Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI COSENZA

Via Degli Stadi c/o Stadio San Vito – Cancello 17 – 87100 COSENZA
TEL.. 0984408445 - FAX. 0984408446

Indirizzo Internet: www.crcalabria.it - delegazioni: cosenza

e-mail: cplnd.cosenza@figc.it

Posta Certificata: cosenza@pec.crcalabria.it

ATTIVITA' GIOVANILE

Stagione Sportiva 2022/2023

Comunicato Ufficiale n° 1G del 05 Luglio 2022

1. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

COMUNICATO UFFICIALE N.1 - S.S. 2022/2023

Si riporta in allegato (*scaricabili sul sito www.crcalabria.it nella sezione comunicati e/o modulistica dell'Attività Giovanile*) il Comunicato Ufficiale n. 1 pubblicato dal Settore Giovanile e Scolastico.

- Comunicato Ufficiale n.1 del S.G. e S.;
- Allegato 1 Tabella Modalità di Gioco Categoria di Base e Giovanili 2022/2023;
- Allegato 2 Modello Per Presentazione Società 2022/2023;
- Allegato 3 Vademecum Censimento Online SGS Manuale Tecnico;
- Allegato 4 Programma di Sviluppo Territoriale Attività di Base, Attività Piccoli Amici e Primi Calci;
- Allegato 5 progetto Torneo #Grassroot Challenge;
- Allegato 6 L'autoarbitraggio Indicazioni e Linee Guida;
- Allegato 7 Modulo Richiesta Deroghe calciatrici 2022/2023;
- Allegato 8 Torneo Esordienti Calcio a 5 Futsal Challenge;
- Allegato 9 Torneo Pulcini Calcio a 5 Futsal Challenge;
- Modulo Fac Simile Open Day,
- Modulo Fac Simile Centri Estivi.

IL SEGRETARIO
Salvatore Palmieri

IL DELEGATO
Antonio Massarini

PUBBLICATO ED AFFISSO ALL'ALBO DELLA DELEGAZIONE DI COSENZA **IL 05 LUGLIO 2022**

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36

Stagione Sportiva 2022 – 2023

COMUNICATO UFFICIALE N°1 del 01/07/2022

INDICE

PREMESSA ---------- pag. 2
TUTELA DEI MINORI ---------- pag. 3
MODULO ONLINE DI CENSIMENTO DEL SETTORE GIOVANILE ---------- pag. 4

SEZIONI
1. ATTIVITA' di BASE ---------- pag. 5
2. ATTIVITA' GIOVANILE AGONISTICA ---------- pag. 14
3. ATTIVITA' di CALCIO FEMMINILE ---------- pag. 26
4. ATTIVITA' di CALCIO a 5 ---------- pag. 31
5. PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE ---------- pag. 34
6. ATTIVITA' SCOLASTICA ---------- pag. 35
7. TUTELA della SALUTE e della SICUREZZA ---------- pag. 36
8. NORME GENERALI per lo svolgimento delle attività giovanili ---------- pag. 37
9. REGOLAMENTAZIONE dei TORNEI organizzati dalle società ---------- pag. 42
10. ATTIVITA' PROMOZIONALI ORGANIZZATE DALLE SOCIETA' ---------- pag. 48

Premessa

L'attività calcistica giovanile viene regolata dal Settore Giovanile e Scolastico tenendo presente le opportune tutele in tema di protezione dei minori e quanto specificatamente riportato nella Carta dei Diritti dei ragazzi allo sport dell'U.N.I.C.E.F. che orienta le norme con le quali viene organizzata l'attività dai 5 ai 16 anni. A questi diritti corrispondono altrettanti doveri da parte degli adulti che devono garantire:

- IL DIRITTO DI DIVERTIRSI E GIOCARE;
- IL DIRITTO DI FARE SPORT;
- IL DIRITTO DI BENEFICIARE DI UN AMBIENTE SANO;
- IL DIRITTO DI ESSERE CIRCONDATO DA ALLENATORI E DA PERSONE COMPETENTI;
- IL DIRITTO DI SEGUIRE ALLENAMENTI ADEGUATI AI SUOI RITMI;
- IL DIRITTO DI MISURARSI CON GIOVANI CHE ABBIANO LE STESSE POSSIBILITÀ DI SUCCESSO;
- IL DIRITTO DI PARTECIPARE A COMPETIZIONI ADEGUATE ALLA SUA ETÀ;
- IL DIRITTO DI PRATICARE SPORT IN ASSOLUTA SICUREZZA;
- IL DIRITTO DI AVERE I GIUSTI TEMPI DI RIPOSO;
- IL DIRITTO DI NON ESSERE UN CAMPIONE.

La UEFA, insieme con le 55 Federazioni calcistiche associate, sostiene i concetti espressi nella "Carta dei diritti" e per conferire loro un significato più pregnante li ha raccolti in un decalogo che riteniamo utile porre all'attenzione degli operatori del calcio giovanile e quello di base in particolare:

- IL CALCIO È UN GIOCO PER TUTTI;
- IL CALCIO DEVE POTER ESSERE PRATICATO OVUNQUE;
- IL CALCIO È CREATIVITÀ;
- IL CALCIO È DINAMICITÀ;
- IL CALCIO È ONESTÀ;
- IL CALCIO È SEMPLICITÀ;
- IL CALCIO DEVE ESSERE SVOLTO IN CONDIZIONI SICURE;
- IL CALCIO DEVE ESSERE PROPOSTO CON ATTIVITÀ VARIABILI;
- IL CALCIO È AMICIZIA;
- IL CALCIO È UN GIOCO MERAVIGLIOSO;
- IL CALCIO È UN GIOCO POPOLARE E NASCE DALLA STRADA .....

In queste affermazioni, si richiama l'attenzione circa i modelli educativi a cui si devono riferire tutte le attività promosse, organizzate e praticate nei Settori Giovanili. Il calcio rappresenta un mezzo efficace di integrazione sociale ed è per questo che il massimo organismo del calcio europeo invita le Federazioni a occuparsi del problema del "recupero" del calcio di strada (Grassroots Football), soprattutto come filosofia di fondo della didattica applicata.

Al fine di incoraggiare le Federazioni Nazionali ad una maggiore attenzione al calcio di base e allo sviluppo delle attività secondo gli interdimenti appena descritti, la UEFA ha istituito la "UEFA Grassroots Charter". La "Carta del Calcio di Base" a cui hanno aderito tutte le Federazioni Calcistiche Nazionali Europee che possiedono i requisiti minimi richiesti dalla UEFA stessa tra cui la Federazione Italiana Gioco Calcio che ha sottoscritto la convenzione il 24 marzo 2008.

Tutela dei Minori

La FIGC riafferma il proprio impegno per la partecipazione sicura di ragazze e ragazzi a tutti i livelli di gioco. Attraverso le sue politiche, pratiche e procedure, il Settore per l'attività Giovanile e Scolastica sostiene misure preventive per mitigare i rischi ed intraprendere azioni per garantire che eventuali incidenti vengano trattati in maniera efficace.

La tutela dei minori risponde alla necessità di tenere conto dell'interesse superiore del minore in ogni azione relativa al loro coinvolgimento nel calcio (ad es. regolamentazione, condotta, formazione, servizi e programmi) e ad agire in conformità alle norme internazionali e alla legislazione nazionale.

Con lo scopo di diffondere linee guida, principi e codici di comportamento a disposizione di tutti i soggetti coinvolti e favorire la sensibilizzazione, la formazione e l'approfondimento di tematiche legate alla tutela dei minori, FIGC-SGS ha sviluppato e adottato:

- **Policy** specifica per la tutela dei minori che ribadisce e rafforza l'impegno di SGS nel garantire che il calcio sia uno sport sicuro, un'esperienza positiva e divertente per tutti i bambini e per tutti i ragazzi coinvolti indipendentemente dalla loro età, genere, orientamento sessuale, etnia, background sociale, religione e livello di abilità o disabilità;
- **Codici di condotta** specifici per Allenatori, Dirigenti, Membri dello staff, per le famiglie ed accompagnatori che indicano i comportamenti da tenere e le procedure da seguire per la tutela dei minori in tutte le situazioni e gli ambienti afferenti al gioco del calcio e alla pratica sportiva da parte di bambini e ragazzi che riflettano i valori di civiltà, lealtà, correttezza, parità, rispetto e spirito sportivo e definiscano i comportamenti da tenere in base al ruolo di ciascun soggetto impegnato nelle attività rilevanti non solo dal punto di vista etico ma anche legale;
- **Norme di comportamento** per calciatori e calciatrici;
- **Regole** per trasferte, spostamenti e logistica perché viaggiare per disputare partite e tornei o prendere parte ad altre attività ed eventi deve essere sicuro e divertente per tutti i calciatori e tutte le calciatrici;
- **Procedure di selezione** finalizzate all'individuazione dei profili idonei per lavorare con i minori a garanzia che soltanto soggetti adeguati lavorino nell'ambito dei Coordinamenti SGS e delle Società affiliate per creare un ambiente in cui la tutela dei minori sia messa al centro della programmazione e dell'organizzazione affinché i giovani atleti possano partecipare e divertirsi in modo libero e sicuro;
- **Modulo di autovalutazione** dei rischi utile a definire i livelli di tutela già in essere e a tracciare un percorso per implementare strumenti e processi aumentando gli standard qualitativi. Questo strumento può essere utile ad effettuare una valutazione periodica e ricorrente per identificare i progressi fatti e le aree di miglioramento e disegnare una strategia e un piano d'azione mirati che coinvolga anche tutti i soggetti che, per incarichi e funzioni, rivestono un ruolo determinante nell'ambito dell'organizzazione e sono concretamente impegnati sul tema della tutela dei minori.

Gli strumenti sopra descritti sono rinvenibili nella piattaforma web www.figc-tutelaminori.it di supporto agli operatori sportivi, alle famiglie e ai più giovani. Gli strumenti a disposizione saranno aggiornati costantemente in base ai feedback e alle esperienze dei collaboratori e di tutti gli addetti ai lavori nel corso di attività ed eventi.

La piattaforma web risulta composta inoltre di una sezione di Formazione dalla quale attingere materiale e strumenti per l'approfondimento. Tale sezione fornisce anche corsi e-learning formativi sul tema della sensibilizzazione e conoscenza delle diverse tipologie di abusi, casi concreti, situazioni che potrebbero verificarsi ed atteggiamenti da adottare per ogni caso specifico:

1. Formativo introduttivo sul tema della prevenzione dell'abuso e del maltrattamento obbligatorio e propedeutico di 1° livello per tutti i collaboratori della struttura;
2. Formativo specifico per Allenatori per migliorare le loro conoscenze e le pratiche di tutela dei minori.

