



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO  
Via Po, 36 - 00198 - ROMA

# 25° ALLENAMENTO SEDUTA DI FINE STAGIONE SPORTIVA 2021-2022

30 MAGGIO 2022

VERSIONE PER ALLENATORI, DIRIGENTI, GENITORI



## STRUTTURA DEL TORNEO

 90 minuti		 da 18 a 72 giocatori	U14-U15M
Attivazione tecnica portieri		24 minuti	
Attivazione tecnica		12 minuti	
TORNEO	5 contro 5	Primo turno	12 minuti
		Secondo turno	12 minuti
		Terzo turno	12 minuti
	Pausa		4 minuti
	9 contro 9	Quarto turno	12 minuti
		Quinto turno	12 minuti
		Sesto turno	12 minuti

### Riunione tecnica: “Le caratteristiche del giocatore del 2030”

Siamo stati in grado di riconoscere le 7 caratteristiche identificate per il calciatore del futuro? Qual è stata la caratteristica più difficile da individuare? In quale i giocatori coinvolti nell'allenamento sono risultati più forti? Ed in quale più carenti? Quali altre azioni, iniziative e proposte si possono fare per cercare di sviluppare queste caratteristiche nei nostri giocatori?

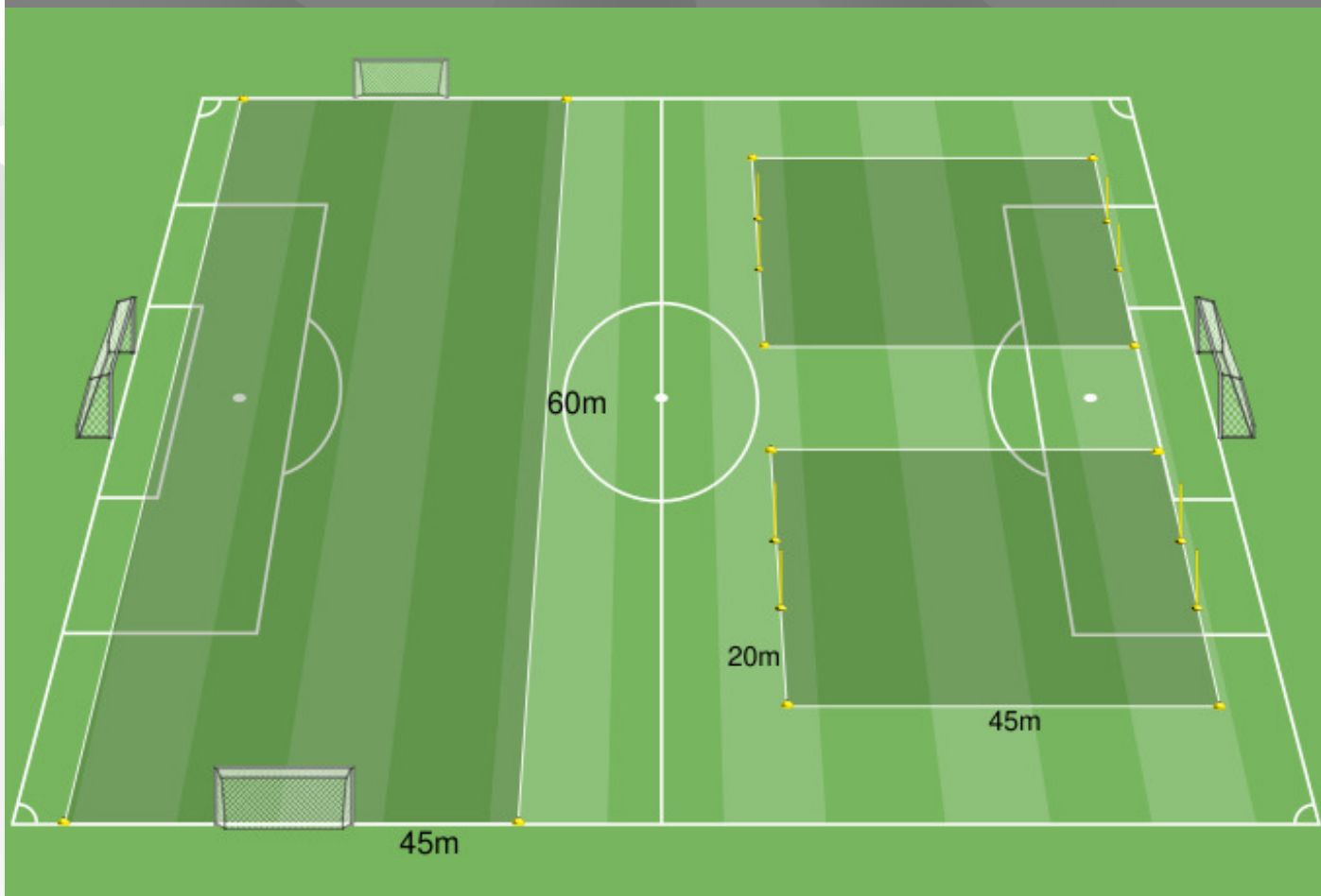
Il tema dell'allenamento odierno è rappresentato dalle “7 caratteristiche del giocatore del 2030” (presentate all'interno del documento dedicato che si può scaricare cliccando su questo link: <https://www.youcoach.it/figc/documenti/il-giocatore-del-2030>).

Durante l'ultima seduta dell'anno si svolgono 7 stazioni: un'attivazione e 6 partite (3 con modalità 5 contro 5 e 3 con modalità 9 contro 9). Ogni stazione ha un tema collegato ad una delle caratteristiche del giocatore che si intende formare attraverso le attività dell'Evolution Programme: autonomo; sicuro; creativo; continuo; corretto; intenso; competente.

All'allenamento di oggi sono invitati anche i giocatori della categoria U13 delle società afferenti al progetto AST. Buon divertimento!



## ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO FINO A 24 GIOCATORI



### ORGANIZZAZIONE

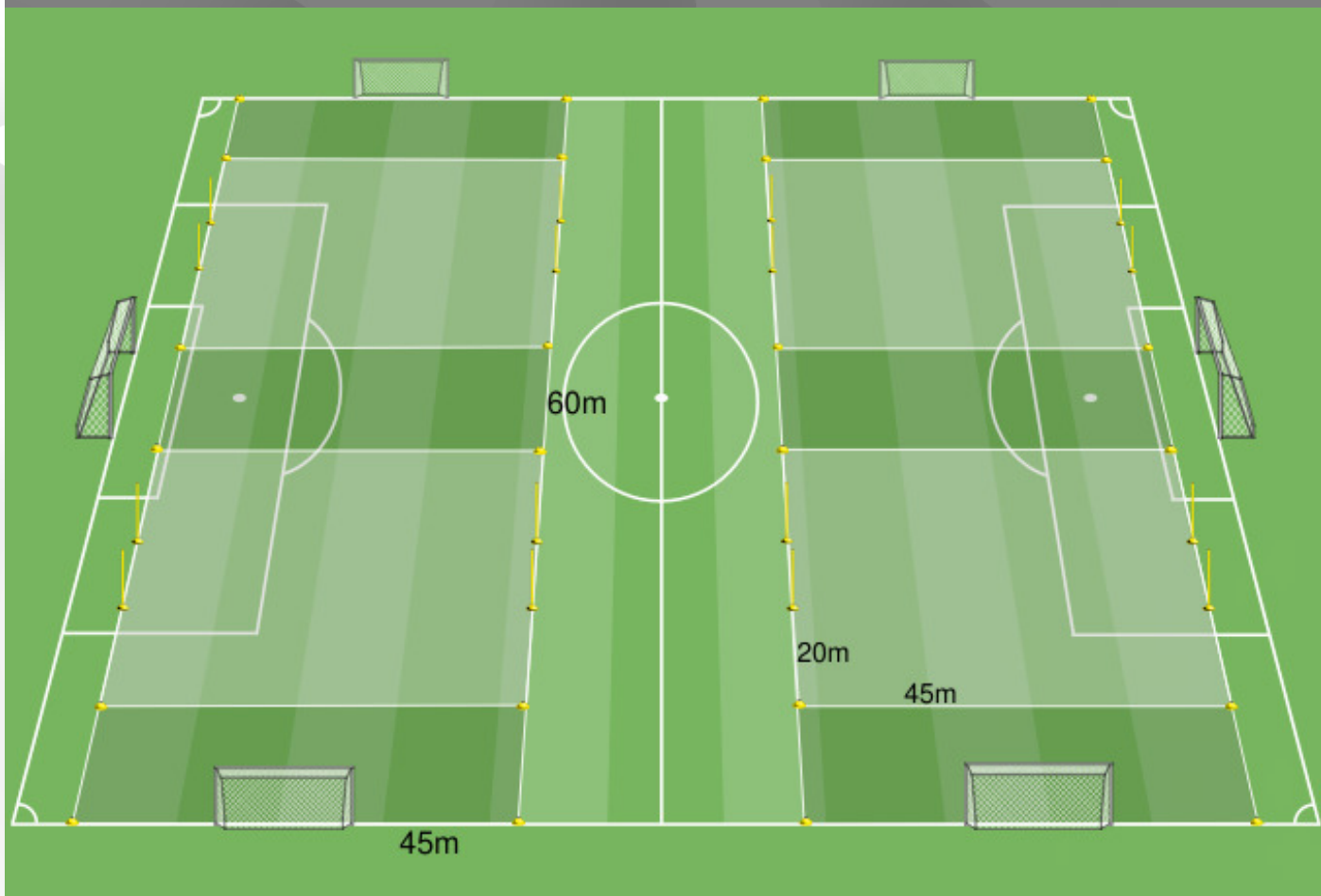
GENERALI	SINGOLO CAMPO	
2 Campi di gioco	Attivazione tecnica e partite 5 contro 5	20×45 metri
1 Campo di gioco	Partite 9 contro 9	45×60 metri

### INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Attivazione portieri	3 stazioni da 8 minuti ciascuna
----------------------	---------------------------------



## ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO FINO A 48 GIOCATORI



### ORGANIZZAZIONE

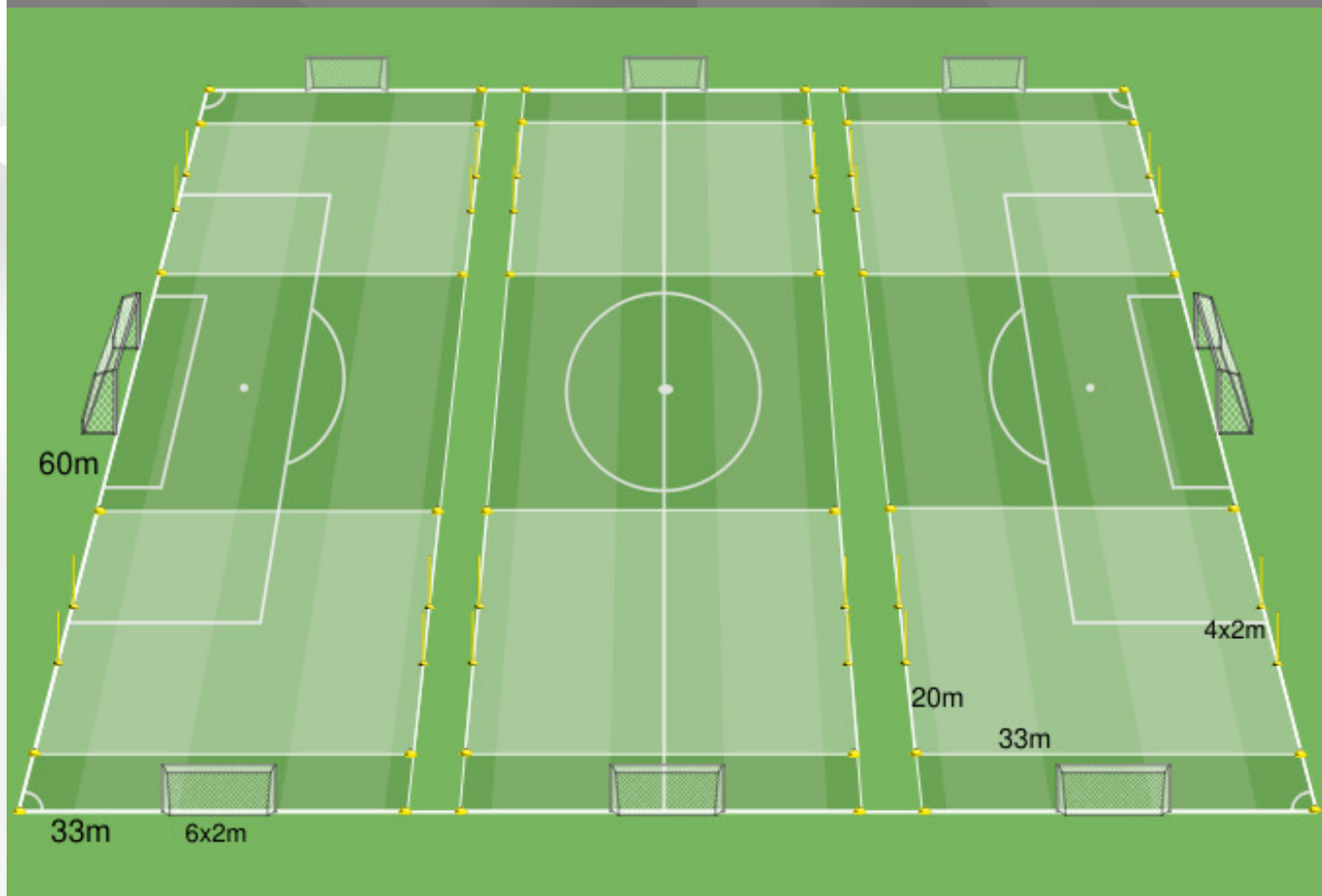
GENERALI	SINGOLO CAMPO	
4 Campi di gioco	Attivazione tecnica e partite 5 contro 5	20×45 metri
2 Campi di gioco	Partite 9 contro 9	45×60 metri

### INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Attivazione portieri	3 stazioni da 8 minuti ciascuna
----------------------	---------------------------------



## ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO FINO A 72 GIOCATORI



### ORGANIZZAZIONE

GENERALI	SINGOLO CAMPO	
6 Campi di gioco	Attivazione tecnica e partite 5 contro 5	20×33 metri
3 Campi di gioco	Partite 9 contro 9	33×60 metri

### INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Attivazione portieri	3 stazioni da 8 minuti ciascuna
----------------------	---------------------------------



## NOTE ORGANIZZATIVE GENERALI

- L'attività di allenamento odierno si svolge su 2 turni distinti, uno successivo all'altro.
- I giocatori U13 abitualmente coinvolti nel CFT vengono convocati, suddividendoli in egual numero, sui 2 turni di allenamento previsti: 25 il primo turno e 25 il secondo.
- In ogni turno di allenamento vengono coinvolte anche le società afferenti all'AST che nella giornata odierna sperimentano, assieme ai loro giocatori U13, le attività del Centro Federale. Il numero di giocatori partecipanti per ogni società AST viene definito in base alle disponibilità delle stesse e fino ad un massimo di 72 giocatori.
- Durante l'attivazione tutti i giocatori vengono divisi in gruppi da 10/12 componenti ciascuno (a seconda del numero di partecipanti all'attività); questi gruppi svolgono l'attivazione tecnica prevista attraverso una modalità autonoma condotta dai giocatori del CFT (vedi PDF allenamento CFT rivolto ai giocatori).
- Durante i 6 turni di partite e partite a tema i giocatori si suddividono in modalità random rispettando tuttavia la distinzione tra: "Giocatori CFT" e "Giocatori di società AST" in ogni turno di gioco. Il numero di squadre per ogni gruppo (giocatori CFT e Giocatori società AST) varia a seconda del numero di convocati per ogni turno e della modalità di gioco previste: da un minimo di 4 squadre 5 contro 5 e 2 9 contro 9 per un numero fino a 24 presenti ad un massimo di 12 squadre 5 contro 5 e 6 9 contro 9 fino a 72 presenti.
- L'attivazione tecnica dei portieri è condotta dall'allenatore dei portieri, dura 24 minuti e viene programmata prima dell'allenamento CFT in modo da farla terminare in contemporanea all'inizio dell'attività tecnica del gruppo squadra. Durante tutte le stazioni dell'allenamento i portieri svolgono le attività previste assieme ai giocatori di movimento.
- A seconda del numero di partecipanti per ogni turno di allenamento il campo regolamentare viene suddiviso con le modalità presentate nelle soluzioni organizzative: fino a 24 giocatori 1 campo 9 contro 9 e 2 campi 5 contro 5; fino a 48 giocatori 2 campi 9 contro 9 e 4 campi 5 contro 5; fino a 72 giocatori 3 campi 9 contro 9 e 6 campi 5 contro 5. Ogni campo organizzato per il 9 contro 9 contiene anche 2 campi per il 5 contro 5. Le partite si susseguono così come da tabella riportata nella *struttura del torneo*.
- Si ricorda che va incentivata la collaborazione con l'Associazione Italiana Arbitri.

## NOTE ORGANIZZATIVE DEL TORNEO

- Il torneo è pensato per un massimo di 72 giocatori.
- In presenza di un numero inferiore ai 72 partecipanti o diverso dai multipli delle numeriche di gioco previste, i giocatori non coinvolti nelle partite svolgono delle attività integrative di tipo tecnico o motorio seguite da un allenatore o dal preparatore atletico.
- Si raccomanda di individuare un allenatore per ognuno dei campi in cui si giocano le partite 5 contro 5 e 9 contro 9.
- Al termine di ogni turno, tutti i partecipanti si radunano al centro del campo per formulare le squadre del turno successivo in modalità random ma mantenendo suddivisi i "giocatori CFT" dai "giocatori società AST".
- Al termine del quarto turno di gioco tutti i giocatori rispettano 4 minuti di pausa.
- La durata di ogni turno di gioco comprende il tempo necessario a organizzare le squadre del turno successivo.
- L'assegnazione del punteggio è individuale e non collettiva: al termine di ogni partita il punteggio viene assegnato ad ogni singolo giocatore anziché alla squadra. La vittoria non si esprime attraverso un punteggio vero e proprio ma attraverso la conquista della caratteristica collegata a quella singola stazione, ad esempio: la vittoria nella partita a tema 9 contro 9 dove bisogna andare alla finalizzazione attraverso azioni che possono durare un massimo di 10 secondi porta alla conquista della caratteristica "sicuro", e così via.





## ATTIVAZIONE TECNICA PORTIERI



Obiettivo:  
Tecnica di parata



24 minuti

### Prima proposta

8 minuti

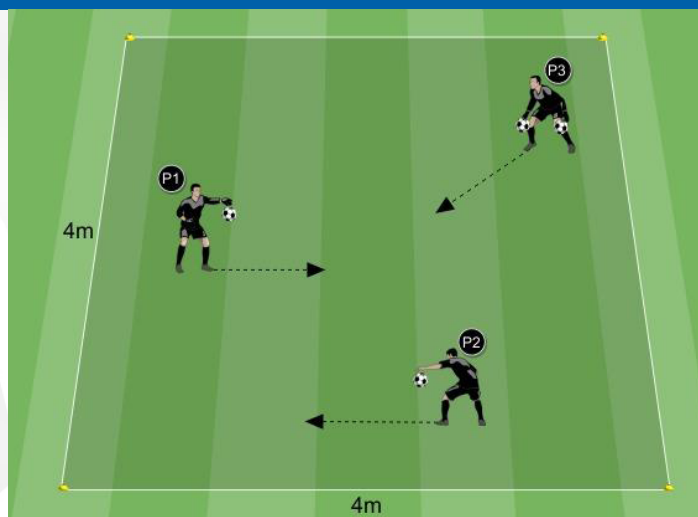
#### 1 - Globale/esplorativo

##### Descrizione

In un quadrato di lato 4m i portieri si muovono liberamente facendo rimbalzare a terra una palla.

