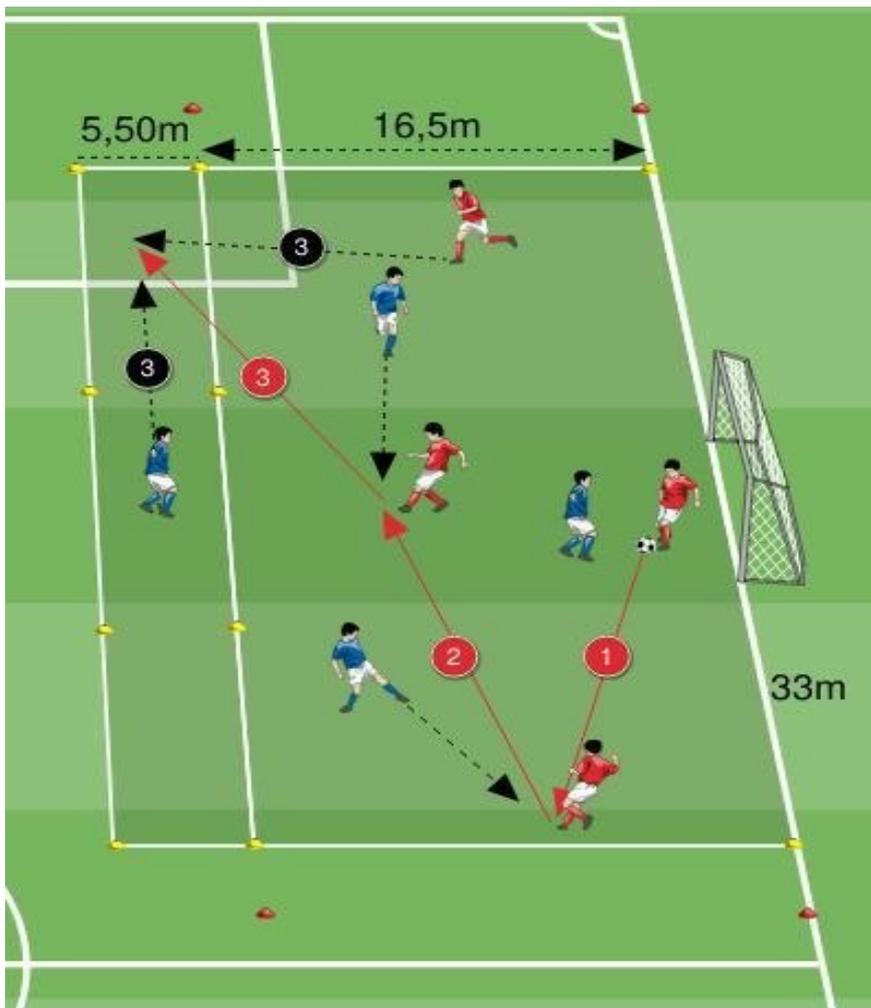
porte



2 metri

5/6 metri

4 contro 4

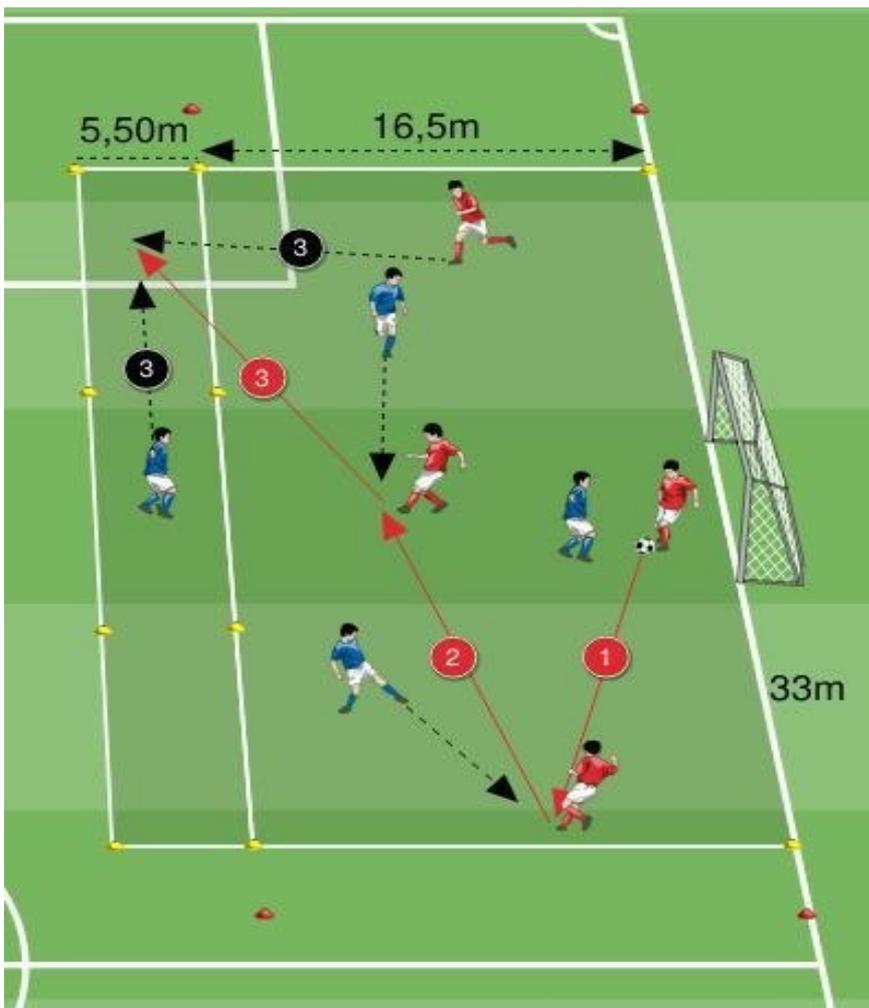


Dimensione campo: 33m x 22m
(16,5+5,5)

□ **Descrizione:** Una squadra ha il compito di segnare nella porta mentre l'altra totalizza un punto ogni qualvolta riesce a trasmettere palla ad uno dei suoi compagni che si inseriscono nell'area di meta.

□ **Regole:** La squadra che attacca la porta schiera sempre un giocatore all'interno della propria area di meta che verrà cambiato dopo ogni punto (non può entrare in campo né fare gol ma può difendere).