3. Formativo per membri dello staff che devono essere informati sulle tematiche riguardanti la tutela dei minori e devono saper gestire le situazioni che possono presentarsi. Questo corso li aiuterà a svolgere al meglio il loro ruolo;
4. Formativo per Delegati alla Tutela dei Minori - per una formazione più approfondita per tutti i soggetti ai quali sono richieste maggiori conoscenze in quanto ricoprono il ruolo di delegati alla tutela dei minori. Con tale corso FIGC SGS si propone di formare all'interno dei Coordinamenti Regionali SGS i soggetti Delegati alla Tutela dei Minori per sostenere le Società impegnate nel calcio giovanile ed accompagnarle alla redazione/adozione degli strumenti di Tutela Minori. Ai Delegati Regionali alla tutela dei minori sarà affidato il compito di formare – attraverso corsi specifici – i soggetti individuati dalle singole Società a ricoprire l'incarico di Delegato alla tutela dei minori.

Il Settore Giovanile e Scolastico al fine di coordinare tutte le attività sopra definite ha costituito al proprio interno uno specifico presidio per la Tutela dei Minori ed ha predisposto una procedura di segnalazione di abusi o situazioni di pericolo:

- attraverso segnalazione alla rete territoriale composta dai Delegati Regionali alla tutela dei minori;
- attraverso segnalazione, anche in forma anonima, mediante la sezione dedicata alla ricezione delle segnalazioni all'interno della piattaforma www.figc-tutelaminori.it;
- attraverso un'apposita casella di posta elettronica dedicata (tutelaminori@figc.it)

All'interno della piattaforma web è stata prevista inoltre una sezione contatti con dettagli e indirizzi utili per richieste, dubbi o approfondimenti.

Modulo Online di Censimento del Settore Giovanile

Al fine di avere una conoscenza più approfondita di tutte le società che svolgono attività giovanile nel territorio, **entro il 31 Ottobre 2022** ciascun Club è tenuto a compilare il "***Modulo Online di Censimento del Settore Giovanile***".
Tale censimento sarà uno strumento utile per fornire ulteriori servizi alle società stesse (Newsletter dedicate, partecipazione ad eventi, organizzazione di Workshop e Corsi di Formazione/Informazione nel territorio individuati alle specifiche figure professionali presenti all'interno della Società, ecc.), compresa la possibilità di individuare i Tecnici ai quali rivolgere specifiche attività di formazione (es. Corsi Grassroots "Livello F", Corsi UEFA-C)

Il link per accedere al Modulo Online è il seguente:

https://portaleservizi.figc.it
(in allegato si riporta il Vademecum con le linee guida per la corretta compilazione)

NB - Al portale si potrà accedere utilizzando le stesse credenziali utilizzate nella precedente stagione sportiva.
Per i **Nuovi Utenti** si potrà procedere con un'auto-registrazione che potrà essere **effettuata esclusivamente da un componente della Società** già inserito nel censimento/organigramma inviato alla FIGC attraverso il proprio Comitato Regionale, quindi già registrato nei sistemi informativi della FIGC.

Si precisa che il Modulo Online non sostituisce, ma integra, il *Modulo di Presentazione della Società*, allegato al presente Comunicato, documento formale sottoscritto dal Rappresentante Legale della Società.

1) ATTIVITÀ DI BASE

1.1 Norme regolamentari dell'attività di base

L'attività delle categorie di Base ha carattere eminentemente promozionale, ludico e didattico ed è organizzato su base strettamente locale.

1. Partecipano all'attività le seguenti categorie di calciatori:
   - Piccoli Amici
   - Primi Calci
   - Pulcini
   - Esordienti

2. Le Società possono partecipare ai tornei organizzati nell'ambito dell'attività di base con una o più squadre, favorendo la massima partecipazione dei tesserati alla attività. Alle gare partecipano il numero di calciatori previsto per ogni specifica attività. Le formazioni, iscritte nell'elenco da presentare all'arbitro, possono essere composte da soli bambini, da sole bambine o possono essere anche miste e non prevedono un numero massimo di iscritti (come invece avviene nell'attività agonistica).

NUOVO

3. **A seguito dell'attività sopra descritta le Delegazioni della LND territorialmente competenti, organizzano, in conformità agli indirizzi fissati dal Settore Giovanile e Scolastico, uno o più tornei della durata complessiva di almeno sei mesi, la cui attività dovrà iniziare entro il 15 Ottobre 2022.** Inoltre, tenendo conto della realtà nella quale operano, al fine di organizzare un'attività più omogenea sotto il profilo tecnico-didattico, devono, per quanto possibile, suddividere le squadre all'interno dei gironi per fasce d'età.

4. Le Società, al momento dell'iscrizione ai Tornei Federali presentano l'elenco nominativo dei componenti la squadra, nel quale l'anno di nascita di ciascun bambino/a.

5. Le Delegazioni della LND territorialmente competenti, in caso di necessità, possono inserire nel medesimo girone due o più squadre di una stessa Società.

6. E' vietata la partecipazione di uno stesso giocatore a due gare di Torneo che si svolgono nella stessa giornata solare.

a) Limiti di età per la partecipazione dei calciatori all'attività di Base

PICCOLI AMICI
Bambini e bambine che abbiano anagraficamente compiuto il quinto anno di età (ovvero nati nel 2017 e nel 2018, dopo il compimento del 5° anno di età), ma che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva non abbiano compiuto il sesto anno di età (ovvero nati nel 2016).

PRIMI CALCI
Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto il 6° anno di età (ovvero nati nel 2015), ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto l'8° anno di età (ovvero nati nel 2014). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Primi Calci" coloro che abbiano compiuto il sesto anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2015, dopo il compimento del 6° anno di età).

PULCINI
Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva abbiano anagraficamente compiuto l'ottavo anno di età (ovvero nati nel 2013), ma che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il 10° anno di età (ovvero nati nel 2012). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Pulcini" coloro che abbiano compiuto l'ottavo anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2014, dopo il compimento dell'8° anno di età).

PULCINI 1° ANNO
Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto l'8° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto il 9° anno di età (ovvero nati nel 2013).
Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concesso la possibilità di utilizzare n°3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2014), sempre che abbiano compiuto l'8° anno.

PULCINI 2° ANNO
Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto il 9° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto il 10° anno (ovvero nati nel 2012).
Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concesso la possibilità di utilizzare n°3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2013).

ESORDIENTI
Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva abbiano anagraficamente compiuto il decimo anno (ovvero nati nel 2011) e che nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il dodicesimo (ovvero nati nel 2010). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Esordienti" coloro che abbiano compiuto il 10° anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2012, dopo il compimento del 10° anno di età).

ESORDIENTI 1° ANNO
Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto il 10° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto l'11° anno di età (ovvero nati nel 2011). Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2012), sempre che abbiano compiuto il 10° anno di età.

ESORDIENTI 2° ANNO

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto l'11° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto il 12° anno di età (ovvero nati nel 2010).

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n° 3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2011), per disputare attività ufficiale 2019

Tabella riepilogativa dei limiti d'età nelle categorie di base

CATEGORIA	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
Piccoli Amici	2016 – 2017 (5 anni compiuti)	2018, dopo il compimento del 5° anno di età
Primi Calci	2014 e 2015	2016, dopo il compimento del 5° anno di età (no 2017)
Pulcini età mista	2012 – 2013	2014, dopo il compimento dell'8° anno di età (no 2015)
Pulcini 1° anno	2013	3 nati nel 2014, dopo il compimento dell'8° anno di età
Pulcini 2° anno	2012	3 nati nel 2013
Esordienti età mista	2010 – 2011	2012, dopo il compimento del 10° anno di età (no 2013)
Esordienti 1° anno	2011	3 nati nel 2012, dopo il compimento del 10° anno di età
Esordienti 2° anno	2010	3 nati nel 2011

Partecipazione delle bambine all'attività ufficiale

Nel caso in cui sussista l'impossibilità di far partecipare le bambine appartenenti alle diverse categorie e fasce d'età con bambini di pari età (in cui la fascia d'età delle categorie "Pulcini", "Esordienti" e "Giovanissimi"), si potrà richiedere deroga al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico per la partecipazione di tali ragazze alla categoria o fascia d'età inferiore di un anno alla propria, presentando specifica richiesta al Comitato Regionale territorialmente competente, per il tramite della rispettiva Delegazione della LND, allegando all'istanza una dichiarazione firmata dagli esercenti la potestà genitoriale (vedasi fac-simile e schema riepilogativo delle opportunità in allegato).
La deroga verrà rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico tramite pubblicazione di apposito Comunicato Ufficiale, previo parere del Comitato Regionale LND competente territorialmente.
Nelle categorie "Piccoli Amici" e "Primi Calci", la partecipazione all'attività della fascia d'età inferiore di un anno alla propria sarà, invece, automaticamente consentita alle bambine, senza necessità della richiesta di deroga.

Il Settore Giovanile e Scolastico prenderà comunque in esame eventuali ulteriori richieste di deroga diverse da quelle previste, purché opportunamente motivate.

b) Le Modalità di gioco per le categorie di base sono le seguenti:

- Piccoli Amici: 2c2 – 3c3 alternate a giochi/esercizi di abilità tecnica (vedi Allegato *Programma di Sviluppo Territoriale Piccoli Amici e Primi Calci*)

- Primi Calci: 4c4 – 5c5 alternate a giochi/esercizi di abilità tecnica (vedi Allegato *Programma di Sviluppo Territoriale Piccoli Amici e Primi Calci*)

- Pulcini: 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (partita 3c3 con situazione semplificata) e gioco di tecnica (vedi Allegato *Torneo Pulcini #Grassroots Challenge*)

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, fortemente penalizzato durante l'emergenza sanitaria dovuta alla pandemia Covid-19, è data facoltà ai Comitati Regionali ed alle loro articolazioni territoriali di organizzare l'attività 5c5, oltre che 7c7, per le squadre Pulcini 1° anno e/o Pulcini età mista.

NUOVO

- Esordienti: 9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games (multipartite con partite 3c3, 4c4 e 5c5) (*vedasi Circolare esplicativa*)

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore fortemente penalizzato durante l'emergenza sanitaria dovuta alla pandemia Covid-19, è data facoltà ai Comitati Regionali ed alle loro articolazioni territoriali di organizzare l'attività 7c7, oltre che 9c9, per le squadre Esordienti 1° anno e/o Esordienti età mista.

Al fine di ampliare il più possibile le esperienze formative e di partecipazione all'attività proposta dalla FIGC, a tutte le Società di calcio a 11 è data la facoltà di iscrivere ulteriori squadre all'attività di Calcio a 5 delle categorie di base.

