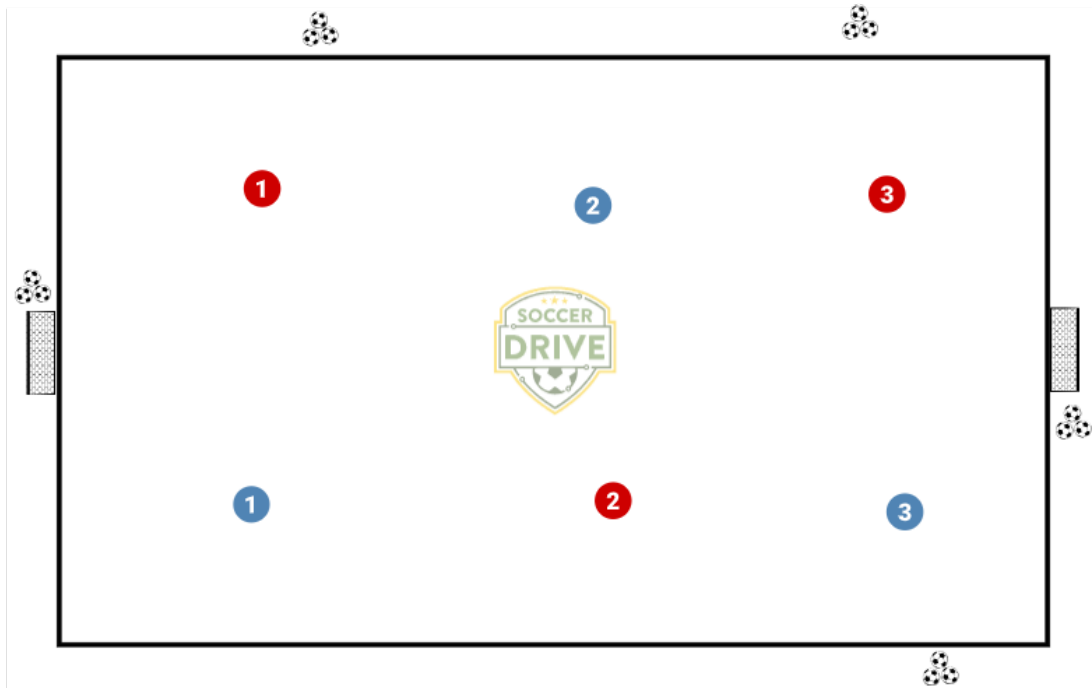


SSG 3v3 dove chi segna diventa sponda

- **Obiettivo:** Stimolare il gioco in ampiezza e profondità, la lettura delle situazioni di superiorità/inferiorità numerica e la rapidità nelle transizioni.



3v3 con evoluzione in inferiorità numerica

Organizzazione:

- 2 squadre da 3 giocatori (3v3)
- Campo: 20 x 25 m
- 2 porticine
- Serie di palloni ai lati del campo
- 3 casacche di colore diverso

Regole di gioco:

- Si gioca un normale **3v3** con obiettivo di segnare nella porticina avversaria.
- **Dopo ogni gol**, il giocatore che ha segnato **esce dal campo** e diventa **sponda** esterna per la propria squadra.
- Le **sponde** possono giocare solo **a un tocco** e servono a favorire l'uso dell'ampiezza o della profondità.
- Se sono presenti sponde di squadre diverse, **non possono interferire** tra loro.
- Il gol realizzato da una sponda **non è valido**.

- Quando la situazione evolve fino a **1v0** oppure trascorsi **3 minuti**, l'azione viene interrotta.
- 3 serie da 3 minuti
- Recupero: 2 minuti tra le serie

Varianti

- Limitare i tocchi (es. massimo 3) per aumentare la velocità di circolazione.
- Invertire la direzione di gioco ad ogni serie.
- Premiare le azioni che coinvolgono almeno una sponda.