##### Regole

- I portieri si muovono in corsa libera all'interno del quadrato facendo rimbalzare la palla a terra con una mano. La modalità di corsa deve essere alternata a piacimento dai portieri ed eseguita in avanti, indietro e laterale (sia a destra che a sinistra).
- Dopo 2 minuti cambiare arto impiegato nel rimbalzo a terra.
- Dopo 4 minuti ogni portiere utilizza 2 palloni nel rimbalzo, uno per arto.
- Variare l'altezza dei rimbalzi a terra.



##### Comportamenti privilegiati

- Dimostrare una sensibilità manuale che permette di imprimere la forza di rimbalzo corretta alla palla.
- Riuscire a gestire efficacemente il rimbalzo di 2 palloni in contemporanea.

### Seconda proposta

8 minuti

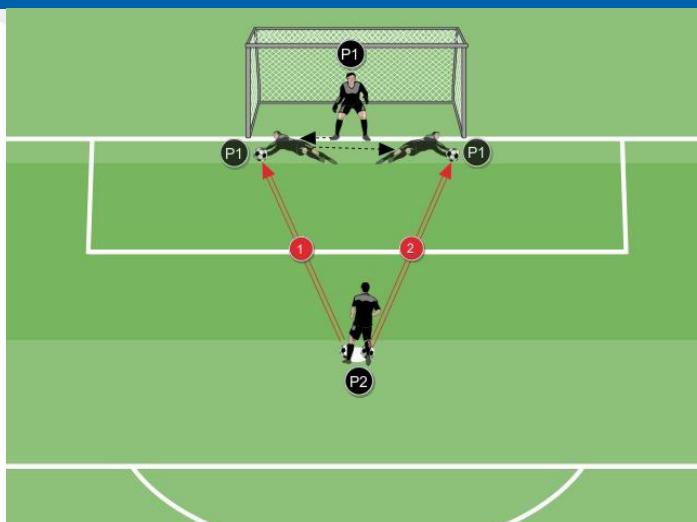
#### 2 - Analitico

##### Descrizione

P1 si posiziona in porta, P2 sul dischetto del rigore in possesso di un pallone. Si effettua un'attività di tiro e doppia parata.

##### Regole

- Partendo dal centro della porta P1 deve intercettare in tuffo un tiro effettuato da P2, prima alla sua destra e poi un secondo alla sua sinistra.
- Il pallone va calciato forte e rasoterra.
- Il portiere deve intercettare entrambe le palle in presa.
- P1 deve rialzarsi da terra rapidamente.
- Dopo 4 minuti di attività si invertono i ruoli di gioco.



##### Comportamenti privilegiati

- Dimostrare un atteggiamento attivo in fase di attesa del tiro, posizione d'attesa: gambe leggermente flesse, peso sull'avampiede e spalle in avanti.
- Nella presa le mani arrivano sulla palla contemporaneamente.



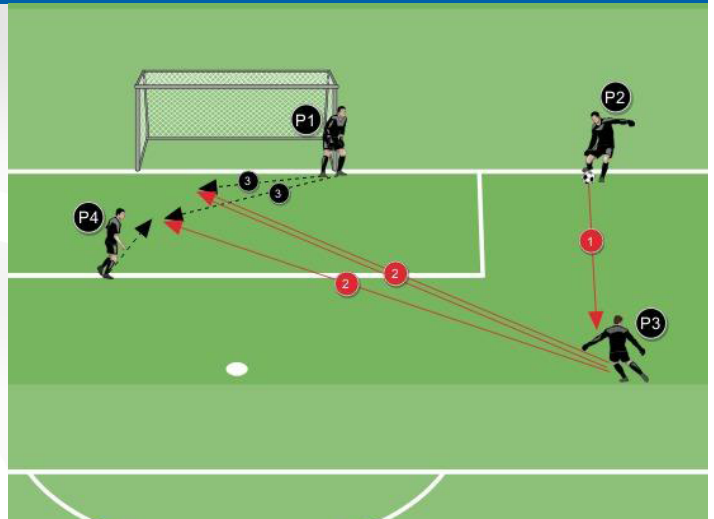
### 3 - Situazionale

#### Descrizione

L'attività prevede l'impiego di 4 portieri che inizialmente si posizionano come segue:

- P1 in prossimità di un palo della porta regolamentare (rivolto verso la bandierina).
- P2 ad alcuni metri dalla linea di fondo campo (all'interno dello stesso), in possesso di una palla che tiene tra i piedi.
- P3, come da figura, all'interno dell'area di rigore.
- P4 si posiziona al limite dell'area piccola in prossimità del secondo palo.

Si effettua un'attività di parata che prevede un precedente spostamento con presa di posizione rispetto alla porta.



#### Regole

- P2, in possesso di palla, la trasmette a P3, quest'ultimo decide se calciare in porta oppure passare palla a P4 (che ha il compito di realizzare un gol).
- P1 ha il compito di parare l'eventuale tiro di P2 oppure effettuare un intervento su P4.
- P3 trasmette palla o tira utilizzando piede destro e sinistro a seconda del lato di gioco e della posizione di ricezione.
- P4 si comporta da attaccante.
- Dopo ogni azione si ruotano i ruoli di gioco.
- Dopo 4 minuti si cambia lato di svolgimento della situazione.

#### Comportamenti privilegiati

- P3 crossa o calcia con uguale efficacia sia di destro che di sinistro.
- P1 comprende velocemente la situazione di gioco e decide se difenderà la porta oppure lo spazio davanti a lui sull'azione di P4.