Tabella riepilogativa delle modalità di gioco delle categorie di base

CATEGORIA	ATTIVITÀ DI GARA
Piccoli Amici	Confronto con almeno 3-4 squadre in gara 2c2 – 3c3 alternate a giochi di abilità tecnica
Primi Calci	Confronto con almeno 3-4 squadre in gara 4c4 – 5c5 alternate a giochi di abilità tecnica
	1
Pulcini 1° anno	5c5 o 7c7 (var. 6c6) – Small Sided Games (partite 3c3) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Pulcini età mista	5c5 o 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (partite 3c3) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Pulcini 2° anno	7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (partite 3c3) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Esordienti 1° anno	7c7 o 9c9 (var. 8c8) – Small Sided Games 3c3, 4c4 e 5c5 ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Esordienti età mista	7c7 o 9c9 (var. 8c8) – Small Sided Games 3c3, 4c4 e 5c5 ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Esordienti 2° anno	9c9 (var. 8c8) – Small Sided Games 3c3, 4c4 e 5c5 ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione

(Per gli anni di nascita, le tipologie dei campi e gli ulteriori dettagli, vedere paragrafo precedente e l'Allegato n°1)

NB – Nel corso della corrente stagione sportiva il Settore Giovanile e Scolastico si riserva la possibilità di indicare nuove modalità di confronto relative al gioco tecnico da abbinare alla modalità di gara prevista per ogni specifica categoria di base.

c) Conduzione tecnica delle squadre

(Obbligo Settore Tecnico Comunicato Ufficiale FIGC n. 69 del 13 giugno 2018)

Le Società che svolgono attività di Settore Giovanile e Scolastico in almeno una delle categorie di base (Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti) devono tesserare un Responsabile Tecnico dell'Attività di Base, con qualifica federale UEFA (UEFA PRO, UEFA-A, UEFA-B, UEFA Grassroots C) o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di II Categoria (ante 1998), rilasciata dal Settore Tecnico.

A partire dalla stagione sportiva 2020/2021 le Società che svolgono attività nelle categorie Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti devono tesserare per ogni categoria di base almeno un allenatore con qualifica federale UEFA (UEFA PRO, UEFA-A, UEFA-B, UEFA Grassroots C) o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di II Categoria (ante 1998) rilasciata dal Settore Tecnico.

Le squadre delle categorie Piccoli Amici e Primi Calci potranno essere altresì allenate anche dai Preparatori Atletici qualificati dal Settore Tecnico o Laureati in Scienze Motorie o Diplomati ISEF.

Il Responsabile Tecnico dell'Attività di Base, nell'ambito dell'attività della stessa società, può anche svolgere la funzione di Allenatore per le squadre giovanili o delle categorie di base della società;

Il tesseramento del Responsabile Tecnico e dei Tecnici previsti deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio dell'attività ufficiale;

d) Arbitraggio delle gare

Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio".
Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e parti colari interventi di mediazione e supporto.
Il Settore Giovanile e Scolastico incoraggia comunque ad utilizzare tale metodo anche nelle categorie Esordienti.

Nella categoria Esordienti, per l'arbitraggio delle gare si deve ricorrere a:

- Tecnici appositamente istruiti al riguardo a seguito di un Corso sul Regolamento di Giuoco e sulla Funzione Arbitrale nell'ambito dell'Attività di Base tenuto dalla FIGC. A tal proposito potrà essere utilizzato uno delle seguenti formule:
  - Tecnici della società ospitante
  - Tecnici della società ospitata
  - Arbitraggio di un tempo ciascuno da parte dei tecnici di entrambe le squadre ed un tempo con formula dell'autoarbitraggio

NUOVO

- Calciatori della categoria Allievi e Juniores tesserati per le stesse Società appositamente istruiti al riguardo a seguito di un **Corso sul Regolamento di Giuoco e sulla Funzione Arbitrale nell'ambito dell'Attività di Base** tenuto dalla FIGC o al **Corso di Arbitro Scolastico** organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico in collaborazione con le Sezioni AIA competenti territorialmente.

- Dirigenti, solo se appositamente istruiti al riguardo a seguito di un Corso sul Regolamento di Giuoco e sulla Funzione Arbitrale nell'ambito dell'Attività di Base tenuto dalla FIGC

- Autoarbitraggio (v. Linee Guida per l'Autoarbitraggio in allegato al presente Comunicato Ufficiale)

Per i Tecnici e i giovani calciatori tesserati può essere presentato, quale documento di riconoscimento, la tessera ufficiale prevista per partecipare alle gare, mentre per i dirigenti deve essere presentata la tessera rilasciata dalla Delegazione della LND territorialmente competente.

Le Società, all'atto dell'iscrizione, debbono segnalare il nominativo di una o più persone che abbiano compiuto i quindici anni, tesserate per la Società o comunque per la FIGC, da utilizzare per la direzione delle gare. Per quanto possibile, il Settore, di concerto con l'Associazione Italiana Arbitri, farà impartire alle persone segnalate lezioni sulle regole di gioco e la funzione arbitrale.

La designazione ad arbitrare la gara in programma deve essere attribuita ad una persona segnalata dalla Società ospitante; in alternativa, è possibile anche prevedere che la partita sia diretta da un rappresentante della squadra ospitata.

Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre debbono firmare, per avallo, il rapporto del Dirigente-Arbitro, in cui sarà indicato il risultato e quanto riportato nel referto arbitrale. Il direttore di gara provvederà, quindi, a completare il rapporto in tutte le altre voci ivi previste.

Il Dirigente della squadra ospitata deve comunque sottoscrivere il referto e in caso di eventuale disaccordo deve far riportare le relative osservazioni nel referto.

La Società ospitante deve trasmettere il referto arbitrale entro e non oltre la disputa della gara successiva, alla Delegazione della LND territorialmente competente.

e) Arbitri Ufficiali AIA nel Torneo Esordienti 2° anno 9c9

Solo per questa categoria è data facoltà alle Società, purché si facciano carico dei relativi oneri finanziari, di usufruire di arbitri ufficiali dell'AIA.
L'autorizzazione all'utilizzo degli arbitri è rilasciata dalla FIGC previo parere positivo della LND e dell'AIA. A tal fine i C.R. LND di competenza, se favorevoli alle designazioni, sentite le società, dovranno presentare richiesta alla LND entro i tempi stabiliti, la quale trasmetterà la richiesta alla FIGC per le valutazioni di competenza.
Sarà cura della FIGC acquisire il parere dell'AIA.

f) "Green Card"

Nelle categorie di base dei Pulcini e degli Esordienti, ovvero che vengono preposti alla direzione delle gare potranno utilizzare la cosiddetta "Green Card", il cartellino verde che premia i giovani calciatori che si rendono protagonisti di particolari gesti di "Fair Play" (Gioco Giusto) o di "Good Play" (Gioco Buono).

In sostanza gesti di significativa sportività nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico e dei compagni di gioco o apprezzabili gesti tecnici.

Solo i casi di particolare Fair Play (Gioco Giusto) dovranno essere segnalati alla Delegazione competente per territorio, che provvederà alla più opportuna divulgazione, informando inoltre il Settore Giovanile e Scolastico che ne assicurerà la pubblicazione sul proprio sito internet.

Il numero di "Green Card" ottenute grazie ai particolari casi di "Fair Play", motivati e avallati da entrambi i dirigenti e i tecnici delle due squadre, concorrerà, al pari degli altri indicatori, a determinare la graduatoria di merito di entrambe le categorie.

g) Saluti

In occasione di ogni incontro dirigenti ed tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo insieme all'arbitro o al direttore arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

h) Società appartenenti alle Leghe Professionistiche

La partecipazione delle società professionistiche alle attività delle categorie di base previste nel rispettivo territoriale, deve avvenire confrontandosi con squadre dilettantistiche appartenenti alla fascia di età di un anno superiore, previo rispetto delle norme federali previste (p.e. per partecipare all'attività Giovanissimi bambini nati nel 2010 devono aver compiuto il dodicesimo anno di età e per partecipare all'attività Esordienti i bambini nati nel 2012 devono aver compiuto il decimo anno di età).
In tal caso, i bambini che non hanno compiuto l'età prevista, possono partecipare all'attività ufficiale con i gruppi squadra della medesima società della classe d'età di un anno inferiore rispetto alla propria.

Si fa presente che, qualora le società appartenenti alle Leghe Professionistiche lo ritengano opportuno, possono inoltrare richiesta di deroga, con istanza motivata, al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico, per giocare con squadre di pari età ancorché di un anno superiore. Il Presidente, a sua volta, valutata la richiesta, potrà acconsentire alla richiesta informando il Comitato Regionale di appartenenza.

Di seguito si riepiloga l'attività prevista per le società professionistiche:

Fascia d'età	Attività ufficiale Categorie di base	Attività prevista per società di Lega Professionistica	Modalità di gioco
Esordienti 2° anno	9c9	Torneo Under 13 PRO (5c5)	9c9
		Giovanissimi - "fascia B" o Provinciali	11c11
Esordienti 1° anno	9c9	Torneo Esordienti 2° anno (9c9)	9c9
Pulcini 2° anno	7c7	Torneo Esordienti 1° anno (9c9)	9c9
Pulcini 1° anno	7c7	Torneo Pulcini 2° anno (7c7)	7c7
Primi Calci 2° anno	5c5	Torneo Pulcini 1° anno (7c7)	7c7

i) *TORNEO FAIR PLAY U13 PRO*

Nella corrente stagione sportiva il Settore Giovanile e Scolastico organizza un Torneo di sviluppo a carattere nazionale riservato esclusivamente alle sole società professionistiche, a cui possono partecipare esclusivamente giovani calciatori nati nel 2010 denominato ***"TORNEO FAIR PLAY U13 PRO"***.

Il Torneo si svilupperà attraverso una fase preliminare affidata, laddove possibile e necessario, ai Comitati Regionali LND territorialmente competenti, con il supporto dello Staff specificatamente dedicato dell'omologo Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico.

