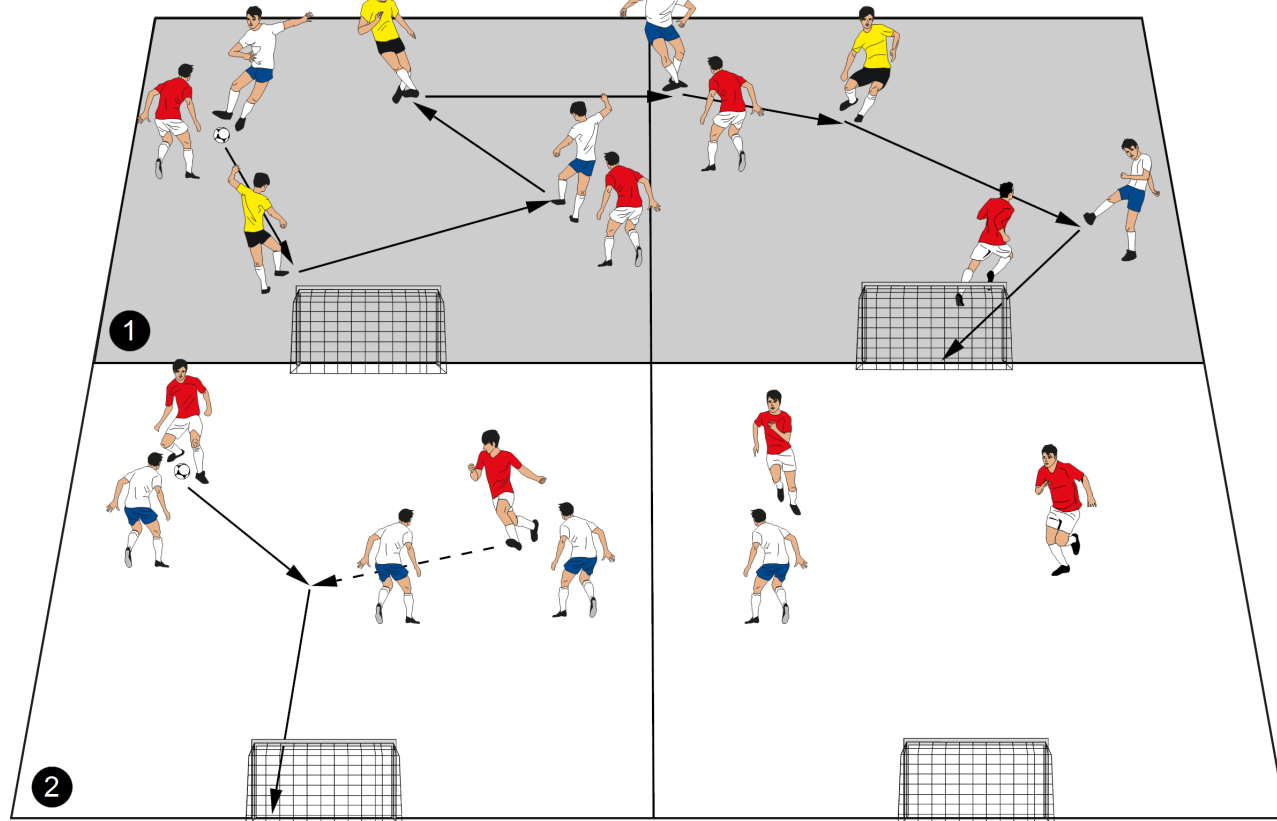


Superiorità numerica: doppio 2 contro 2 (+ 3) - 5

Double 2 vs 2 (+ 3) numerical advantage - 5



© lucamistercalcio

sports-graphics.com

**CATEGORIA:** Settore giovanile (Giovanissimi-Allievi)

**NUMERO DI GIOCATORI:** 19

**OBIETTIVI PRINCIPALI**

**TECNICO:**

Trasmissione, Ricezione, Conduzione

**TATTICO INDIVIDUALE:**

Smarcamento, Marcamento, Tiro in porta, Pressione, Intercetto

**TATTICO COLLETTIVO:**

Superiorità numerica, Copertura degli spazi, Difesa della porta

**OBIETTIVI SECONDARI:**

Mobilità, Imprevedibilità, Temporeggiamento

**MATERIALE UTILIZZATO:**

coni, palloni, pettorine, porticine

**SVOLGIMENTO:**

All'interno di uno spazio, diviso in quattro zone, **numerate a coppie**, e di dimensioni dipendenti da età e livello dei giocatori, due squadre, (bianchi e rossi) sono divise in quattro duelli 2 contro 2, che compongono due duelli 4 contro 4. Tre giocatori jolly giallo-neri "girano" fra le zone 1 e 2, scaglionandosi in modo da non essere in 3 nella stessa "sotto-area", creando situazioni di superiorità numerica per la squadra in possesso palla. Nelle altre due zone, 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 **valgono doppio se segnati nella zona con superiorità numerica minore (2 contro 2 + 1), e con la fase di costruzione veloce giocata nella zona con superiorità maggiore (2 contro 2 + 2)**; i goal segnati in parità numerica 4 contro 4 valgono un punto. Se i giocatori difendenti conquistano palla, possono segnare attraverso combinazioni con i jolly (il goal vale doppio) oppure direttamente (il goal vale 1 punto). Il risultato finale è dato dalla somma di tutti i goal segnati nelle due aree principali.