



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
Via Po, 35 - 00198 - ROMA

12° ALLENAMENTO CFT

STAGIONE 2022-2023
19 DICEMBRE 2022

STRUTTURA DEL TORNEO

“6 CONTRO 6 A SQUADRE”

90 Minuti	60 giocatori	19 Dicembre 2022 U13/U14
Pre-allenamento	Attivazione Tecnica portieri	24 minuti

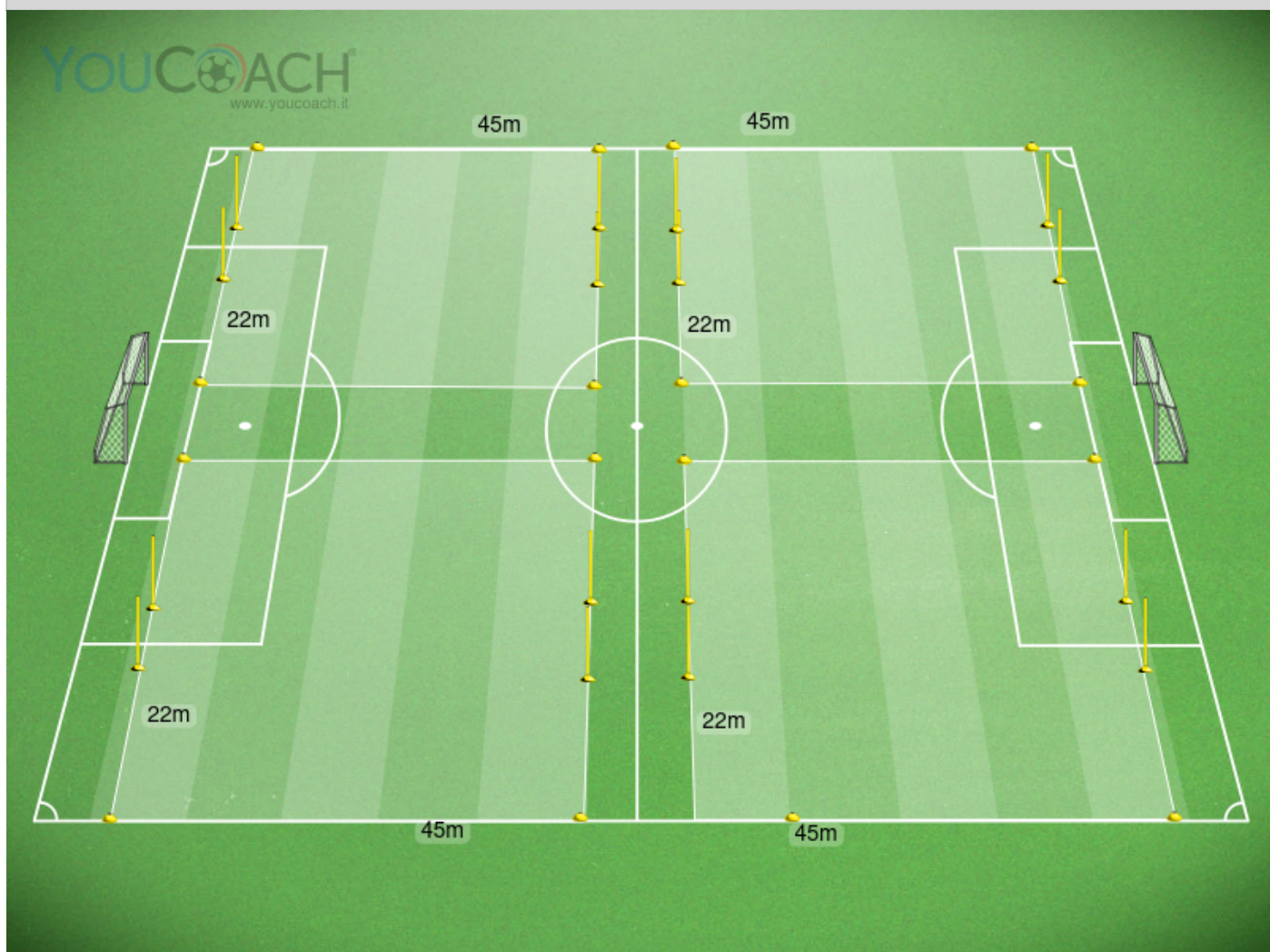
Attivazione tecnica	14 minuti
---------------------	-----------