Per la regolamentazione del ***TORNEO FAIR PLAY U13 PRO*** verrà pubblicato apposito Comunicato Ufficiale.
Come già avvenuto negli anni passati, tale attività verrà organizzata osservando i seguenti principi:

- i gironi verranno formati prevedendo la percorrenza di distanze relativamente brevi per le trasferte e che garantiscano la frequenza scolastica;
- le norme e le modalità di gioco da osservare saranno quelle previste per la categoria Esordienti *(modalità di gioco 9c9, durata suddivisa in 3 tempi da 20', sostituzioni obbligatorie, pallone n°4, etc.)*.
- all'attività è possibile iscrivere una o più squadre
- Il Settore Giovanile e Scolastico pubblicherà il Regolamento con successiva circolare esplicativa

l) Manifestazioni Ufficiali delle categorie di base

Il Settore Giovanile e Scolastico, d'intesa con il Settore Tecnico, ed in collaborazione con le Delegazioni della LND territorialmente competenti, organizza, le seguenti Manifestazioni dedicate a:

- Categoria Piccoli Amici
- Categoria Primi Calci
- Categoria Pulcini
- Categoria Esordienti

In particolare, il Settore Giovanile e Scolastico organizza direttamente i seguenti Tornei a carattere Nazionale:

- Torneo U12 Femminile Serie A Nations Cup
- Torneo U13 Fair Play Elite (per Scuole Calcio Elite e Club Professionistici)
- Torneo U13 Futsal Elite (per Scuole di Calcio a 5 Elite, Club Divisione Calcio a 5, Club Professionistici)
- Torneo U13 Fair Play Pro (per Club Professionistici)

Come da successive circolari esplicative emanate dal Settore Giovanile e Scolastico.

m) "Terzo Tempo FAIR PLAY"

Il Settore Giovanile e Scolastico promuove l'organizzazione del Terzo Tempo Fair Play, da parte delle società.

Nel corso del Terzo Tempo "FAIR PLAY", le società e le famiglie mettono a disposizione dei/delle partecipanti una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte in occasione dell'incontro.

n) Attività con Enti di Promozione Sportiva

NUOVO

Alle Società affiliate alla FIGC è consentita la partecipazione ad attività di Tornei a rapido svolgimento organizzati esclusivamente dagli Enti di Promozione Sportiva riconosciuti dal CONI con i quali è stata sottoscritta apposita convenzione con il Settore Giovanile e Scolastico nonché regolarmente autorizzati dagli Uffici FIGC competenti a livello nazionale, regionale o territoriale. A tale proposito viene costituita a partire dalla stagione sportiva 2022-23 apposita commissione interna di monitoraggio delle convenzioni sottoscritte.

Gli accordi di convenzione con Enti di Promozione saranno comunicati con apposito Comunicato Ufficiale del Settore Giovanile e Scolastico.
Si specifica che al momento della pubblicazione sono in corso di sottoscrizione specifiche convenzioni con EPS che condividono le regolamentazioni federali a tutela dei minori e del loro sviluppo psico-fisico così come declinato col presente comunicato ufficiale.

o) Attività non autorizzate (Piccoli Amici – Primi Calci - Pulcini - Esordienti)

Alla luce del carattere eminentemente promozionale e didattico di questa attività, è vietata l'organizzazione di "provini" (o raduni selettivi) per le categorie Piccoli Amici - Primi Calci - Pulcini - Esordienti e comunque per tutti i tesserati che non abbiano compiuto il dodicesimo anno di età (fatto salvo quanto previsto nel paragrafo 2.6), così come non è consentito per queste fasce d'età dare luogo a selezioni per attività di rappresentative.

Il mancato rispetto delle norme tecniche e/o organizzative che regolano l'attività delle categorie Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti comporterà parere negativo per la conferma, il riconoscimento o l'eventuale esclusione di tipologia alle "Scuole di Calcio".

Coerentemente con i principi fissati, i Comitati Regionali territorialmente competenti, d'intesa con il Settore Giovanile e Scolastico, possono realizzare attività adattate a specifiche esigenze territoriali e/o a criteri di sperimentazione.

Il Settore Giovanile e Scolastico verificherà il rispetto delle norme tecniche, didattiche ed organizzative relative alle categorie di base, effettuando dei controlli a campione per accertare il rispetto delle normative tecniche volte a tutelare, formare e coinvolgere i giovani calciatori, che debbono giocare comunque, indipendentemente dalle qualità tecniche di ognuno.

1.2 SCUOLE CALCIO

Le Scuole di Calcio e di Calcio a 5, vengono riconosciute dalla F.I.G.C. che ne cura il controllo e il coordinamento per il tramite del Settore Giovanile e Scolastico sulle base dei criteri stabiliti d'intesa con il Settore Tecnico.

Il sistema di riconoscimento delle Scuole di Calcio, al fine di migliorare lo standard qualitativo delle società che svolgono attività nelle categorie di base, risulta modificato rispetto alle scorse stagioni sportive.

I criteri di riconoscimento ed i requisiti richiesti, verranno pubblicati sul successivo Comunicato Ufficiale n°2 del Settore Giovanile e Scolastico.
Il riconoscimento delle Scuole di Calcio, il relativo controllo e verifica dell'attività svolta ed il supporto fornito alle Società, sarà a cura del Settore Giovanile e Scolastico attraverso i Coordinatori Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico ed i collaboratori esperti nell'ambito dell'Attività di Base.

Si allega al presente comunicato:

- il quadro riepilogativo delle attività ufficiali nelle categorie di base della stagione sportiva 2022/2023 (allegato n.1)

2) ATTIVITÀ GIOVANILE AGONISTICA

L'attività giovanile è ad indirizzo competitivo e si configura principalmente attraverso i risultati delle gare ed il comportamento disciplinare in campo e fuori di Atleti, Tecnici e Dirigenti.

Partecipano alla attività agonistica le seguenti categorie di calciatori:
- Giovanissimi
- Allievi

Conduzione Tecnica

La conduzione tecnica di tutte le squadre dell'attività agonistica del Settore Giovanile e Scolastico deve essere affidata ad un allenatore abilitato dal Settore Tecnico.

2.1 CATEGORIA GIOVANISSIMI

a) Limiti d'età

Possono prendere parte all'attività della categoria Giovanissimi i calciatori che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto cronologicamente il decimoterzo anno di età (ovvero nati nel 2009) e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il quattordicesimo (ovvero nati nel 2008).

Under 14

Possono prendere parte all'attività Under 14 i calciatori che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto cronologicamente il 12° anno di età e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il 13°.

Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Giovanissimi" coloro che abbiano compiuto il dodicesimo anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2010, dopo il compimento del 12° anno di età, limitatamente ad un numero massimo di 5 calciatori, fatto salvo quanto previsto per le società professionistiche).

Tale limitazione non si applica alle società dilettantistiche e di puro settore giovanile che necessitano di un numero maggiore di calciatori della medesima annata al solo fine di completare l'organico per la partecipazione al campionato.
A tal proposito le società interessate dovranno ottenere specifica autorizzazione inviando apposita richiesta prima dell'inizio del Campionato o Torneo al Settore Giovanile e Scolastico della FIGC per il tramite del Comitato Regionale LND di appartenenza e per conoscenza al Coordinatore Federale Regionale SGS territorialmente competente.
Per ottenere tale autorizzazione la Società dovrà avere in organico (e di conseguenza far partecipare all'attività della categoria Giovanissimi) un numero minimo di 5 calciatori nati nel 2008 e/o nel 2009.

Non verranno in nessun caso considerate eventuali necessità ulteriori per motivazioni di carattere diverso ovvero finalizzate alla formazione di più di un organico utile alla partecipazione al campionato Under 14 anche se di diverso livello o comunque in presenza di un numero sufficiente di calciatori dell'annata 2008 utile alla composizione di almeno una squadra nel campionato Under 14.

Tabella riepilogativa per la partecipazione alle competizioni nella categoria Giovanissimi

CAMPIONATO	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
UNDER 15	2008 – 2009	Massimo 5 calciatori nati nel 2010, dopo il compimento del 12° anno di età (no 2011)
UNDER 14	2009	Massimo 5 calciatori nati nel 2010, dopo il compimento del 12° anno di età (no 2011)

b) Composizione delle squadre

Ai campionati della categoria Giovanissimi, ad eccezione di quello Nazionale, è possibile partecipare con squadre composte da ragazzi e ragazze.
Alle ragazze viene concessa la possibilità di partecipare a tale attività, anche se appartenenti per età alla categoria "Allieve". In tal caso è necessario presentare richiesta di deroga al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico attraverso il Comitato Regionale LND territorialmente competente, per il tramite della rispettiva Delegazione della LND, allegando all'istanza una dichiarazione firmata dagli esercenti la potestà genitoriale (vedasi fac-simile e schema riepilogativo delle opportunità in allegato).

Le società possono tesserare calciatori extracomunitari, fermo restando il rispetto delle normative federali e delle disposizioni FIFA in materia di tesseramento dei minori.

c) Saluti

In occasione di ogni incontro dirigenti ed tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo ripetutamente all'arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

d) Ordinamento dei campionati

L'attività della categoria Giovanissimi si articola come segue:

- CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 SERIE A e B
- CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 SERIE C
- CAMPIONATO REGIONALE UNDER 15 PURO SETTORE GIOVANILE E DILETTANTI
- CAMPIONATO PROVINCIALE E LOCALE UNDER 15
- TORNEO NAZIONALE JUNDER 14 PRO (riservato alle società professionistiche)
- TORNEO REGIONALE UNDER 14 PURO SETTORE GIOVANILE E DILETTANTI
- TORNEO PROVINCIALE O LOCALE UNDER 14 PURO SETTORE GIOVANILE E DILETTANTI

e) Conduzione tecnica delle squadre:

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15

Le squadre che partecipano al Campionato Nazionale Under 15 hanno l'obbligo di utilizzare un allenatore abilitato dal Settore Tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots-C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante '98), o Allenatore di III Categoria (ante '98), iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

Il tesseramento dell'allenatore deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio del campionato.

CAMPIONATO REGIONALE UNDER 15

Le squadre che partecipano al Campionato Regionale Giovanissimi hanno l'obbligo di utilizzare un allenatore abilitato dal Settore Tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots-C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di II Categoria (ante '98), iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

Il tesseramento dell'allenatore deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio del campionato.

CAMPIONATO PROVINCIALE O LOCALE UNDER 15

Le squadre che partecipano al Campionato Provinciale o Locale Giovanissimi hanno l'obbligo di utilizzare un allenatore abilitato dal Settore Tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots-C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante '958) o Allenatore di II Categoria (ante 1998), iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

Il tesseramento dell'allenatore deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio del campionato.

TORNEO NAZIONALE UNDER 14 PRO

Le squadre che partecipano al Torneo Nazionale Under 14 PRO hanno l'obbligo di utilizzare un allenatore abilitato dal Settore Tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots-C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1958) o Allenatore di II Categoria (ante 1998), iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

Il tesseramento dell'allenatore deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio del campionato.

f) CAMPIONATO REGIONALE: CRITERI DI ESCLUSIONE E NON AMMISSIONE

<u>Esclusione dal Campionato Regionale Under 15</u>

Le sottoindicate sanzioni inflitte nel Campionato Regionale o Provinciale Under 15 – unitamente alle "preclusioni" contenute nei criteri di ammissione approvati dal Consiglio Direttivo del S.G.S. – comportano per la Società che le riceve l'automatica esclusione dal Campionato Regionale nella stagione sportiva successiva alla data del provvedimento:

a) preclusione del calciatore, dirigente, tecnico tesserato alla permanenza in quella serie o categoria della F.G.C.;
b) squalifica del campo per oltre sei gare o tempo determinato, la cui efficacia superi le sei gare;
c) penalizzazione di oltre tre punti in classifica;
d) condanna della Società per illecito sportivo;
e) retrocessione della Società all'ultimo posto in classifica;
f) esclusione della Società dal campionato;
g) revoca dei titoli acquisiti.

