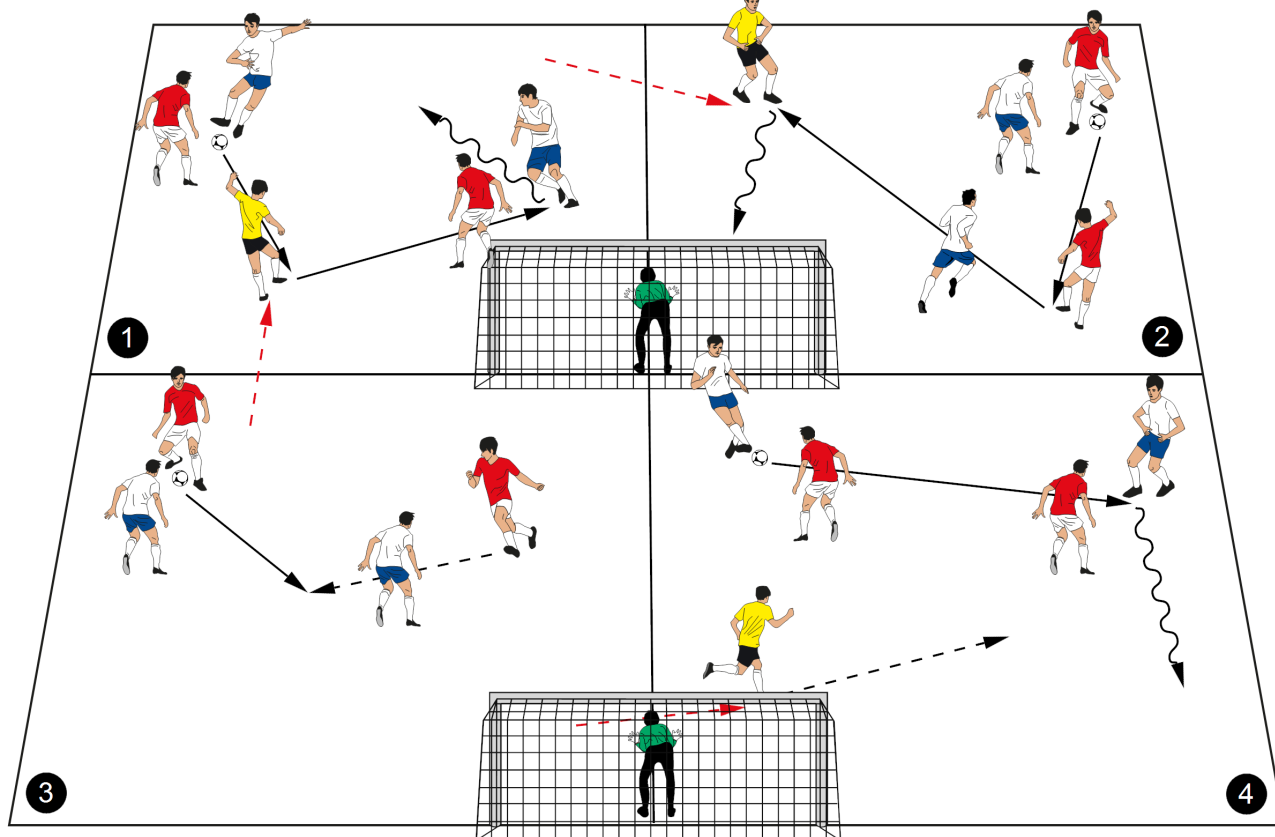


Superiorità numerica 2 contro 2 (+ 1 e portieri) - 4

2 vs 2 (+ 1 and gks) numerical advantage - 4



© lucamistercalcio

sports-graphics.com

CATEGORIA: Settore giovanile (Giovanissimi-Allievi)

NUMERO DI GIOCATORI: 21 (di cui 2 portieri)

OBIETTIVI PRINCIPALI

TECNICO:

Trasmissione, Ricezione, Conduzione

TATTICO INDIVIDUALE:

Smarcamento, Marcamento, Tiro in porta, Pressione, Intercetto

TATTICA DEL PORTIERE:

Parata, Posizionamento in porta

TATTICO COLLETTIVO:

Superiorità numerica, Copertura degli spazi, Difesa della porta

OBIETTIVI SECONDARI:

Mobilità, Imprevedibilità, Temporeggiamento

MATERIALE UTILIZZATO:

coni, palloni, pettorine, porte regolari

SVOLGIMENTO:

All'interno di uno spazio, diviso in **quattro zone numerate** e di dimensioni dipendenti da età e livello dei giocatori, due squadre, (bianchi e rossi) sono divise in quattro duelli 2 contro 2. Tre giocatori jolly giallo-neri "girano" fra le varie zone, creando situazioni di superiorità numerica per la squadra in possesso palla; solo all'interno di una zona il duello resta in parità numerica. La durata della superiorità in ogni singola zona dipende da un tempo stabilito dall'allenatore (es. 10 sec); successivamente i giocatori jolly devono cambiare zona, **lasciando libera quella corrispondente al numero chiamato**. I goal segnati, **nelle porte regolari e difese dai portieri**, durante i periodi di superiorità numerica valgono doppio se i passaggi sono alternati fra giocatori e jolly; i goal segnati in parità numerica 2 contro 2 valgono un punto. I portieri devono difendere la porta da due duelli contemporaneamente, intuendo quale sia più vicino alla fase di conclusione. Se i giocatori difendenti conquistano palla, possono segnare attraverso combinazioni con i jolly (il goal vale doppio) oppure direttamente (il goal vale un punto). Il risultato finale è dato dalla somma di tutti i goal segnati nelle quattro aree. I portieri rimettono in gioco la palla nel quadrato in cui l'azione si è conclusa.