

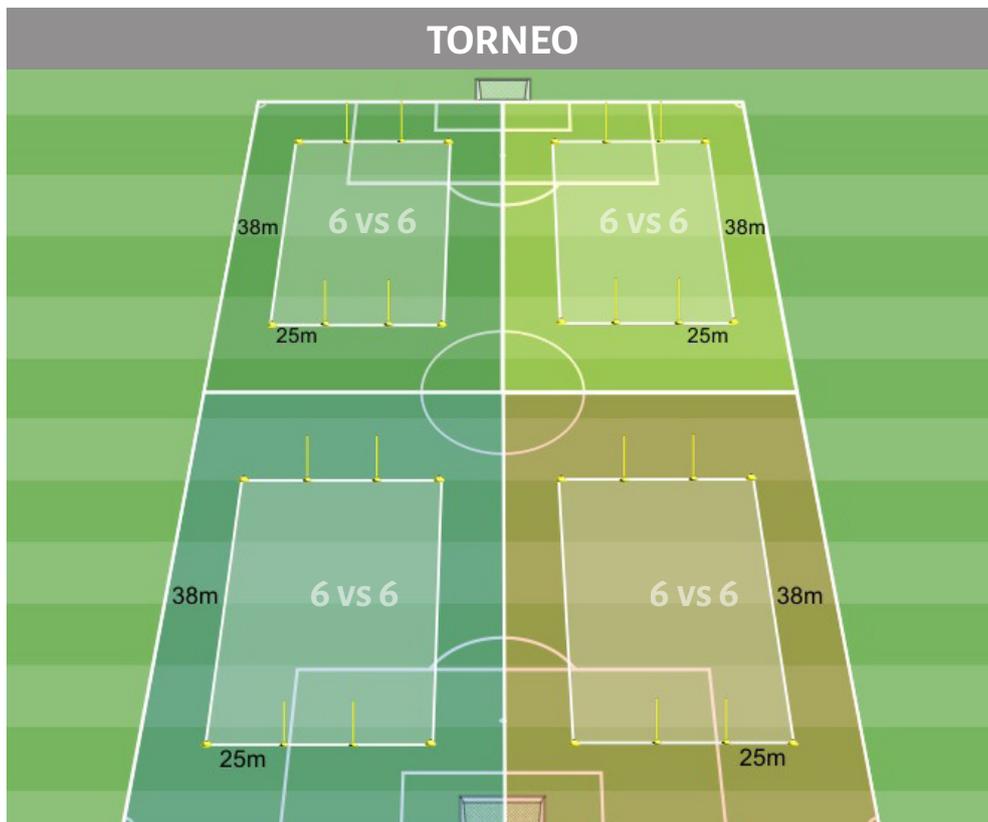


STRUTTURA DELL'ALLENAMENTO

	Attivazione tecnica	12 minuti
TORNEO	Primo turno	10 minuti
	Secondo turno	10 minuti
	Pausa	4 minuti
	Terzo turno	10 minuti
	Quarto turno	10 minuti
	Quinto turno	10 minuti
	Pausa	4 minuti
	Sesto turno	10 minuti
	Settimo turno	10 minuti

NOTE ORGANIZZATIVE GENERALI

- Durante l'attivazione i giocatori vengono suddivisi in gruppi di 12: questi gruppi lavorano assieme durante l'attivazione tecnica e il primo turno di gioco del torneo; successivamente la formazione delle squadre avverrà con modalità random
- Il campo regolamentare è suddiviso in quattro settori: ogni settore contiene un campo di gioco, utilizzato sia per l'attivazione tecnica che per lo svolgimento del torneo
- Durante la fase di attivazione tecnica i portieri svolgono un'attività specifica assieme al preparatore dei portieri; durante lo svolgimento del torneo sono inseriti nei diversi gruppi di gioco
- Creati dei gruppi misti tra Under 15, Under 14 e Under 13
- Si ricorda che va incentivata la collaborazione con l'Associazione Italiana Arbitri





ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO 6 CONTRO 6

GENERALI	SINGOLO CAMPO	
4 Campi di gioco	Dimensione campo (larghezza x lunghezza)	25x38 metri
	Numero porte	2
	Dimensioni porte (larghezza x altezza)	5x2 metri
48 giocatori	Numero giocatori	12 (6 contro 6)

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Modalità composizione squadre	Random
Modalità di assegnazione punti	Individuale
Turni	7
Durata turno	10 minuti
Pause	2
Durata pausa	4 minuti