È da considerarsi esclusa dal Campionato Regionale Under 15 unicamente la squadra Under 15 che abbia superato i 100 punti di penalizzazione nel conteggio finale della classifica disciplina.

In caso di esclusione per quanto sopra riportato, si potrà presentare, in presenza di particolari fatti, documentati e motivati, una richiesta di esame della problematica al Consiglio Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico, per eventuali ulteriori determinazioni.

La richiesta dovrà pervenire per il tramite del Comitato Regionale LND competente per territorio, corredata da una relazione del suo Presidente.

Non ammissione al Campionato Regionale Under 15

Le sottoindicate sanzioni inflitte nel Campionato Regionale o Provinciale Under 15 - unitamente alle "preclusioni" contenute nei criteri di ammissione approvati dal Consiglio Direttivo del S.G.S. – comportano per la società che le riceve la non ammissione al Campionato Regionale nella stagione sportiva successiva alla data del provvedimento:

a) preclusione del calciatore, dirigente, tecnico tesserato alla permanenza in qualsiasi rango o categoria della F.G.C.;
b) squalifica del campo per oltre sei gare a tempo determinato, la cui efficacia superi le sei gare;
c) penalizzazione di oltre tre punti in classifica;
d) condanna della Società per illecito sportivo;
e) retrocessione della Società all'ultimo posto in classifica;
f) esclusione della Società dal campionato;
g) revoca dei titoli acquisiti.

È da considerarsi non ammessa al Campionato Regionale Under 15 unicamente la squadra Under 15 che abbia superato i 100 punti di penalizzazione nel conteggio finale della classifica disciplina.

In caso di non ammissione per quanto sopra riportato, si potrà presentare, in presenza di particolari fatti documentati e motivati, una richiesta di esame della problematica al Consiglio Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico, per eventuali ulteriori determinazioni.

La richiesta dovrà pervenire per il tramite del Comitato Regionale competente per territorio, corredata da una relazione del suo Presidente.

2.2 CATEGORIA ALLIEVI

a) Limiti d'età

Under 17
Possono prendere parte all'attività Allievi i calciatori che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il 14° anno di età (ovvero nati nel 2007) e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il 16° (ovvero nati nel 2006).

Under 16
Possono prendere parte all'attività Under 16 i calciatori che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il 14° anno di età e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il 15° (ovvero nati nel 2007).

Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Allievi – Under 17" ed "Allievi – Under 16" coloro che abbiano compiuto il quattordicesimo anno di età (ovvero nati nel 2008 e nel 2009, dopo il compimento del 14° anno di età).

Tabella riepilogativa per la partecipazione alle competizioni nella categoria Allievi

CAMPIONATO	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
Under 17	2005 – 2007	2008 e 2009, dopo il compimento del 14° anno di età
Under 16	2007	2008 e 2009, dopo il compimento del 14° anno di età

b) Saluti

In occasione di ogni incontro i dirigenti ed i tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo insieme all'arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

c) Ordinamento dei campionati

L'attività della categoria Allievi si articola come segue:

- CAMPIONATO NAZIONALE U18 PROFESSIONISTI
- CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 17 SERIE A e B
- CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 17 SERIE C
- CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 16 SERIE A e B
- CAMPIONATO NAZIONALE SPERIMENTALE UNDER 16 SERIE C
- CAMPIONATO REGIONALE UNDER 17 PURO SETTORE GIOVANILE E DILETTANTI
- CAMPIONATO PROVINCIALE O LOCALE UNDER 17 PURO SETTORE GIOVANILE E DILETTANTI
- TORNEO REGIONALE UNDER 16 PURO SETTORE GIOVANILE E DILETTANTI
- TORNEO PROVINCIALE O LOCALE UNDER 16 PURO SETTORE GIOVANILE E DILETTANTI

d) Conduzione tecnica delle squadre:

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 18

Le squadre che partecipano al Campionato Nazionale Under 18 hanno l'obbligo di utilizzare un allenatore abilitato dal Settore Tecnico con qualifica federale "UEFA PRO", "UEFA-A" o "UEFA-B", iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

Il tesseramento dell'allenatore deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio del campionato.

CAMPIONATI NAZIONALI UNDER 17 e UNDER 16

Le squadre che partecipano ai Campionati Nazionali Under 17 e Under 16 hanno l'obbligo di utilizzare un allenatore abilitato dal Settore Tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots-C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di III Categoria (ante 1998), iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

Il tesseramento dell'allenatore deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio del campionato.

CAMPIONATO REGIONALE UNDER 17

Le squadre che partecipano al Campionato Regionale Allievi hanno l'obbligo di utilizzare un allenatore abilitato dal Settore Tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots-C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di II Categoria (ante 1998), iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

Il tesseramento dell'allenatore deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio del campionato.

CAMPIONATO PROVINCIALE O LOCALE UNDER 17

Le squadre che partecipano al Campionato Provinciale o Locale Allievi hanno l'obbligo di utilizzare un allenatore abilitato dal Settore Tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots-C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998), o Allenatore di II Categoria (ante 1998), iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

Il tesseramento dell'allenatore deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio del campionato.

e) CAMPIONATO REGIONALE: CRITERI DI ESCLUSIONE E NON AMMISSIONE

<u>Esclusione dal Campionato Regionale Under 17</u>

Le sotto indicate sanzioni inflitte nel Campionato Regionale o Provinciale Under 17 – unitamente alle "preclusioni" contenute nei criteri di ammissione approvati dal Consiglio Direttivo del S.G.S. – comportano per la società che le riceve l'automatica esclusione dal Campionato Regionale nella stagione sportiva successiva alla data del provvedimento:

a) preclusione del calciatore, dirigente, tecnico tesserato alla permanenza in qualsiasi campionato o categoria della F.G.C.;
b) squalifica del campo per oltre sei gare o tempo determinato, la cui efficacia superi le sei gare;
c) penalizzazione di oltre tre punti in classifica;
d) condanna della Società per illecito sportivo;
e) retrocessione della Società all'ultimo posto in classifica;
f) esclusione della Società dal campionato;
g) revoca dei titoli acquisiti.

È da considerarsi esclusa dal Campionato Regionale Under 17 unicamente la squadra Allievi che abbia superato i 100 punti di penalizzazione nel conteggio finale della classifica disciplina.

In caso di esclusione per quanto sopra riportato, si potrà presentare, in presenza di particolari fatti, documentati e motivati, una richiesta di esame della problematica al Consiglio Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico, per eventuali ulteriori determinazioni. La richiesta dovrà pervenire per il tramite del Comitato Regionale competente per territorio, corredata da una relazione del suo Presidente.

Non ammissione al Campionato Regionale Under 17

Le sottoindicate sanzioni inflitte nel Campionato Regionale o Provinciale Under 17 – unitamente alle "preclusioni" contenute nei criteri di ammissione approvati dal Consiglio Direttivo del S.G.S. – comportano per la società che le riceve la non ammissione al Campionato Regionale nella stagione sportiva successiva alla data del provvedimento:

a) preclusione del calciatore, dirigente, tecnico tesserato alla permanenza in qualsiasi campionato o categoria della F.G.C.;
b) squalifica del campo per oltre sei gare o tempo determinato, la cui efficacia superi le sei gare;
c) penalizzazione di oltre tre punti in classifica;
d) condanna della Società per illecito sportivo;
e) retrocessione della Società all'ultimo posto in classifica;
f) esclusione della Società dal campionato;
g) revoca dei titoli acquisiti.

È da considerarsi non ammessa al campionato Regionale Under 17 unicamente la squadra Allievi che abbia superato i 100 punti di penalizzazione nel conteggio finale della classifica disciplina.

In caso di non ammissione per quanto sopra riportato, si potrà presentare, in presenza di particolari fatti, documentati e motivati, una richiesta di esame della problematica al Consiglio Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico, per eventuali ulteriori determinazioni.

La richiesta dovrà pervenire per il tramite del Comitato Regionale competente per territorio, corredata da una relazione del suo Presidente.

2.3 TORNEI DI "FASCIA B"

I Comitati Regionali e le Delegazioni della LND possono organizzare dei Tornei per la fascia B nelle categorie "Allievi" e "Giovanissimi", denominati rispettivamente "Under 15" ed "Under 14", riservati alle seguenti fasce d'età:

– Torneo "Under 16": possono partecipare i calciatori che, al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva abbiano compiuto il 14° anno di età, ma che nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il 15° anno di età (ovvero nati nel 2007). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività "Under 16" coloro che abbiano compiuto il quattordicesimo anno di età (ovvero nati nel 2008 e nel 2009, dopo il compimento del 7° anno di età).

– **Torneo "Under 14"**: possono partecipare calciatori che, al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva abbiano compiuto il 12° anno di età, ma che nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il 13° anno di età (ovvero nati nel 2009).

Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività "Under 14" fino ad un numero massimo di 5 calciatori che abbiano compiuto il dodicesimo anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2010, dopo il compimento del 12° anno di età).

NUOVO

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, è stata facoltà dei Comitati Regionali e delle loro articolazioni territoriali di organizzare l'attività Sc9, oltre che l'all, per la categoria Under 14 (Giovanissimi "Fascia B").

Per tali Tornei non sono previste finali nazionali.

2.4 TORNEI POST-CAMPIONATO

Per l'eventuale organizzazione nel territorio regionale di Tornei post-Campionato, deve essere richiesta autorizzazione, da parte dei Comitati Regionali territorialmente competenti, al Consiglio Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico entro il 31 dicembre di ogni anno, che verificherà anche le condizioni economiche, e se ne darà comunicazione.

2.5 ATTIVITÀ DI RAPPRESENTATIVA

Per le Rappresentative a carattere regionale e provinciale, se costituite, è fatto obbligo la presenza ad ogni raduno e/o stage di allenamento e per partite, del seguente Staff Tecnico Federale composto da:

– ALLENATORE in possesso di qualifica tecnica federale UEFA o strutturare Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di III Categoria (ante 1998) e iscritto all'albo del Settore Tecnico
– DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE
– MEDICO
– MASSAGGIATORE

La programmazione delle attività delle Rappresentative Regionali e Provinciali dovrà tenere conto prioritariamente degli impegni scolastici degli allievi. Possono essere convocati nelle rappresentative delle categorie Allievi e Giovanissimi anche calciatori che, pur partecipando a campionati agonistici di livello superiore, rientrino comunque nei limiti d'età previsti purché la Società per cui sono tesserati partecipi al campionato di categoria.