	QUADRANGOLARE “A” CAMPO 1	QUADRANGOLARE “A” CAMPO 2	QUADRANGOLARE “B” CAMPO 3	QUADRANGOLARE “B” CAMPO 4	TEMPO
TURNO 1	A1 - B1	C1 - D1	A2 - B2	C2 - D2	12 Minuti
TURNO 2	A1 - C1	B1 - D1	A2 - C2	B2 - D2	12 Minuti
TURNO 3	A1 - D1	B1 - C1	A2 - D2	B2 - C2	12 Minuti
PAUSA 4 minuti					
	SEMIFINALI	SEMIFINALI	SEMIFINALI	SEMIFINALI	Tempo
TURNO 4	GARA 1: 1° “A” - 2° “B”	GARA 2: 2° “A” - 1° “B”	GARA 3: 3° “A” - 4° “B”	GARA 4: 4° “A” - 3° “B”	15 Minuti
	FINALE 1°/2° POSTO	FINALI 3°/4° POSTO	FINALI 5°/6°	FINALI 7°/8°	Tempo
TURNO 5	VINCITORE GARA 1 - VINCITORE GARA 2	PERDENTE GARA 1 - PERDENTE GARA 2	VINCITORE GARA 3 - VINCITORE GARA 4	PERDENTE GARA 3 - PERDENTE GARA 4	15 Minuti

Riunione post allenamento: “La competizione a squadre vs la competizione random”

Nell’approccio dei giocatori alla competizione, è cambiato qualcosa tra il torneo con modalità random e quello a squadre “fisse”? L’identificazione in un gruppo squadra ha cambiato il clima emotivo del torneo? Le partite di qualificazione dei gironi hanno avuto uno sviluppo diverso da quelle ad eliminazione diretta? Le partite per i primi posti hanno manifestato un’intensità superiore a quelle per gli altri piazzamenti? Che atteggiamento hanno avuto i giocatori in caso di risultato consolidato?

ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO



ORGANIZZAZIONE

GENERALI	SINGOLO CAMPO	
4 campi di gioco	Attivazione tecnica e partite	22x45 metri
INFORMAZIONI AGGIUNTIVE		
Attivazione portieri	3 stazioni da 8 minuti ciascuna	

NOTE ORGANIZZATIVE GENERALI

- Durante l'attivazione i giocatori vengono divisi in 4 gruppi da 15; questi gruppi svolgono l'attivazione tecnica prevista e successivamente vanno a comporre, con modalità random, le 8 squadre che iniziano il torneo.
- 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.
- Il campo regolamentare è suddiviso in 4 campi di gioco dove si svolgono le partite per il "torneo 6 contro 6 a squadre fisse". Le partite si susseguono così come da tabella riportata nella struttura dell'allenamento.
- Si ricorda che va incentivata la collaborazione con l'Associazione Italiana Arbitri.

NOTE ORGANIZZATIVE DEL TORNEO

- Il torneo è pensato per 60 giocatori.
- Le 8 squadre (4 composte da 8 giocatori e 4 composte da 7 giocatori) vengono formate all'inizio del torneo attraverso una modalità random e rimangono tali per tutta la durata dello stesso, 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 6 contro 6, questo tecnico è responsabile della conduzione delle partite ed ha l'incarico di registrare rapidamente i punteggi alla fine di ogni turno.
- Le 3 partite di qualificazione del girone hanno una durata di 12 minuti ciascuna. Le 2 partite della fase eliminatoria hanno una durata di 15 minuti ciascuna.
- Al termine del terzo turno di partite tutti i giocatori rispettano 4 minuti di pausa.
- La durata di ogni turno di gioco comprende il tempo necessario per registrare i punteggi acquisiti e cambiare il campo per avviare la partita successiva.
- Nella fase a gironi ad ogni squadra vengono assegnati: 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio; 0 punti in caso di sconfitta. La classifica dei 2 gironi eliminatori determina gli accoppiamenti della fase eliminatoria che segue il programma riportato all'interno della tabella denominata "struttura del torneo".
- In caso di parità tra due o più squadre nel punteggio dei gironi si prende in considerazione il numero di gol realizzati premiando quella che ne ha segnati di più. In caso di ulteriore condizione di parità la graduatoria viene stabilita prendendo in considerazione i seguenti due parametri (il secondo viene applicato qualora il primo risulti ancora in parità): migliore differenza reti; maggiore numero di comportamenti privilegiati riferiti alla caratteristica "Continuo" del "Giocatore del 2030" attuati dai componenti delle due squadre (la valutazione spetta agli allenatori).