4 contro 4

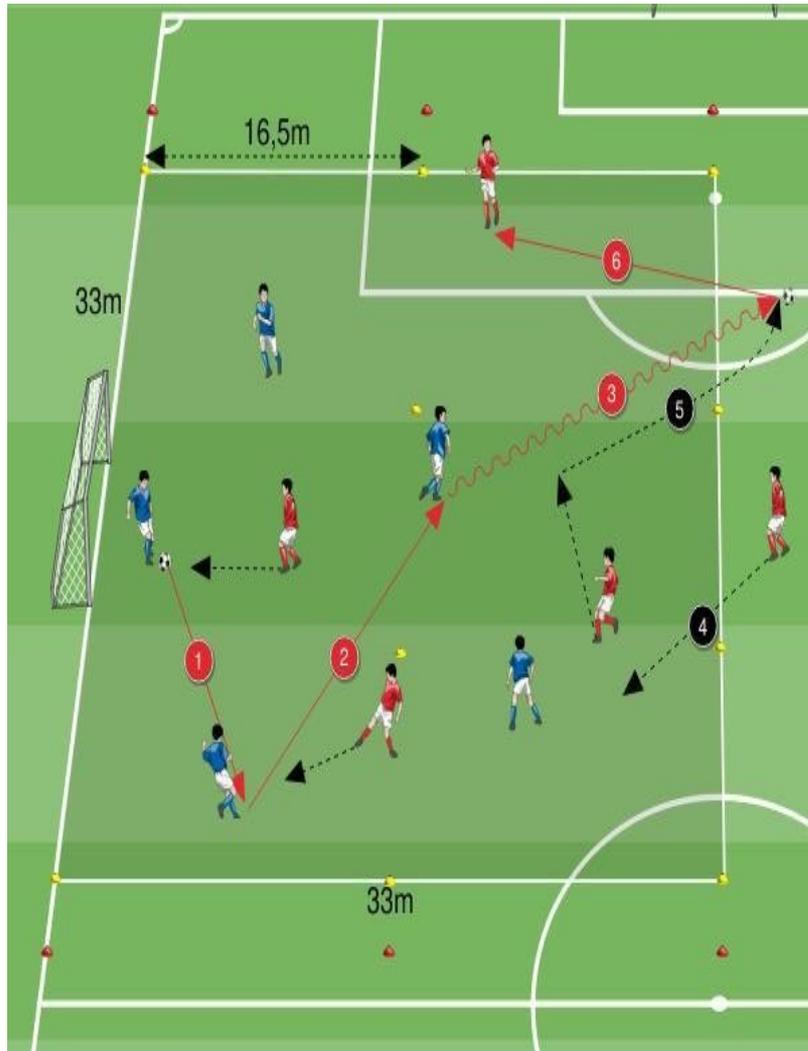


Il punto per la squadra a difesa della porta si considera valido solo se il giocatore che stoppa la palla all'interno dell'area di meta, al momento dell'ultimo tocco da parte del proprio compagno che gliela trasmette, si trova ancora all'interno dell'area di gioco principale: non si può quindi attendere il passaggio stazionando all'interno dell'area di meta

Nel 4c4 non è previsto il fuorigioco.

- **All'interno dell'area di gioco, ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore.**
- **Il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta entra in campo superando la linea di meta: la ripresa dell'azione successiva avviene attraverso una rimessa da fondo campo del portiere.**
- **I giocatori della squadra a difesa della porta perdono tempo ritardando la ripresa del gioco: l'infrazione viene punita attraverso un possesso di palla a favore del giocatore sostegno.**

5 Contro 5



- **Dimensione campo:** 33m fino a metà campo
- **Descrizione:** Una squadra ha il compito di segnare nella porta mentre l'altra totalizza un punto ogni qualvolta un suo giocatore riesce a superare la linea di meta conducendo palla.
- **Regole:** La squadra che attacca la porta schiera un giocatore all'interno della propria area di meta e verrà cambiato dopo ogni punto (non può entrare in campo né fare gol ma può difendere).

5 Contro 5



Il punto per la squadra a difesa della porta si considera valido solo se il giocatore che conduce oltre la linea di meta la tocca prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento da parte di un avversario.

Nel 5c5 è previsto il fuorigioco solamente per la squadra che attacca la porta e solamente all'interno dell'area di rigore che corrisponde a quella del campo 9 contro 9.

PUNTEGGIO DI GIOCO

Nella fase 1 e 2 dell'incontro si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fase offensive. La squadra che ha totalizzato il maggior numero di goal, ottiene il punto del confronto tecnico.

In caso di parità vengono sommati il numero di **mete** e di **passaggi con l'inserimento** totalizzati nei 2 turni e risulterà vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito.

In caso di ulteriore parità nel punteggio, si assegna un punto a testa.

ESORDIENTI

Campo 1				Campo 2			
5 CONTRO 5 1° tempo		4 CONTRO 4 1° tempo		5 CONTRO 5 2° tempo		4 CONTRO 4 2° tempo	
GOAL	META	META	GOAL	GOAL	META	META	GOAL
1	1	0	0	1	0	0	1
A	B	A	B	A	B	A	B

Società	SMALL SIDE GAME	1° tempo 9 CONTRO 9	2° tempo 9 CONTRO 9	3° tempo 9 CONTRO 9	Punti Totali
Squadra ALFA G 2	1	1	1	1	4
Squadra BETA G 1	0	1	0	0	1

Nella fase 1 e 2 dell'incontro si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fase offensive. La squadra che ha totalizzato il maggior numero di goal, ottiene il punto del confronto tecnico.

In caso di parità vengono sommati il numero di mete e di passaggi con l'inserimento totalizzati nei 2 turni e risulterà vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito.

In caso di ulteriore parità nel punteggio, si assegna un punto a testa.

