

GIOCHI TECNICI PROPOSTI

Sono proposti 3 Giochi Tecnici a rotazione:

- **MINIPARTITA** **2 squadre** **5 vs 5** **campi P1 - P2 - P3 - P4**
TUTTE LE SQUADRE PIU' VOLTE
- **BANDIERA** **2 squadre** **1 vs 1** **campo GB**
ENTELELLA – LAVAGNESE – REAL FIESCHI – RIVASAMBA arancioni
CALVARESE – GOLFOPARADISO – CASARZA L. – RIVASAMBA neri
- **STAFFETTONE** **2 squadre** **3 vs 3** **campo GS**
ENTELELLA – LAVAGNESE – REAL FIESCHI – RIVASAMBA arancioni
RUPINARO S. – SESTRI L. – MOCONESI F. - SORI

Tutti i Giochi si svolgono in 2 tempi di 7 minuti intervallati da una pausa di 2 minuti durante la quale avviene l'inversione delle metà-campo e sono arbitrati da un Tecnico delle Società interessate (un tempo a testa).

MINIPARTITA (vedi Schema Campi)

Mini-Partita classica con possibilità di cambi volanti dei calciatori in qualunque momento.
Nel 2° tempo devono comunque entrare in campo i calciatori non utilizzati nel 1° tempo.

BANDIERA (vedi Schema Campi)

Il Gioco si svolge in più Fasi successive e i calciatori devono ricalzare la maglietta dietro i pantaloncini.
I giocatori attendono il loro turno nel cerchio di metà-campo, nel settore riservato alla propria squadra (A o B).

Al via inizia la prima Fase:

Il **1° calciatore in Distinta di gara** di ogni squadra si porta sul **Punto di Partenza**, dove sarà stato collocato il pallone, e cerca di condurlo, attraverso uno slalom tra i birilli, verso il **Punto di Bandiera (B)** seguendo la direzione prevista.

Il calciatore delle due squadre che vi arriva per primo strappa la Bandiera (fazzoletto colorato), la infila dietro la cintura dei pantaloncini e cerca di ritornare velocemente al **Punto di Partenza** seguendo la slalom di andata.

L'altro calciatore, aggirato il **Punto di Bandiera (B)**, insegue il primo calciatore nel suo slalom cercando di sottrargli la bandiera dietro i pantaloncini.

Mette a segno un punto la squadra che "salva" la Bandiera o quella che la "ruba", portandola sul Punto di Partenza.

Si succedono quindi Fasi successive avvicinando i calciatori secondo l'ordine della Distinta di gara, riprendendo dal primo quando tutti hanno eseguito una Fase e così via.

Al fischio di pausa o finale, la Fase in corso va comunque completata.

STAFFETTONE (vedi Schema Campi)

Il Gioco si svolge in più Fasi successive.

I giocatori attendono il loro turno nel cerchio di metà-campo, nel settore riservato alla propria squadra (A o B).

Al via inizia la prima Fase:

Il **1° calciatore in Distinta di gara** di ogni squadra si porta sul **Punto di Partenza**, dove sarà stato collocato il pallone, e cerca di condurlo, attraverso il superamento dell'**Ostacolo (H)**(strettoia) verso la **Porticina (P)** seguendo la direzione prevista dentro la corsia.

Il pallone deve essere condotto mantenendolo vicino ai piedi entro una distanza non superiore a 2 metri.

Superato l'**Ostacolo (H)**, arresta il pallone nel **Punto di Tiro (T)** e lo calcia verso la **Porticina (P)** cercando di segnare.

Quindi lo recupera e compie il percorso di ritorno come all'andata fino al **Punto di Partenza** dove l'attende il **2° calciatore in Distinta di gara** che verrà preso e tenuto per mano in modo da ripetere insieme il primo percorso fino al ritorno al **Punto di Partenza**, dove li attende il **3° calciatore in Distinta di gara** che verrà anche lui preso e tenuto per mano in modo da ripetere tutti e tre insieme lo stesso percorso e ritornare alla fine al **Punto di Partenza**.

La conduzione del pallone sarà fatta insieme senza mai staccare le mani, mentre calcerà chi è partito per ultimo.

Mette a segno un punto la squadra che per prima taglia l'ultima linea di partenza al ritorno.

Si succedono quindi Fasi successive avvicinando i calciatori secondo l'ordine della Distinta di gara, riprendendo dal primo quando tutti hanno eseguito una Fase e così via.

Al fischio di pausa o finale, la Fase in corso va comunque completata.

Se i compagni perdono tra di loro il contatto con le mani, oppure il pallone esce dalle corsie o non viene segnata la rete nella **Porticina (P)**, l'azione va ripresa dal punto dove è successo.