NOTE ORGANIZZATIVE DEL TORNEO

- In caso di parità nel punteggio al termine delle gare ad eliminazione diretta viene considerata vincitrice la squadra che ha segnato per prima. Qualora la partita termini 0-0 è possibile assegnare un massimo di 3 minuti di recupero fino alla realizzazione dell'eventuale gol che determina la vincitrice dell'incontro. In questo caso, allo scadere del quindicesimo minuto della stazione di gioco viene acquisito il risultato sugli altri campi che hanno già decretato una vincitrice (in questi campi si continua tuttavia a giocare in attesa del termine dei confronti in parità ma senza la possibilità di acquisire un ulteriore punteggio). Qualora al termine dei 3 minuti di recupero perduri ulteriormente un risultato di 0-0 viene considerata vincitrice la squadra che ha manifestato un maggiore numero di comportamenti privilegiati riferiti alla caratteristica "Sicuro" del "Giocatore del 2030" (la valutazione spetta agli allenatori).
- Le prime 2 squadre classificate di ogni girone si giocano l'accesso alle finali 1°/2° posto e 3°/4° posto incrociandosi tra di loro attraverso una partita di semifinale.
- Le ultime 2 squadre classificate di ogni girone si giocano l'accesso alle finali 5°/6° posto e 7°/8° posto incrociandosi tra di loro attraverso una partita di semifinale.
- In nessuna fase del torneo sono previsti i calci di rigore per decretare la vincitrice dell'incontro.
- L'allenamento ha una durata totale di 90 minuti dal suo inizio alla sua fine. L'ultimo turno di partita viene prolungato fino a fare in modo che il tempo effettivo di svolgimento della seduta risulti conforme alle indicazioni organizzative fornite.
- Fino a 48 giocatori presenti il torneo si svolge con modalità 6 contro 6, con un numero inferiore a 48 partecipanti si svolge attraverso la realizzazione di partite 5 contro 5 (dimensioni dei campi: 20x40metri, porte 4x2 metri).

Prima proposta

 8 minuti

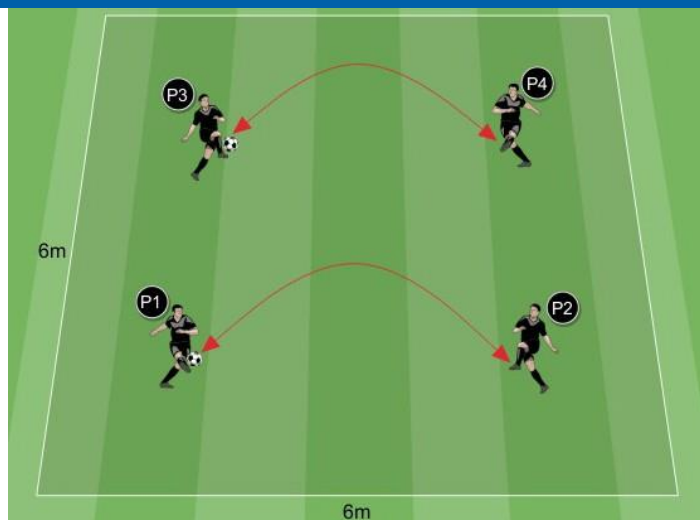
1 - Globale/esplorativo

Descrizione

All'interno di un quadrato di lato 6m si posizionano delle coppie di portieri. Ogni coppia è in possesso di un pallone. Si effettua un'attività di palleggio con i piedi all'interno di uno spazio delimitato.

Regole

- P1 e P2 palleggiano in coppia utilizzando i piedi cercando di non far cadere la palla a terra.
- Variare i vincoli di palleggio, alcuni esempi:
 - solo con i piedi;
 - solo con la testa;
 - con un solo tocco;
 - con due tocchi.
- Se il numero dei portieri è dispari, un gruppo forma una terna.
- Nell'azione di palleggio i giocatori devono rimanere all'interno del quadrato delimitato.



Comportamenti privilegiati

- Mostrare la volontà di non far cadere la palla a terra.
- Effettuare, quando necessario, un passaggio con traiettoria a "palombella" per permettere al compagno ricevente di avere più tempo per prepararsi a colpire la palla.

Seconda proposta

 8 minuti

2 - Analitico

Descrizione

P1 si posiziona davanti alla porta regolamentare. P2, in possesso di un pallone, si posiziona al di fuori dell'area di rigore. All'esterno dell'area di rigore, lateralmente alla stessa, vengono delimitate due porte della larghezza di 2 m. Si effettua un'attività tecnica di trasmissione palla tra due giocatori.