## AUTONOMO



12 minuti



20×45 metri



12 giocatori



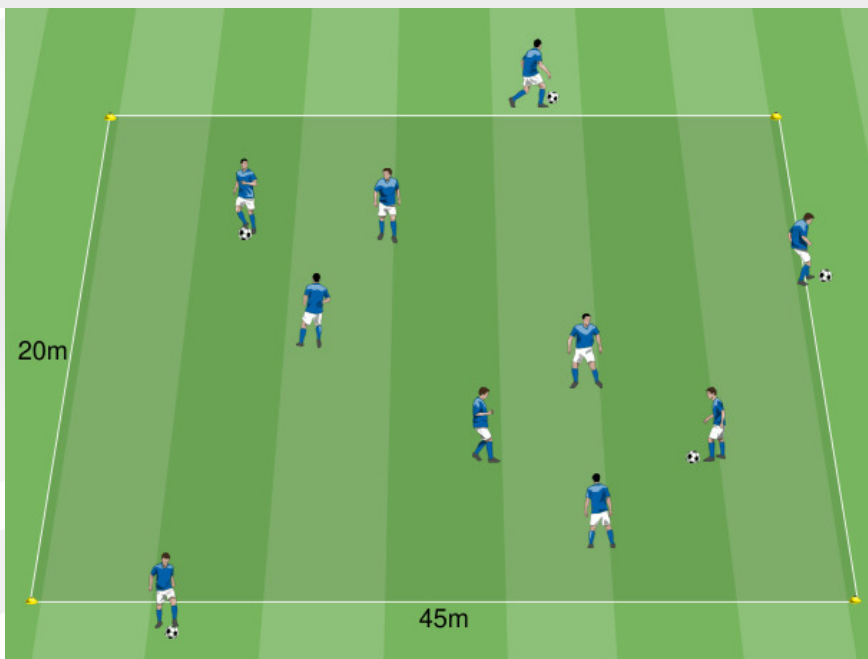
Autonomia

**Descrizione**

In ogni settore di gioco sono coinvolti i giocatori che prenderanno parte alla partita 5 contro 5 che si svolgerà in quello spazio nel turno successivo dell'allenamento. I giocatori svolgono in forma autonoma una delle due attività di tecnica in movimento scelte tra le proposte riportate nel PDF dell'allenamento rivolto ai giocatori.

**Regole**

- I giocatori che abitualmente vengono convocati nel CFT hanno il compito di scegliere la proposta che desiderano svolgere durante l'attivazione tra le 2 presentate nel PDF dell'allenamento a loro rivolto: "Tecnica nel traffico" o "Combinazioni a 3". Una volta scelta l'attività di attivazione gli stessi giocatori la spiegano ai propri compagni (anche ai giocatori delle società AST coinvolte nell'allenamento odierno) e la svolgono in forma autonoma ricercando inoltre intensità e qualità dei feedback adeguati alle richieste abituali previste nei Centri Federali.
- Lo staff tecnico del CFT si limita a fornire supporto organizzativo all'attività (solo se richiesto espressamente dai giocatori) dettando il tempo di svolgimento dell'attivazione e registrando i comportamenti privilegiati.
- I gruppi che si sono organizzati meglio, che hanno fatto partire per primi l'attività o che hanno mantenuto un'elevata qualità esecutiva durante la proposta vengono valorizzati nel cerchio di chiusura dell'allenamento odierno.

**Comportamenti privilegiati**

- Guidare con decisione i propri compagni prendendo iniziativa ed organizzandoli rapidamente secondo le modalità previste nel PDF dell'allenamento rivolto ai giocatori.
- Durante lo svolgimento dell'attività correggere eventuali errori da parte dei compagni di gioco, intervenire in favore del mantenimento di un'elevata intensità di esecuzione tecnica.

**SICURO**



12 minuti



20×45 metri



4×2 metri



10 giocatori

**Chiavi della conduzione**

Chi ha il coraggio di tirare in porta?



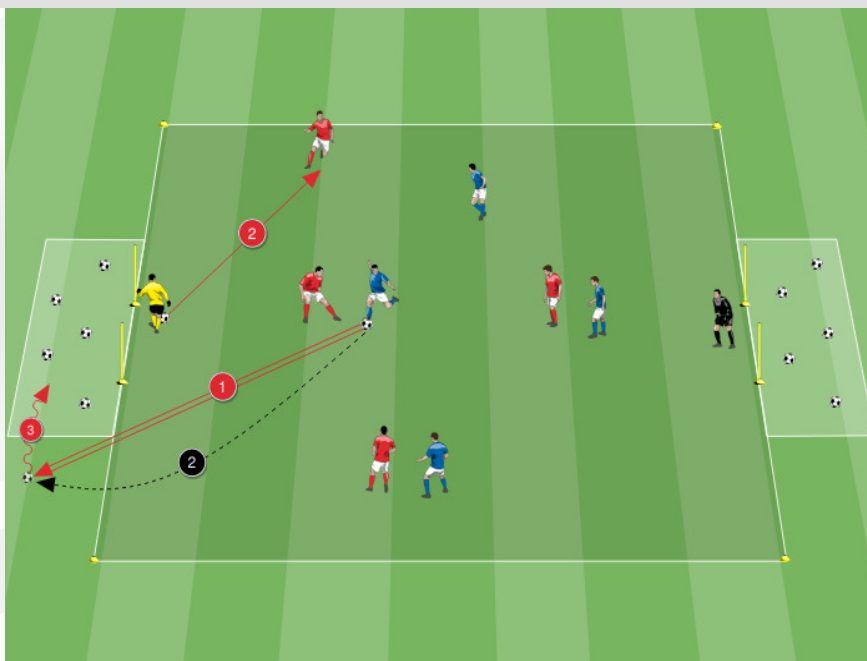
Sicuro

**Descrizione**

Si svolge una partita 5 contro 5 con i portieri ed un tema di gioco predefinito. In seguito ad ogni tiro in porta in cui la palla termina all'esterno del campo, il giocatore che l'ha effettuato deve andare a prendere il pallone calciato lasciando la propria squadra in una momentanea inferiorità numerica.

**Regole**

- In seguito ad un tiro in porta che termina al di fuori dal campo delimitato, il giocatore che l'ha effettuato deve obbligatoriamente andare a recuperare il pallone portandolo nei pressi della porta avversaria prima di rientrare in gioco. La regola del recupero della palla uscita dal campo vale anche qualora il tiro venga ribattuto o respinto da un avversario.
- Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo:
  - In seguito ad un gol l'azione riparte dal portiere con una rimessa dal fondo che può essere effettuata sia con le mani che con i piedi.
  - Le rimesse laterali si possono battere sia con le mani che con i piedi (in conduzione palla autonoma o attraverso un passaggio).
  - I calci d'angolo vengono regolarmente battuti.



**Comportamenti privilegiati**

- Calciare in porta con decisione non appena si creano le opportunità di farlo in modo efficace: spazio per effettuare l'azione di tiro; specchio della porta libero da avversari; portiere distratto; ecc.
- Calciare in porta anche in condizioni favorevole ma con un'elevata complessità realizzativa: palla proveniente da traiettoria aerea; in seguito ad un rimpallo o ad una ribattuta; da lontano; ecc.