2.6 RADUNI E PROVINI PER GIOVANI CALCIATORI

Raduni Giovani Calciatori

Le Società affiliate alla FIGC ed operanti nel Settore Giovanile e Scolastico possono organizzare, previa autorizzazione, raduni selettivi per giovani calciatori di età non inferiore ai 12 anni compiuti nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero fino a tutti nel 2010 e non per i nati nel 2011) e non superiore al limite massimo previsto per la categoria "Allievi".

Vengono considerati "Raduni di selezione", le attività organizzate dalle società (in proprio o in collaborazione con altri club affiliati alla FIGC), durante le quali vengono coinvolti in gruppo giovani calciatori tesserati per altre società.

Possono partecipare a tali raduni solo i calciatori tesserati per società operanti nella stessa regione o in provincia limitrofa a quella della località in cui si svolge il raduno selettivo, separata da diversa regione.

Per le categorie "Esordienti" e "Pulcini", non è consentito dar luogo a selezioni precoci.

Le società affiliate, che nel corso della corrente stagione sportiva intendono organizzare Raduni di selezione, entro e non oltre il 30 Novembre 2022 sono tenute a richiedere preventiva autorizzazione, per il tramite del Comitato Regionale LNC territorialmente competente, al Settore Giovanile e Scolastico della FIGC che provvederà a concedere la relativa autorizzazione.
I requisiti richiesti sono i seguenti:
- possesso dei requisiti minimi per il Riconoscimento come "Scuola di Calcio";
- presenza di un tecnico con qualifica federale nel gruppo squadra in cui viene inserito il giovane;
- situazione disciplinare adeguata - relativamente a tecnici e dirigenti della società.

Il raduno di selezione deve essere organizzato in modo che i giovani calciatori coinvolti lo vivano in modo "positivo", senza eccessivo stress, mettendoli in condizione i giovani di esprimere le proprie qualità.

Per l'organizzazione dei raduni selettivi la Società interessata deve richiedere preventiva autorizzazione al Comitato Regionale competente per territorio tenendo conto delle seguenti limitazioni riferite a raduni fuori della propria regione di appartenenza (in collaborazione con altra società):
- per le società professionistiche MASSIMO 1 RADUNO PER PROVINCIA
- per le società dilettantistiche MASSIMO 4 RADUNI PER STAGIONE SPORTIVA

La richiesta di autorizzazione deve pervenire al Comitato Regionale territorialmente competente almeno dieci giorni prima del giorno di effettuazione del raduno, con lettera a firma del legale rappresentante o del Responsabile del Settore Giovanile, e deve specificare:

a) se il raduno è organizzato "in proprio" dalla Società richiedente o per conto od in collaborazione con un'altra consorella (in quest'ultima ipotesi verranno acquisite agli atti del Comitato anche le attestazioni della Società cointeressata);
b) i nominativi del Dirigente e del Tecnico responsabili dell'organizzazione del raduno per conto della Società richiedente (ed eventualmente di quelli delle Società co-interessate) opportunamente tesserati per le rispettive società;
c) categorie e classi d'età interessate, indicando per ciascuna l'elenco nominativo dei partecipanti e trasmetterlo ai Comitati Regionali di riferimento entro i 4 giorni precedenti al raduno;
d) sede del raduno, con indicazione dell'impianto di gioco prescelto, che dovrà essere coincidente con la sede della società ospitante;
e) la data e l'orario del raduno che dovrà tener conto degli obblighi scolastici dei ragazzi;
f) modalità di svolgimento del raduno e modalità di selezione previste (p.e. svolgimento di una gara nella durata di 2 tempi di 35' ciascuno);
g) il nominativo del medico presente durante il raduno.

In occasione di tali raduni, ad ogni giovane calciatore deve essere garantita la partecipazione per un tempo di gioco adeguato (p.e. almeno metà gara ufficiale), pertanto la partecipazione dovrà essere limitata ad un numero di giocatori e di categorie adeguate alla durata del raduno stesso.

Ai raduni possono partecipare soltanto giovani calciatori tesserati per Società della FIGC operanti nella stessa regione o in provincia limitrofa a quella della località in cui si svolge il raduno, seppur di diverse regioni, muniti del necessario "nulla osta" rilasciato dalle società di appartenenza.

È assolutamente vietato il coinvolgimento di persone non tesserate, le quali, pertanto, non possono aver accesso né agli spogliatoi né al recinto di gioco. Comitati Regionali territorialmente competenti devono rilasciare le prescritte autorizzazioni, d'intesa con il Settore Giovanile e Scolastico, soltanto dopo aver accertato l'espletamento di tutte le formalità da parte delle Società richiedenti e devono esercitare, comunque, una azione di controllo del rispetto della normativa suddetta, disponendo, se necessario, nei confronti di eventuali trasgressori, il relativo deferimento ai competenti organi disciplinari.

I Comitati Regionali territorialmente competenti debbono comunicare almeno 5 giorni prima della data di effettuazione del raduno, al Settore Giovanile e Scolastico, tutte le notizie e la documentazione ad esso relative.

Provini presso le società
(giovani calciatori sottoposti a prova)

Vengono considerati "Provini", le modalità con cui una società, convoca un giocatore di altra società presso la propria struttura per "sottoporlo a prova", prevedendo l'inserimento in un proprio gruppo-squadra.

Le società affiliate, che nel corso della corrente stagione sportiva intendano sottoporre a prova giovani calciatori di età inferiore agli anni 16, sono tenute a richiedere preventiva autorizzazione, per il tramite del Comitato Regionale territorialmente competente, al Settore Giovanile e Scolastico della FIGC che provvederà a concedere la relativa autorizzazione tenendo in considerazione le seguenti necessarie condizioni:

1. società possono sottoporre a prova un giovane calciatore di età compresa tra i 12 anni cronologicamente compiuti nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (non per i nati nel 2011) ed i 16 anni, previo rilascio di regolare "nulla osta" da parte della società di appartenenza e che il giovane calciatore risieda nella medesima regione o in provincia limitrofa alla sede della Società, seppur di diversa regione;
2. soltanto alle società che dimostrino di essere in possesso dei sotto indicati requisiti può essere concessa la possibilità di sottoporre a "prova" giovani calciatori di età compresa tra i 10 anni compiuti ed i 12 anni residenti nella medesima regione, o in provincia limitrofa alla sede della Società, seppur di diversa regione, e/o giovani calciatori di età compresa tra i 12 e i 16 anni provenienti da altra regione.

I requisiti richiesti sono i seguenti:

- possesso dei requisiti minimi per il Riconoscimento come "Scuola di Calcio";
- presenza di un tecnico con qualifica federale nel gruppo squadra in cui viene inserito il bambino;
- situazione disciplinare adeguata - relativamente ai tecnici e dirigenti della società;
- presenza di un esperto di aspetti socio-relazionali, ai fini di una più completa valutazione sull'inserimento del bambino nel gruppo-squadra ed a testimonianza del clima educativo che comunque dovrà caratterizzare il contesto in cui lo si trova (es. Psicologo della Società).

Le società devono attenersi alla seguente procedura:

- Le società che intendono "sottoporre a prova" un giocatore, chiedono autorizzazione preventiva (all'inizio della Stagione Sportiva e comunque entro e non oltre il 30 novembre 2022) in base ai requisiti sopraindicati, al Settore Giovanile e Scolastico (e per conoscenza al Comitato Regionale LND e al Coordinatore Federale Regionale SGS di appartenenza), con lettera a firma del legale rappresentante o del Responsabile del Settore Giovanile;
- il Settore Giovanile e Scolastico, autorizza la società richiedente tramite la pubblicazione entro il 15 Dicembre di un comunicato ufficiale nazionale, che potrà essere aggiornato nel corso dell'anno;
- nel corso della Stagione Sportiva la società (preventivamente autorizzata) che intende "provare" giovani calciatori deve inviare comunicazione informativa solo ed esclusivamente al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico entro 24h precedenti dallo svolgimento della "prova" senza necessità di ricevere ulteriore autorizzazione;
- alla fine di ogni mese, le società devono inviare al Settore Giovanile e Scolastico un report dei calciatori che hanno "sottoposto a prova", suddivisi per fasce d'età e gruppo-squadra.

Le società autorizzate a sottoporre a prova i giovani calciatori in età compresa tra i 10 e i 12 anni, possono utilizzare i giovani anche in occasione di gare amichevoli e/o **Tornei Nazionali o Internazionali** della categoria ospitanti nel numero massimo di tre calciatori, ovviamente, per poter usufruire di tale opportunità, la società deve aver ottenuto la necessaria autorizzazione all'inizio della stagione sportiva e rispettare le procedure sopra indicate.

Le società già autorizzate a sottoporre a prova giovani calciatori nella stagione sportiva 2021/2022, mantengono l'autorizzazione a sottoporre a prova i giovani calciatori anche nella corrente stagione sportiva, purché rinnovino la loro richiesta entro e non oltre il 30 Settembre 2022, con le informazioni necessarie di cui sopra.

Qualora non fosse effettuato il rinnovo alla società richiedente verrà revocata l'autorizzazione per l'intera stagione sportiva.

3) ATTIVITÀ DI CALCIO FEMMINILE

3.1 Attività di base
(Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini, Esordienti)

All'Attività di Base femminile si applicano le disposizioni di cui alla Sezione "1" del presente Comunicato.

Nel caso in cui sussista l'oggettiva impossibilità di far partecipare le bambine appartenenti alle diverse categorie e fasce d'età alle gare con i bambini di pari età (in qualsiasi fascia d'età delle categorie "Pulcini", "Esordienti" o "Giovanissimi"), si potrà richiedere deroga al Settore Giovanile e Scolastico per la partecipazione delle predette calciatrici alle gare della categoria o fascia d'età inferiore di un anno alla propria. A tal fine dovrà essere presentata specifica richiesta al Comitato Regionale territorialmente competente, per il tramite della rispettiva Delegazione della LND e allegando all'istanza una dichiarazione firmata dagli esercenti la potestà genitoriale (vedasi fac-simile in allegato).