Regole

- P2 effettua una trasmissione con palla "battente" a P1 che, di prima intenzione, deve cercare di realizzare un gol all'interno di una delle due porte delimitate all'esterno dell'area di rigore.
- Dopo 4 minuti si invertono i ruoli dei due giocatori.



Comportamenti privilegiati

- P1 si prepara al contatto con la palla stando in movimento.
- Colpire la palla con l'interno piede tenendo la caviglia rigida.

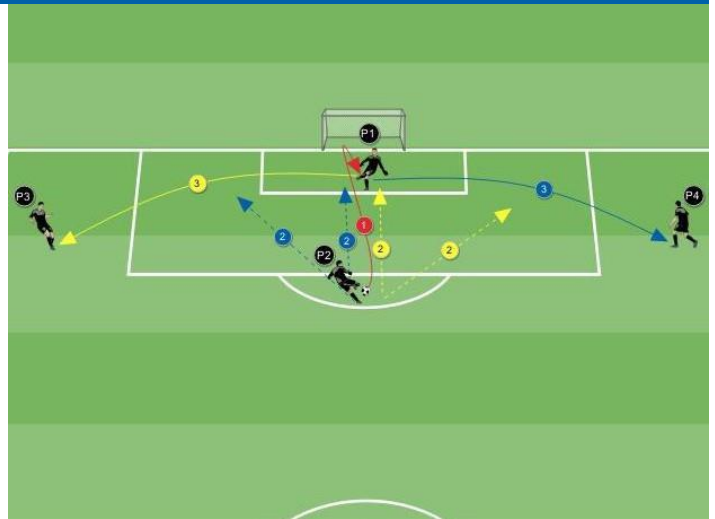
3 - Situazionale

Descrizione

P1 si posiziona all'interno dell'area di porta, P2, in possesso di un pallone, si posiziona al di fuori dell'area di rigore. All'esterno dell'area di rigore, lateralmente alla stessa, si posizionano due giocatori: P3 e P4. Si effettua una situazione di uscita dalla porta con contrasto da parte degli avversari.

Regole

- P2 effettua una trasmissione con palla battente a P1 che, di prima intenzione, cerca di servire P3 o P4.
- P2 dopo aver trasmesso palla a P1, va a disturbarne l'azione tecnica attraverso una corsa in pressione sulla palla oppure andando a chiudere una delle due linee di passaggio disponibili.
- P1 trasmette palla ad un compagno in funzione alla tipologia di pressione effettuata da P2.
- Dopo alcune prove, effettuare il cambio dei ruoli di gioco.



Comportamenti privilegiati

- Leggere con anticipo la tipologia di pressione effettuata da P2 orientandosi con il corpo verso la direzione di trasmissione per favorire l'esecuzione del passaggio.
- Scegliere correttamente il compagno a cui trasmettere palla in funzione al movimento di quest'ultimo.

TECNICA A SCELTA

14 minuti

22 x 45 metri

15 giocatori

Chiavi della conduzione

Dimostriamo di saper svolgere diverse gestualità tecniche!



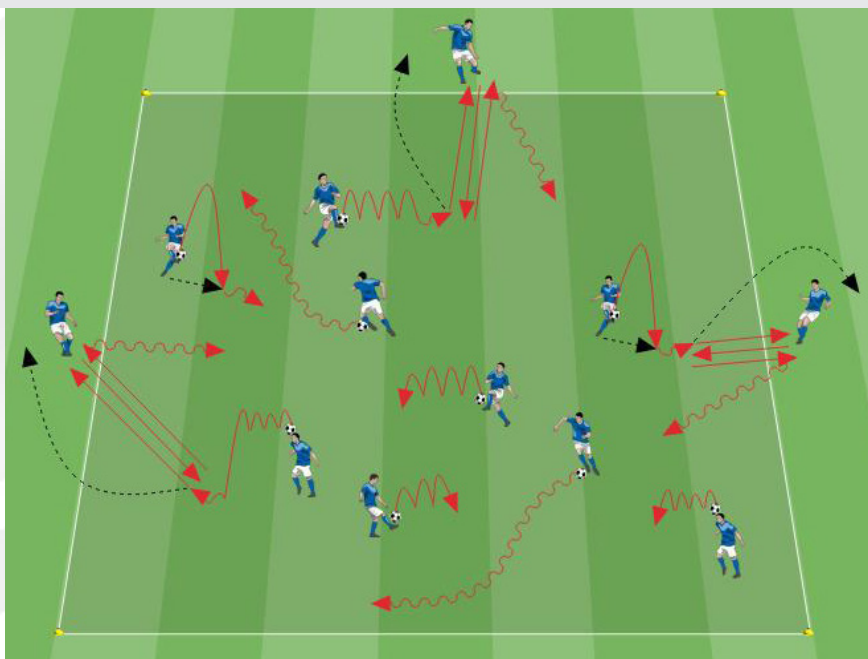
Dominio della palla

Descrizione

12 giocatori si posizionano all'interno dello spazio di gioco con un pallone ciascuno. 3 giocatori si collocano al di fuori dello spazio delimitato senza palla. Si svolge un'attività di allenamento tecnico individuale su di una serie di gestualità indicate dall'allenatore.