12 minuti



20x45 metri



4x2 metri



10 giocatori

**Chiavi della conduzione**

Come aiuto il compagno in possesso palla?



Creativo

**Descrizione**

Si gioca una partita 5 contro 5 con i portieri e con 3 temi che si alternano nel corso della gara.

**Regole**

- Nel corso della partita vengono inserite 3 variazioni di regolamento. Ogni 4 minuti vengono tolti e rimessi dei vincoli che permettano di modificare lo sviluppo del gioco ricercando così degli adattamenti creativi comportamenti individuali e collettivi da parte dei giocatori coinvolti nell'attività.
- I 3 temi da inserire (e togliere al termine dei 4 minuti previsti) sono:

**1. Dribbling vietato**

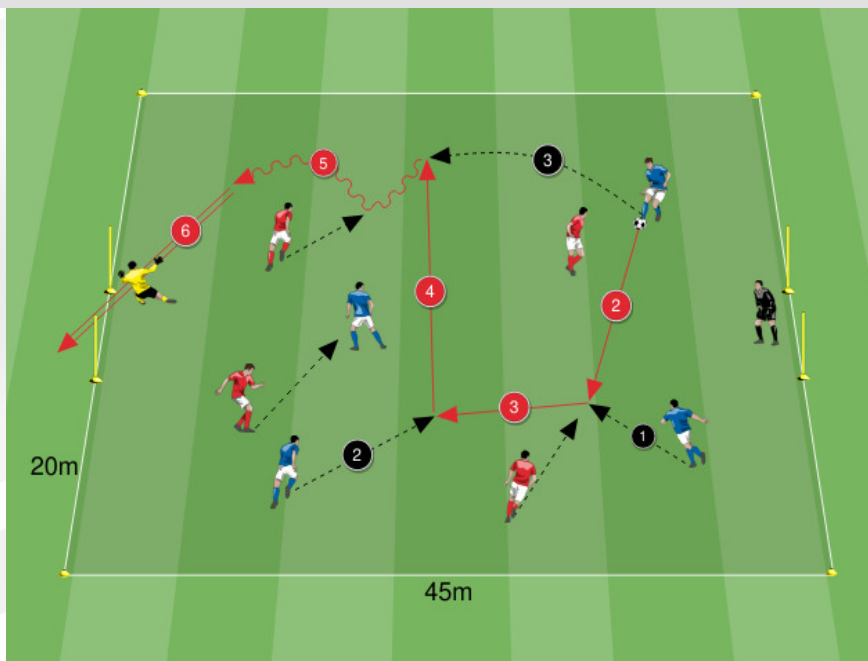
- I giocatori in possesso di palla non possono effettuare dribbling. La regola impone ai giocatori la ricerca della collaborazione con i propri compagni che devono dare al possessore del pallone più soluzioni possibili in zona luce, sopra e sotto la linea dello stesso.
- L'unica situazione in cui è concesso dribblare l'avversario è quando l'azione di dribbling precede il tiro in porta.
- Nel caso in cui un giocatore superi in dribbling un avversario senza poi cercare la finalizzazione si effettua un immediato cambio del possesso di palla tra le 2 squadre. In seguito all'infrazione descritta l'azione può essere ripresa immediatamente senza effettuare un calcio di punizione.

**2. Passaggio vietato**

- I giocatori in possesso di palla non possono passarla ad un compagno. La regola impone ai giocatori la ricerca di soluzioni individuali ed un posizionamento in campo che permetta il recupero del pallone qualora il compagno lo perda effettuando un dribbling. Il passaggio è ovviamente permesso da ogni situazione di palla inattiva.

**3. Palla aerea vietata**

- Durante ogni fase del gioco (tranne che dalle situazioni di palla inattiva e nel tiro in porta) il pallone deve rimanere radente al terreno. Qualora la palla si alzi da terra in seguito ad un passaggio, si effettua un immediato cambio del possesso del pallone tra le 2 squadre. In seguito all'infrazione descritta l'azione può essere ripresa immediatamente senza effettuare un calcio di punizione.
- Le rimesse laterali possono essere effettuate attraverso le seguenti modalità:
  - Rimessa laterale con le mani.
  - Passaggio effettuato con i piedi (la palla deve partire da terra).
  - Conduzione palla autonoma: senza l'obbligo di passaggio ad un compagno per avviare l'azione (la palla deve partire da terra).



**Comportamenti privilegiati**

- Dare immediate e continue soluzioni in zona luce al compagno in possesso della palla (palla solo rasoterra).
- Aggredire velocemente il portatore di palla cercando di togliere il tempo per poter pensare alla scelta della trasmissione da effettuare (dribbling vietato).

**Chiavi della conduzione**  
Dimostriamo di essere continui

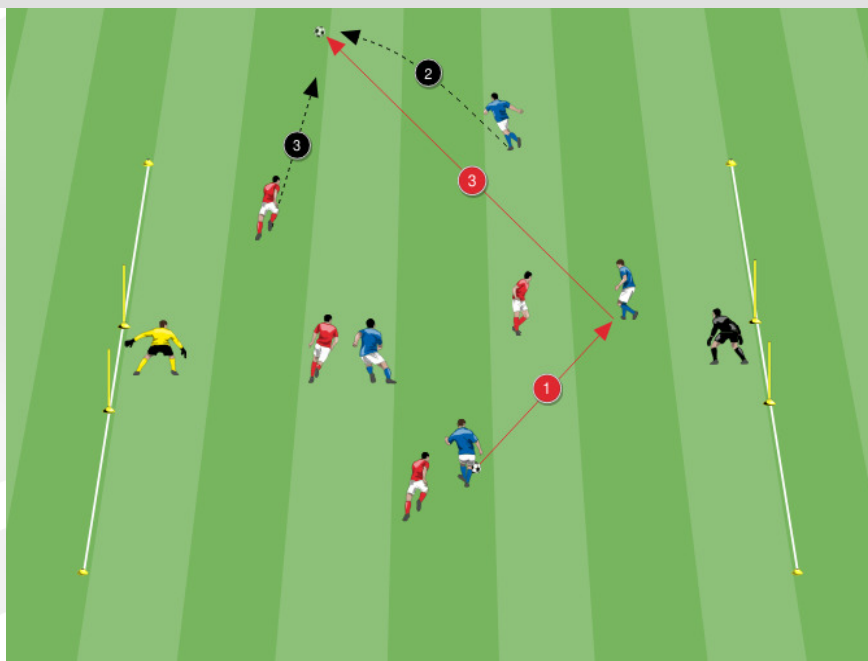
  
Continuo

### Descrizione

Si svolge una partita 5 contro 5 nella quale i limiti laterali del campo non sono definiti. Le azioni di una gara possono quindi incrociarsi con quelle di un'altra.