Il Presidente del Settore Giovanile e Scolastico concederà le deroghe richieste tramite apposito Comunicato Ufficiale, per far giocare le giovani calciatrici nelle categorie o fascia d'età riferite alla propria secondo quanto riportato nella tabella sottostante:

Attività Femminile: opportunità di gioco per la stagione sportiva 2022/2023

Categoria	Attività mista	anni di nascita categoria di appartenenza	torneo/campionato	deroga per ragazze nate nell'anno...
Piccoli Amici	Si	2016 – 2017 - 5 anni compiuti	Attività Piccoli Amici e Fun Football	2015
Primi Calci	Si	2014 – 2015	Attività Primi Calci e Fun Football	2013
Pulcini (anche Calcio a 5)	Si	2012 – 2013	Pulcini età mista	2011
			Pulcini 2012 – 7c7	2011
			Pulcini 2013– 7c7	2012
Esordienti (anche Calcio a 5)	Si	2010 – 2011	Esordienti età mista – 9c9	2009
			Esordienti 2010 – 9c9	2009
			Esordienti 2011 – 9c9	2010
Giovanissimi (anche Calcio a 5)	Si	2008 – 2009	Under 15 Regionali o Provinciali	2005 – 2007
			Under 14 – 2009	2006 – 2007-2008
Allievi (anche Calcio a 5)	Non prevista	2005 – 2007	Under 17	----

Nelle categorie "Piccoli Amici" e "Primi Calci" sarà, invece, automaticamente consentito alle bambine, senza necessità della richiesta di deroga, la partecipazione all'attività della fascia d'età inferiore di un anno alla propria.
Il Settore Giovanile e Scolastico prenderà comunque in esame eventuali ulteriori richieste di deroga diverse da quelle previste, purché opportunamente motivate.

3.2 Attività giovanile agonistica – categoria Giovanissimi

Alla attività giovanile – categoria Giovanissimi si applicano le disposizioni di cui alla Sezione "2" del presente Comunicato.

Alle ragazze in età per la categoria Giovanissimi viene concessa la possibilità di partecipare ai campionati previsti in tale categoria in squadre miste o composte da sole ragazze, anche se appartenenti per età alla categoria Allieve (in tal caso è necessario presentare richiesta di deroga con le modalità fissate nella Sezione "I" lettera a).

3.3 Torneo U12 Femminile Danone Nations Cup

Il Settore Giovanile e Scolastico organizza il Torneo a carattere Nazionale U12 Femminile Danone Nations Cup, riservato alle società professionistiche, le società di Serie A e B Femminile, le Scuole di Calcio Élite, le società femminili riconosciute come "Scuole di Calcio".

a) Limiti d'età

Possono prendere parte all'attività U.12 le calciatrici che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il decimo anno di età (ovvero nate nel 2011) e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il dodicesimo (ovvero nate nel 2010).
Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "U12 FEMMINILE" calciatrici che abbiano compiuto il decimo anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2012, dopo il compimento del "0" anno di età).
Eventuali modifiche di adeguamento alla normativa interregionale potranno essere comunicate attraverso apposito Comunicato Ufficiale.

b) Modalità di Gioco

Il Torneo U12 Femminile si disputerà con gare 8c8, secondo le modalità regolamentate attraverso specifico Comunicato Ufficiale.
Le gare vengono disputate con la formula del raggruppamento (confronto tra 3-4 squadre).

c) Saluti

In occasione di ogni incontro dirigenti ed tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo insieme all'arbitro o al dirigente arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

d) Conduzione tecnica delle squadre

Le società che partecipano al Torneo categoria "U12 Femminile" dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale JFFA ("UEFA-PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UFFA Grassroots C") o istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di II Categoria (ante 1998) riconosciuto dal Settore Tecnico.

3.4 Campionato Nazionale Giovani Calciatrici – Under 15 Femminile

Il Settore Giovanile e Scolastico organizza il Campionato Nazionale Giovani Calciatrici –**U.15 Femminile**, che si sviluppa attraverso una fase preliminare affidata, laddove possibile, ai Comitati Regionali LND territorialmente competenti, con il supporto dello Staff specificatamente dedicato dell'omologo Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico.

Per la regolamentazione del Campionato U15 Femminile verrà pubblicato apposito Comunicato Ufficiale.

a) Limiti d'età

Possono prendere parte all'attività U.15 le calciatrici che, entrambe al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il decimoquinto anno di età (ovvero nate nel 2009) e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il quattordicesimo (ovvero nate nel 2008).
Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "U15 FEMMINILE" coloro che abbiano compiuto il decimoquinto anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nate nel 2009, dopo il compimento del 12° anno di età).

Tabella riepilogativa dei limiti d'età nella categoria Giovanissimi

CAMPIONATO	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
Under 15 Femminile	2008 – 2009	2010, dopo il compimento del 12° anno di età (no 2011)

b) Modalità di Gioco

Il campionato U15 Femminile si disputerà con gare 9c9, secondo specifiche modalità regolamentate attraverso specifico Comunicato Ufficiale.

c) Saluti

In occasione di ogni incontro gli arbitri ed i tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo insieme all'arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

d) Conduzione tecnica delle squadre

Le società che partecipano al Campionato giovanile calciatrici - "Under 15 Femminile" dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA-PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante '958) o Allenatore di II Categoria (ante '998), iscritto al Settore Tecnico, iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

Il tesseramento dell'allenatore deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio del campionato.

3.5 Campionato giovanile categoria "Allieve" – Under 17 Femminile

Il Settore Giovanile e Scolastico organizza il Campionato Nazionale **U17 Femminile**, che si svilupperà attraverso una fase preliminare affidata, laddove possibile, ai Comitati Regionali LND territorialmente competenti, con il supporto delle Staff specificatamente dedicato dell'omologo Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico.

Per la regolamentazione del Campionato U17 Femminile verrà pubblicato apposito Comunicato Ufficiale

a) Limiti d'età

Possono prendere parte all'attività U17 le calciatrici che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il quattordicesimo anno di età (ovvero nate nel 2007) e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il sedicesimo (ovvero nate nel 2005). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "U17 FEMMINILE" calciatrici che abbiano compiuto il quattordicesimo anno di età (ovvero nate nel 2008 e nel 2009, dopo il compimento del 14° anno di età).

Tabella riepilogativa dei limiti d'età nella categoria Giovanissimi

CAMPIONATO	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
Under 17 Femminile	2005 – 2007	2008 e 2009, dopo il compimento del 14° anno di età

b) Modalità di Gioco

Il Torneo U17 Femminile si disputerà con gare 11c11, secondo modalità regolarmentate attraverso specifico Comunicato Ufficiale.

c) Saluti

In occasione di ogni incontro i dirigenti ed i tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo insieme all'arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

d) Conduzione tecnica delle squadre

Le società che partecipano al Torneo nazionale giovani calciatrici categoria "Allieve" dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots-C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante '998) o Allenatore di II Categoria (ante '998), iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

Il tesseramento dell'allenatore deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio del campionato.

3.6 Attività "Calcio+15" Selezioni Territoriali U15 Femminile

Nell'ambito della Sviluppo dell'Attività Giovanile Femminile, il Settore Giovanile e Scolastico, in collaborazione con le Squadre Nazionali Femminili, organizza l'attività di Selezione di giovani calciatrici appartenenti alla categoria U15 Femminile con un progetto dedicato alla formazione tecnica ed educativa rivolto, oltre che alle calciatrici, anche ai tecnici, dirigenti e famiglie.

L'attività, strettamente collegata ai Centri Federali Territoriali competenti nel territorio, è sviluppata in sinergia con gli staff dei Coordinatori Federali Regionali. Lo staff di ciascuna Selezione Territoriale è così composto:

- Team Manager
- Selezionatore Tecnico Territoriale
- Collaboratore Tecnico/Organizzativo
- Medico
- Fisioterapista

Nello sviluppo dell'attività è prevista inoltre l'organizzazione di raduni di Selezione svolti durante la stagione sportiva e di un Torneo, che tenendo conto degli impegni scolastici delle ragazze, si sviluppa in due fasi: una Fase Preliminare Interregionale ed una Fase Finale Nazionale.

Nelle Selezioni Territoriali possono essere convocate anche calciatrici che, pur partecipando a campionati agonistici di livello superiore, rientrano comunque nei limiti d'età previsti.

Le convocazioni delle calciatrici coinvolte nell'attività, verranno pubblicate di volta in volta sui Comunicati Ufficiali regionali e sul sito istituzionale FIGC-SGS. Le società sono invitate a:

1. Collaborare fattivamente partecipando alle attività e agli incontri organizzati dalla Selezione di competenza territoriale;
2. mettere a disposizione le proprie calciatrici possibilmente accompagnate dai propri tecnici e/o dirigenti;
3. giustificare eventuali defezioni delle proprie tesserate.

A seguito dell'attività realizzata da ciascuna Selezione, le ragazze che si saranno distinte saranno coinvolte in stage di formazione a carattere nazionale o a carattere interregionale, denominati "Calcio+ 5".

3.7 Women's Football Day

Il Settore Giovanile e Scolastico organizza, nell'ambito del programma di sviluppo del Calcio femminile della FIFA, il Women's Football Day, con le modalità che saranno comunicate con apposito circolare.

4) ATTIVITÀ DI CALCIO A CINQUE

4.1 Attività di base
("Piccoli Amici", "Primi Calci", "Pulcini", "Esordienti")

All'Attività di Base di Calcio a Cinque si applicano le disposizioni di cui alla Sezione "1" del presente Comunicato, **ivi compresa la possibilità di organizzare ad inizio da stagione sportiva (dal 12 Settembre al 31 Ottobre 2022) l'attività Pulcini ed Esordienti con i limiti d'età previsti nella precedente stagione sportiva.**

In merito alle modalità di gioco previste per il Calcio a 5 nelle categorie di base, di seguito si riporta quanto previsto:

b) <u>Le Modalità di gioco per le categorie di base sono le seguenti:</u>

- Piccoli Amici: 2c2 – 3c3 alternate a giochi/esercizi di abilità tecnica (vedi Allegato *Programma di Sviluppo Territoriale Piccoli Amici e Primi Calci*)

- Primi Calci: 4c4 – 5c5 alternate a giochi/esercizi di abilità tecnica (vedi Allegato *Programma di Sviluppo Territoriale Piccoli Amici e Primi Calci*)

- Pulcini: 5c5 + Small Sided Games (partita con situazione semplificata) e gioco di tecnica (vedi Allegato *Torneo Pulcini #FutsalChallenge*)

- Esordienti: 5c5 + Small Sided Games (partita con situazione semplificata) e gioco di tecnica (vedi Allegato *Torneo Esordienti #FutsalChallenge*).

Al fine di ampliare il più possibile le esperienze formative e di partecipazione all'attività proposta dalla FIGC, a tutte le Società di calcio a 11 è data la facoltà di iscrivere ulteriori squadre all'attività di Calcio a 5 delle categorie di base.

