

# Regolamento Gioco Sei Bravo a... 2018/2019

## “Gioco 3vs3 con 4 portine”

### CAMPO DA GIOCO:

- Dimensioni del campo 25x30, 25x28 o 25mx35m.
- In ciascuna linea di fondo sono disposte 2 porte della dimensione di 2m di larghezza e uno di altezza, che distano tra loro 14m (minimo 12m).
- L'area è delimitata da una linea che dista a 6m dalla linea di fondo
- Una rete è valida quando il pallone attraversa completamente la linea di una delle due porte con un tiro effettuato dall'interno dell'area
- Se la porta è formata da coni o paletti la rete è valida solo se gli stessi non vengono colpiti e fatti cadere a terra.

**NB: PREPARARE DUE CAMPI** in modo da disputare le due partite 3vs3 in contemporanea

### NUMERO DI GIOCATORI:

- Una squadra è composta da 4 giocatori, 3 in campo ed 1 in panchina.
- Ad ogni goal fatto o subito, entrambe le squadre effettuano una sostituzione a rotazione. La sostituzione deve avvenire a **fondo campo**, dopo che il compagno ha abbandonato il campo. L'azione riprenderà dalla linea di fondo e verrà effettuata dal giocatore appena entrato che ha subito goal. Qualunque infrazione a questa regola si penalizza con un tiro libero al limite dell'area.
- Quando una squadra sta perdendo con 3 reti di differenza (3:0, 4:1 o 5:2) il giocatore di riserva può entrare in campo, creando così una situazione di 4:3. Nel caso in cui il vantaggio si riduce a sole 2 reti entrambe le squadre giocheranno nuovamente con 3 giocatori in campo.
- Quando una squadra riparte dal fondo (es. quando si subisce goal), la squadra avversaria dovrà ripartire dalla propria area di tiro.

### REGOLE DI GIOCO

Un giocatore **non** può:

- 1) toccare il pallone con le mani,
- 2) posizionarsi davanti ad una delle porte per più di 3 secondi,
- 3) giocare violentemente

### **Sanzioni:**

- **Tiro libero:** si effettua sempre fuori dalle 2 aree di gioco per tutte le infrazioni commesse in tutto il campo (compresa l'area di difesa). Si può scegliere se passare ad un compagno o partire in conduzione. I falli in favore dei difensori, commessi in area o a meno di 3 metri fuori da essa, si tireranno a 3 metri dal limite dell'area stessa, con tutti i giocatori ad almeno 3 metri di distanza da chi effettua la punizione.
- **Rigore:** Una infrazione commessa nella propria area determina un "attacco libero" per gli avversari. Questo viene eseguito da un attaccante della squadra che non ha commesso il fallo, partendo dal centro del campo con tutti i giocatori a 5 m. dietro di lui con eccezione di uno dei 3 avversari che si posiziona sulla sua linea di fondo. Quando l'arbitro fischia, tutti i giocatori possono partire dalla propria posizione, i difensori per difendere le 2 porte e gli altri attaccanti per appoggiare l'attacco libero del proprio compagno che, con il pallone, parte per segnare in una delle 2 porte. In caso si concedano più rigori, non può eseguire l'attacco libero sempre lo stesso giocatore.
- **Corner:** non viene battuto, ma dopo tre corner si batte **un rigore**.
- **Rimessa dal fondo e laterale:** se la palla esce lateralmente all'interno dell'area di tiro, la rimessa verrà effettuata a 3 m da essa (come regola tiro libero), o dal punto laterale dove la palla è uscita, **si rimette in gioco con un passaggio o una conduzione libera**.

### **DURATA DELLA PARTITA:**

- in ogni campo si svolge una singola partita della durata di **2 TEMPI DA 8 minuti di gioco**.

## **PARTECIPAZIONE DEI GIOCATORI:**

Tutti i giocatori (anche i portieri) devono giocare almeno un tempo.

Ricordiamo che ogni squadra deve presentarsi con almeno 12 ragazzi.

Prima dell'inizio i giocatori verranno divisi in due gruppi: uno giocherà la partita sul campo A e l'altro sul campo B.