### Regole

- Non essendoci dei limiti laterali che definiscono l'ampiezza del campo la partita può svilupparsi fino ad incrociare le azioni di altre gare che si sviluppano nello stesso campo regolamentare all'interno del quale si svolge l'allenamento. Quando la palla esce dal campo regolamentare all'interno del quale si giocano tutti gli Small-sided Game previsti dal turno del torneo, il gioco può essere ripreso attraverso modalità scelte autonomamente dai giocatori (calcio di punizione, tiro al volo, rimessa con le mani, ecc.). Inoltre, quando la palla esce dal campo regolamentare può essere recuperata da un solo giocatore per ogni squadra, il primo che la prende può effettuare la rimessa in gioco a favore della propria squadra.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo avversaria il portiere della squadra che attacca in quella direzione effettua un'immediata ripresa del gioco con le mani o con i piedi. Questa regola si applica indipendentemente da quale sia la squadra che avrebbe dovuto effettuare la ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dalla linea di fondo-campo.



### Comportamenti privilegiati

- Ricercare attivamente il corretto posizionamento per attaccare/difendere la porta anche quando i compagni sono impegnati a recuperare la palla in ampiezza e si allontanano dal centro del campo.
- Ripartire velocemente dal portiere predisponendosi allo sviluppo dell'azione di attacco ogniqualvolta la palla esce oltre la linea di fondo-campo avversaria.

**Ambito**  
**CONOSCENZA DEL GIOCO**
**Contenitore**  
**PARTITA A TEMA**
**CORRETTO**


12 minuti



45×60 metri



6×2 metri



18 giocatori

**Chiavi della conduzione**

Quali modalità abbiamo condiviso per interrompere il gioco?



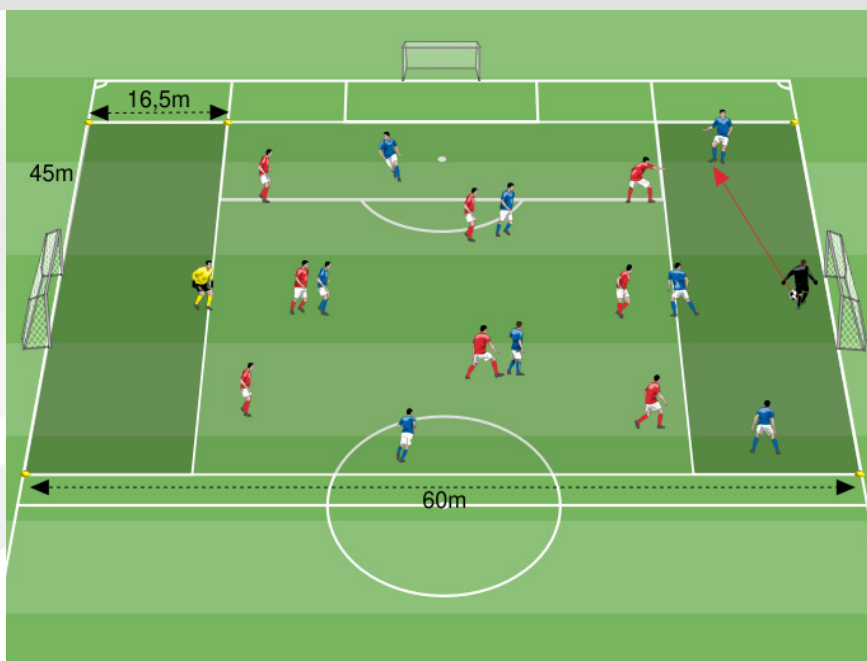
Corretto

**Descrizione**

Si gioca una partita a tema 9 contro 9. Entrambe le squadre si schierano con il modulo 1-3-2-3.

**Regole**

- La partita viene arbitrata attraverso il metodo dell'auto-arbitraggio. Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che la disputano.
- Ogni partita ha tuttavia una persona di riferimento, definita "assistente-arbitro", che fornisce ai giocatori partecipanti gli strumenti per realizzare al meglio questa modalità di conduzione della partita ed interviene esclusivamente in caso di gravi incomprensioni tra i giocatori o necessità relative alla sicurezza degli stessi. L'assistente-arbitro si posiziona all'esterno del campo ed al termine della partita fornisce un feedback complessivo ai giocatori riguardo la loro conoscenza delle regole di gioco e delle modalità utilizzate per farle rispettare. Un consiglio che viene dato a questa figura è quello di attendere alcuni attimi prima di intervenire qualora i giocatori non trovino autonomamente la condivisione della scelta sul regolamento così da permettere un confronto ed una relazione tra di loro.
- I giocatori hanno il compito di interrompere il gioco ogniqualvolta lo ritengano opportuno attraverso 3 modalità condivise prima dell'inizio della gara:
  - Fermandosi.
  - Chiamando ad alta voce la motivazione dell'interruzione.
  - Alzando la mano.
- In caso di dubbi sulle corrette modalità di realizzazione dell'auto-arbitraggio, fare riferimento alle specifiche note sul Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico oppure al video che si può trovare al seguente link: [https://www.youtube.com/watch?v=o\\_Lo2XxkJsQ&t=23s](https://www.youtube.com/watch?v=o_Lo2XxkJsQ&t=23s)
- Compatibilmente con le numeriche di giocatori a disposizione si utilizza un modulo di gioco a specchio, questa soluzione intende favorire:
  - Un'elevata frequenza di duelli 1 contro 1.
  - La collaborazione delle catene laterali.
  - La lettura delle superiorità ed inferiorità numeriche in ogni zona del campo.


**Comportamenti privilegiati**

- Comunicare efficacemente con gli avversari spiegando le proprie motivazioni ed idee con chiarezza.
- Essere in grado di riconoscere quando l'entità di un contatto costituisce un fallo che necessita l'interruzione del gioco e quando invece lo stesso può proseguire.



**INTENSO**



12 minuti



45×60 metri



6×2 metri



18 giocatori

**Chiavi della conduzione**

Quali modi usiamo per cercare di andare a finalizzare (attacco manovrato o diretto)?