NOTE ORGANIZZATIVE

- Il torneo è pensato per 48 giocatori
- In presenza di un numero superiore, i giocatori non coinvolti nelle partite lavorano con il preparatore atletico oppure svolgono esercizi di tecnica indicati dagli allenatori; in questo caso si utilizzano le sostituzioni volanti per alternare i giocatori in campo e quelli fuori
- Si raccomanda di individuare un allenatore per ognuno dei quattro settori responsabile dei tempi di gioco e di velocizzare le operazioni di registrazione dei punteggi
- Al termine di ogni turno, tutti i partecipanti si radunano al centro del campo per formulare le squadre del turno successivo
- La durata di ogni turno di gioco comprende il tempo necessario per registrare i punteggi acquisiti e organizzare le squadre del turno successivo
- L'assegnazione del punteggio è individuale e non collettiva: al termine di ogni partita il punteggio viene assegnato a ogni singolo giocatore anziché alla squadra. Non viene assegnato alcun punto in caso di sconfitta; un punto in caso di pareggio; tre punti in caso di vittoria



ATTIVAZIONE TECNICA



8 minuti



16x24 metri

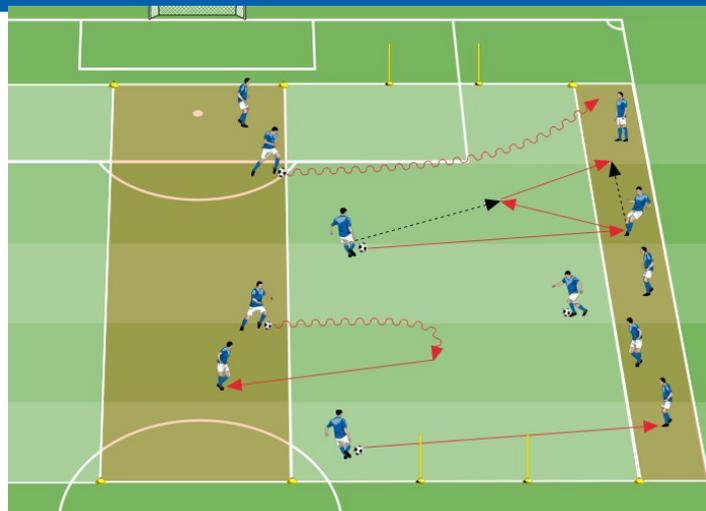


12 giocatori

Tecnica nel traffico

Descrizione

In ogni settore (campo del torneo random) sono coinvolti un massimo di 12 giocatori divisi in due gruppi di uguale numero. I giocatori si posizionano inizialmente all'interno degli spazi delimitati all'esterno dei lati lunghi dei campi preparati per le partite. Alcuni dei giocatori cominciano l'azione con il possesso del pallone (il numero dei giocatori in possesso della palla è di poco inferiore alla metà dei partecipanti). Il numero di palloni è equamente suddiviso tra i due gruppi di giocatori coinvolti nel singolo settore.



Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di entrare in campo trasmettendo o portando la palla ad un compagno. Dopo aver eseguito la conduzione o la trasmissione ogni giocatore va a prendere il posto del compagno con cui si è appena relazionato
- Si sottolinea che ogni giocatore con palla può anche trasmetterla ad un compagno all'interno dello spazio da cui è partito (sempre in seguito al suo ingresso all'interno del campo)
- Ogni giocatore con palla può effettuare diverse azioni tecniche, alcuni esempi:
 - conduzione fino ai piedi del compagno;
 - conduzione e trasmissione, conduzione;
 - finta e trasmissione, conduzione;
 - cambio di senso e trasmissione ad un compagno che si trova all'interno dello spazio di partenza;
 - ricezione e trasmissione senza conduzione, conduzione e trasmissione con traiettoria alta;
 - inventare anche delle soluzioni diverse da quelle proposte.
- Nel caso in cui un giocatore decida di trasmettere la palla attraverso un passaggio, la sostituzione della posizione tra i due compagni avverrà attraverso una corsa



TORNEO



10 minuti



25x38 metri



5x2 metri



12 giocatori

Partita 6 contro 6

Descrizione

Entrambe le squadre si schierano con il modulo 1-2-1-2. Gli obiettivi di questa partita sono:
aumentare i duelli 1 contro 1;

- favorire la collaborazione delle catene laterali;
- permettere una lettura semplificata delle superiorità ed inferiorità numeriche in ogni zona del campo.

Regole

- In questa partita non è previsto il fuorigioco.
- Al termine di ogni gara le squadre verranno riformulate con modalità random.
- Ogni partita da un punteggio individuale: 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta.