Regole

- I giocatori con palla si esercitano all'interno dello spazio predefinito su 4 gestualità tecniche distinte:
 - Palleggio.
 - Conduzione palla.
 - Controllo palla.
 - Colpo di testa.
- Ogni giocatore sceglie individualmente la quantità di tempo e le modalità attraverso le quali esercitarsi con il pallone in una delle 4 gestualità indicate. Dopo alcuni secondi di esercizio tecnico i giocatori si dirigono verso uno dei compagni senza palla posizionati all'esterno del campo, effettuano 3 trasmissioni del pallone e invertono successivamente posizione e ruolo di gioco collocandosi in attesa del cambio che avverrà con un altro compagno.
- Durante lo svolgimento di ogni turno di allenamento tecnico è opportuno che i giocatori si esercitino su di un'unica gestualità cambiando velocità, modalità esecutive, forza e arto attraverso le quali entrano in contatto con il pallone.



Comportamenti privilegiati

- Sperimentare modalità differenti per entrare in contatto con il pallone: utilizzare entrambi gli arti inferiori; imprimere maggiore o minore forza alla palla; cambiare senso e direzione di esecuzione; provare a toccare il pallone con superfici diverse del piede.
- La palla rimane a disposizione del giocatore che si sta esercitando in ogni gestualità tecnica sperimentata: in seguito al controllo con traiettoria aerea; nel cambio di velocità della conduzione; utilizzando l'arto meno abile nel palleggio; ecc.

PARTITA 6 CONTRO 6

12 o 15 minuti

22x45 metri

5x2 metri

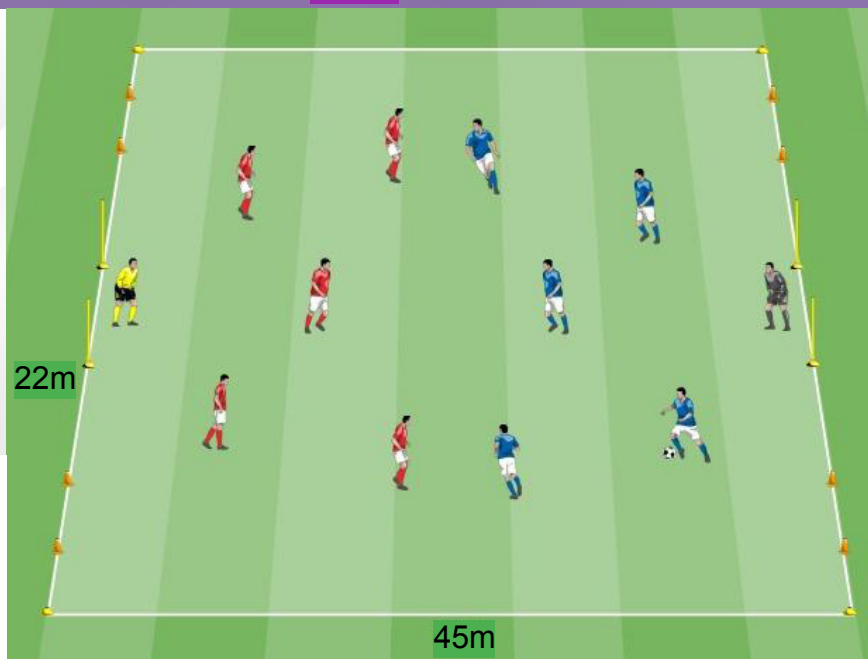
12 giocatori

Descrizione

Si gioca una partita 6 contro 6. Entrambe le squadre si schierano con il modulo 1-2-1-2.

Regole

- La disposizione dei giocatori in campo vuole favorire:
 - I duelli 1 contro 1.
 - La collaborazione delle catene laterali.
 - Una lettura semplificata delle superiorità ed inferiorità numeriche in ogni zona del campo.
- In questa partita non è previsto il fuorigioco.





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Via Po, 36 - 00198 - ROMA