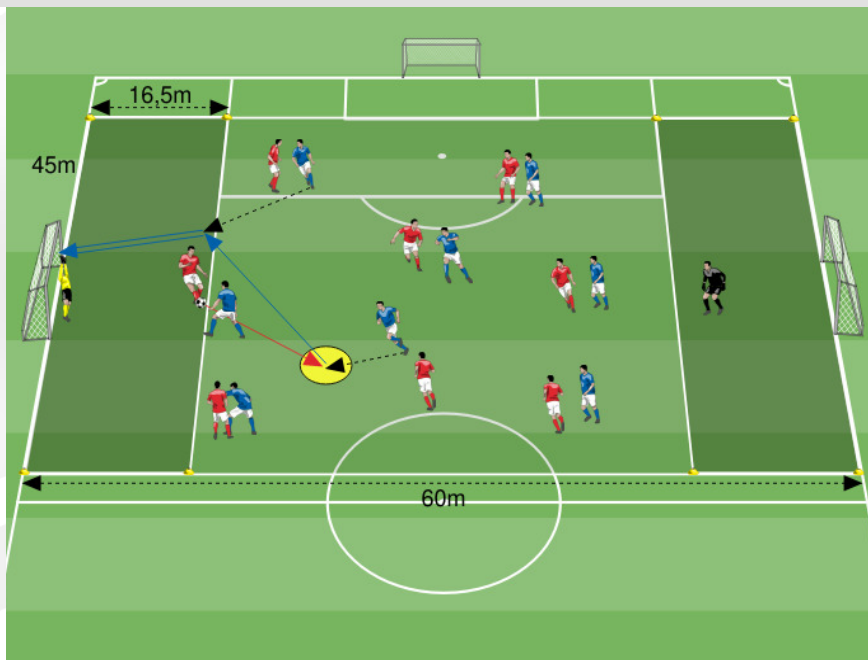
Atteggiamento propositivo

**Descrizione**

Si gioca una partita a tema 9 contro 9. Entrambe le squadre si schierano con il modulo 1-3-2-3.

**Regole**

- Ogni azione di gioco può durare un massimo di 10 secondi entro i quali la squadra in possesso di palla deve andare al tiro.
- L'azione termina con le seguenti modalità:
  - Gol.
  - Palla in rimessa laterale, dal fondo o calcio d'angolo.
  - Riconquista della palla da parte della squadra avversaria.
  - Fallo.
- Qualora la squadra in possesso di palla non riesca ad effettuare il tiro entro il tempo predefinito si effettua un cambio di possesso lasciando il pallone sul posto e riprendendo immediatamente l'azione di gioco (anche attraverso una conduzione di palla).
- Compatibilmente con le numeriche di giocatori a disposizione si utilizza un modulo di gioco a specchio, questa soluzione intende favorire:
  - Un'elevata frequenza di duelli 1 contro 1.
  - La collaborazione delle catene laterali.
  - La lettura delle superiorità ed inferiorità numeriche in ogni zona del campo.



**Comportamenti privilegiati**

- In seguito alla riconquista della palla dare più soluzioni per giocare rapidamente in verticale-avanti: incontro, attacco della profondità, ampiezza.
- La squadra in possesso di palla cerca rapidamente di sviluppare il gioco in verticale, i giocatori sopra la linea del pallone si smarcano preventivamente fornendo così soluzioni di gioco utili che avvicinino alla porta avversaria.



**Chiavi della conduzione**

Condizioniamo positivamente il risultato della gara!



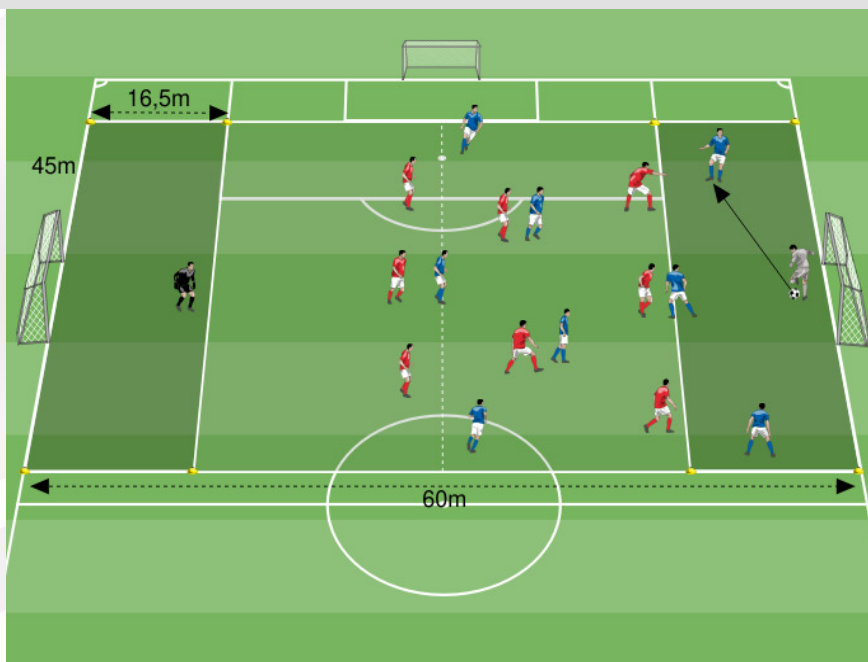
Competente

**Descrizione**

Si gioca una partita 9 contro 9. Entrambe le squadre si schierano con il modulo 1-3-2-3. La partita ha come tema l'attenzione agli aspetti comunicativi tra giocatori, legati ad aspetti prettamente "tecnici": correzioni; risultato della gara; strategie; scelte di gioco; ecc.

**Regole**

- Durante la conduzione della partita, gli allenatori osservano e registrano i comportamenti privilegiati dei giocatori legati alla comunicazione tecnica: specificità dei contenuti trasmessi; livello e frequenza delle interazioni tra pari; sostegno ed aiuto del compagno in difficoltà; efficacia dei contenuti trasmessi. La squadra che al termine della partita ha fatto registrare il maggior numero e la qualità migliore di comportamenti privilegiati legati alla comunicazione riceve un gol di bonus che va sommato al punteggio acquisito dalla stessa squadra durante la gara.
- Il tema delle osservazioni degli allenatori non viene condiviso con i giocatori prima della partita lasciandogli così piena libertà di espressione durante il gioco e non condizionandone i comportamenti.
- In questa partita è previsto il fuorigioco come da regolamento del gioco del calcio.
- Compatibilmente con le numeriche di giocatori a disposizione si utilizza un modulo di gioco a specchio, questa soluzione intende favorire:
  - Un'elevata frequenza di duelli 1 contro 1.
  - La collaborazione delle catene laterali.
  - La lettura delle superiorità ed inferiorità numeriche in ogni zona del campo.



**Comportamenti privilegiati**

- Rivolgersi al compagno in termini "positivi" indicando delle soluzioni invece che evidenziando i suoi errori.
- Incitare, spronare e coinvolgere i propri compagni anche in caso di risultato negativo.



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**  
**SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**  
Via Po, 36 - 00198 - ROMA