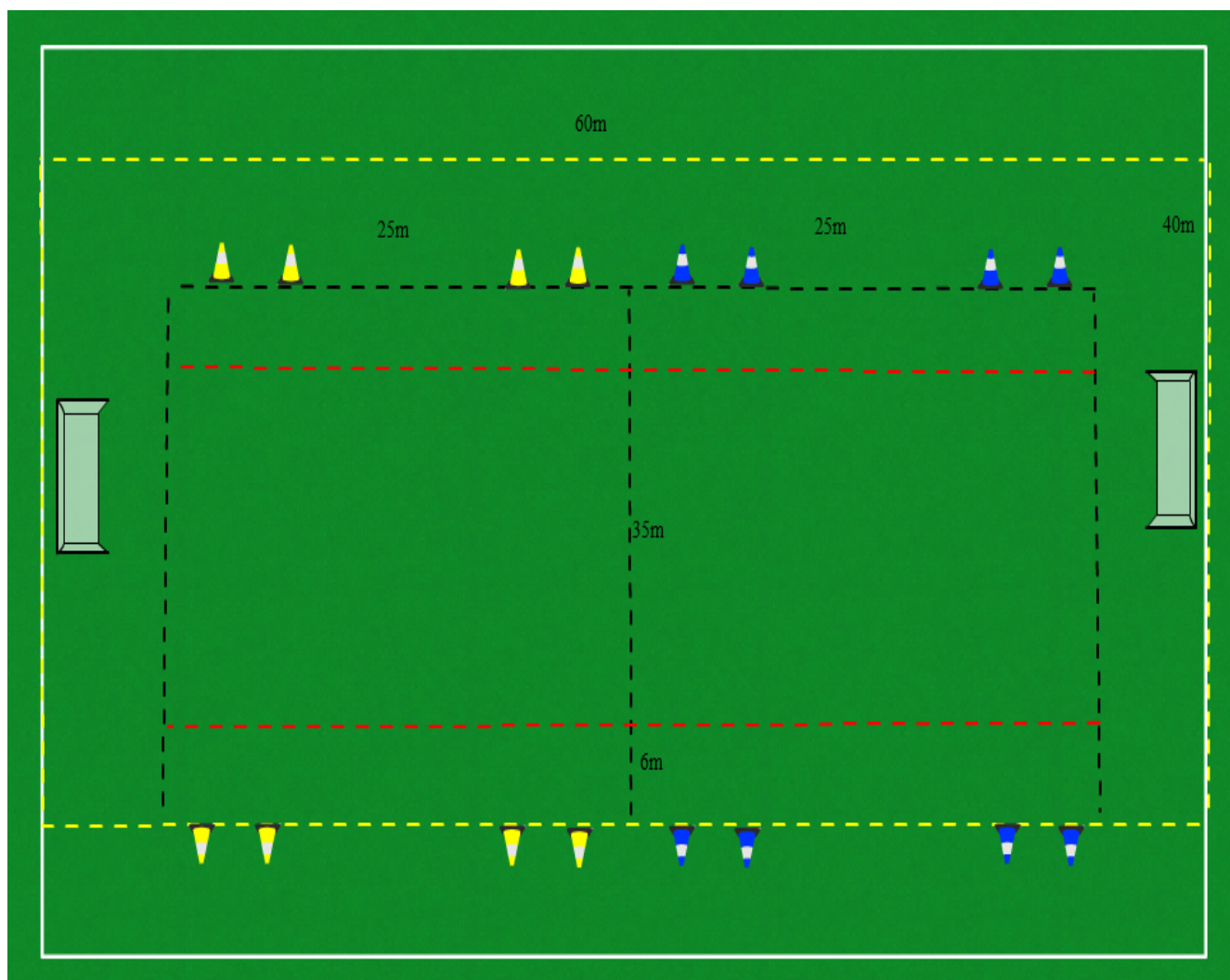
- Se i giocatori in lista sono meno di 16 nel secondo tempo giocherà ancora qualche giocatore che ha disputato il primo tempo.
- Se i giocatori in lista sono 16, (8 nel campo A e 8 nel campo B) giocheranno ognuno un tempo

## **RISULTATO:**

Ciascun tempo (sia gioco che partita) è una mini gara che si conclude con un proprio risultato (nei giochi il risultato, di ogni tempo, viene dato dalla somma dei gol segnati tra **campo A e campo B**). Il risultato della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Alla gara dovrà poi essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio conseguito nel gioco tecnico.

## COME FORMARE DUE CAMPI DI 3vs3 ALL'INTERNO DEL CAMPO A 7?



- A metà campo del campo a 7 (30m), si traccia una linea che va da una riga di fondo campo fino a 35m.
- Questa linea sarà la linea laterale di entrambi i campi
- Poi la larghezza si tiene 25m da una parte e 25m dall'altra
- A sei metri dalle linee di fondo del campo dal 3vs3 si tracciano le righe dell'area di tiro.