Tabella riepilogativa delle modalità di gioco delle categorie di base

CATEGORIA	ATTIVITÀ DI GARA
Piccoli Amici	Confronto con almeno 3-4 squadre in gara 2c2 – 3c3 alternate a giochi di abilità tecnica
Primi Calci	Confronto con almeno 3-4 squadre in gara 4c4 – 5c5 alternate a giochi di abilità tecnica
Pulcini 1° anno	5c5 + Small Sided Games (partita con situazione semplificata) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Pulcini età mista	5c5 + Small Sided Games (partita con situazione semplificata) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Pulcini 2° anno	5c5 + Small Sided Games (partita con situazione semplificata) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Esordienti 1° anno	5c5 + Small Sided Games (partita con situazione semplificata) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Esordienti età mista	5c5 + Small Sided Games (partita con situazione semplificata) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
Esordienti 2° anno	5c5 + Small Sided Games (partita con situazione semplificata) e gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione

(Per gli anni di nascita, le tipologie dei compiti e gli ulteriori dettagli, vedere paragrafo precedente e l'Allegato n°1)

a) Conduzione tecnica delle squadre

Fatte salve le disposizioni e gli obblighi previsti per i Campionati Nazionali e Regionali, le società dovranno avere in organico un Tecnico con qualifica federale di "Allenatore di Calcio a 5" rilasciata dal Settore Tecnico oppure di un istruttore di Scuola Calcio, che abbia seguito e superato con esito positivo l'ex Corso CONI-FIGC.

NUOVO

4.2 Torneo U13 Futsal Elite

Il Settore Giovanile e Scolastico organizza il Torneo a carattere Nazionale U13 Futsal Elite, riservato alle Società Professionistiche di Serie A, Serie B e Lega PRO, le Società di Serie A, A2 e B di Calcio a 5, le Società di Serie A e B di Calcio a 5 Femminile riconosciute come Scuole di Calcio, le Scuole di Calcio a 5 Élite, le Scuole di Calcio Elite (in particolare quelle che hanno avviato il progetto di Calcio a 5).

a) Limiti d'età

Per il Torneo "Edizione 20223", possono prendere parte all'attività giovani calciatori **nati dal 1.1.2010 al 31.12.2011**, con possibilità di utilizzare bambini nati nel 2012 che abbiano compiuto il decimo anno di età (*limiti d'età della corrente stagione sportiva*).

b) Modalità di Gioco

Il Torneo U13 Futsal Elite si disputerà con gare di Calcio a 5, secondo le modalità indicate nel Regolamento Esordienti Futsal Challenge allegato e meglio specificate attraverso specifico Comunicato Ufficiale pubblicato dal Settore Giovanile e Scolastico.

c) Saluti

In occasione di ogni incontro i dirigenti ed i tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando lo stesso cerimoniale. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo insieme all'arbitro e al dirigente arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

d) Conduzione tecnica delle squadre

Le società che parteciperà al Torneo categoria "U13 Futsal Elite" dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale JFFA ("UEFA-PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UFFA Grassroots C") o istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di II Categoria (ante 1998) rilasciata dal Settore Tecnico oppure di un istruttore di Scuola Calcio, che abbia seguito e superato con esito positivo l'ex Corso CONI-FIGC.

I) Manifestazioni Ufficiali delle categorie di base

Il Settore Giovanile e Scolastico, d'intesa con il Settore Tecnico, ed in collaborazione con le Delegazioni della LND territorialmente competenti, organizza, le seguenti Manifestazioni specificatamente dedicate al Calcio a 5:

- Categoria Pulcini
- Categoria Esordienti

Per le categorie Piccoli Amici e Primi Calci, le attività e manifestazioni possono essere organizzate con le stesse modalità previste nella Sezione 1, in cui possono essere coinvolte sia Società di Calcio a 5 che Società di Calcio.

In particolare, il Settore Giovanile e Scolastico organizza direttamente i seguenti Tornei a carattere Nazionale:

- Torneo U13 Futsal Elite (per Scuole di Calcio a 5 Elite, Scuole Calcio Elite, Club Divisione Nazionale Calcio a 5, Club Professionistici)

4.2 Attività giovanile categoria "Giovanissimi" – Campionato Under 15

L'attività di Calcio a Cinque della Categoria "Giovanissimi/e" si articola in Campionati e/o Tornei maschili e femminili, a livello regionale, provinciale e locale denominati UNDER 15.

a) <u>Conduzione tecnica delle squadre</u>

Fatte salve le disposizioni e gli obblighi previsti per i Campionati Nazionali e Regionali, le società dovranno avere in organico un Tecnico con qualifica federale di "Allenatore di Calcio a 5" rilasciato dal Settore Tecnico oppure di un istruttore di Scuola Calcio, che abbia seguito e superato con esito positivo l'ex Corso CONI-FIGC.

4.3 Attività giovanile categoria "Allievi" – Campionato Under 17

L'attività di Calcio a Cinque della categoria "Allievi" si articola in campionati e/o tornei maschili e femminili, a livello regionale, provinciale e locale denominati UNDER 17.

a) <u>Conduzione tecnica delle squadre</u>

Fatte salve le disposizioni e gli obblighi previsti per i Campionati Nazionali e Regionali, le società dovranno avere in organico un Tecnico con qualifica federale di "Allenatore di Calcio a 5" rilasciato dal Settore Tecnico oppure di un istruttore di Scuola Calcio, che abbia seguito e superato con esito positivo l'ex Corso CONI-FIGC.

5) PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE "EVOLUTION PROGAMME"

Il Programma di Sviluppo Territoriale denominato "Evolution Programme", coordinato dal Settore Giovanile e Scolastico, è finalizzato a strutturare un percorso di formazione tecnico-sportivo ed educativo con l'obiettivo di favorire lo sviluppo psicofisico dei giovani calciatori e delle giovani calciatrici, coinvolgendo attivamente nel percorso le Società, gli allenatori i dirigenti e le famiglie.

OBIETTIVI

- Fornire un indirizzo formativo ed educativo univoco e coordinato attraverso una programmazione e una metodologia condivisa con le componenti tecniche Federali.
- Costituire centri formativo-educativi di riferimento per il territorio
- Supportare lo sviluppo delle Società Sportive del territorio con una collaborazione attiva e concreta che valorizzi il percorso di crescita degli allenatori e lo supporti
- Sviluppare l'attività giovanile con particolare riferimento alla filiera del calcio femminile
- Promuovere una cultura sportiva finalizzata all'educazione delle nuove generazioni

Nell'ambito dell'Evolution Programme trovano la loro collocazione molteplici progettualità, proposte e attività rivolte al territorio. Uno dei progetti centrali è rappresentato dalle Aree di Sviluppo Territoriale (AST), implementato nel corso della stagione 2020-2021 fino a coprire 60 aree su territorio nazionale e la previsione di un aumento costante di tale numero anche nel corso della stagione 2022-2023.
Attraverso il lavoro dello staff qualificato FIGC-SGS in ciascuna Area, vengono coinvolte, ove presenti, da un minimo di 5 ad un massimo di 8 Scuole Calcio Élite ed in alternativa da Scuole Calcio riconosciute e Centri Calcistici di Base.

Le attività di carattere tecnico, educativo, informativo e formativo vengono svolte direttamente presso le Società con il diretto coinvolgimento dei tesserati (atleti, tecnici, dirigenti) e dei genitori dei calciatori e delle calciatrici, secondo una programmazione stabilita a livello locale.
Grazie all'affiancamento e alla collaborazione dello staff FIGC SGS la proposta di attività comprende allenamenti e momenti di formazione/educazione che abbracciano diverse tematiche. Le categorie coinvolte sono tutte quelle previste per l'attività giovanile fino all'U.14 maschile e all'U.15 femminile.
Le AST sono legate al progetto dei Centri Federali Territoriali (CFT) in un disegno complementare e coordinato che permette di lavorare a 360° a supporto delle realtà locali. I CFT continuano a rappresentare il polo territoriale per la valorizzazione e la formazione tecnico-sportiva-educativa delle figure che sul territorio a vario livello sono coinvolte nel percorso formativo ed educativo dei giovani calciatori e delle giovani calciatrici.

Attraverso l'Evolution Programme, il Settore Giovanile e Scolastico intende contribuire in maniera sempre più efficace allo sviluppo delle Società di Settore Giovanile e sul loro ruolo educativo attraverso la diffusione di una metodologia condivisa rivolta alla base del calcio maschile e femminile e ai suoi diversi interpreti
Le attività settimanali e mensili dell'Evolution Programme, verranno pianificate e adeguatamente condivise e comunicate, nelle tempistiche, nella tipologia e nelle modalità, alle Società e ai soggetti coinvolti attraverso la pubblicazione sui Comunicati Ufficiali regionali e/o sul sito istituzionale FIGC-SGS.
Le società sono invitate a:

- Collaborare fattivamente allo sviluppo del programma;
- Promuovere la partecipazione dei propri calciatori insieme ai propri tecnici e/o dirigenti.

I Contenuti Metodologici dell'Evolution Programme sono presentati mediante l'utilizzo di una Web App che attraverso 4 sezioni distinte (esercitazioni; allenamenti CFT; documenti formativi; comunicazioni) illustra i Presupposti e le proposte pratiche promosse dagli staff tecnici SGS sul territorio. I contenuti di questo strumento sono accessibili gratuitamente a tutti attraverso il seguente link: https://www.youcoach.it/it/figc/intro

Per i dettagli dell'Evolution Programme si rimanda a quanto pubblicato sul sito www.figc.it sezione "SGS" "Sviluppo".

6) ATTIVITA' SCOLASTICA

I proficui rapporti di collaborazione instaurati tra FIGC e MIUR, in relazione alla promozione dell'attività sportiva scolastica, hanno portato a definire una progettualità didattico-sportiva con la quale viene ampliata, ogni anno, l'offerta formativa rivolta alla crescita culturale di tutti gli studenti, valorizzando le diversità, promuovendo le potenzialità di ciascuno e adottando tutte le iniziative utili al raggiungimento del successo formativo.

La FIGC, per il tramite del Settore Giovanile e Scolastico e la Direzione V del MIUR hanno sviluppato un "progetto quadro" denominato "Valori in Rete" rivolto a tutti gli studenti degli istituti scolastici di ogni ordine e grado dell'intero territorio italiano, finalizzato a far maturare eticamente più giovani e alla diffusione e promozione della cultura del rispetto in tutte le sue diverse accezioni.

Anche per il prossimo anno scolastico il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC ed il MIUR, intendono proseguire il percorso formativo iniziato con l'obiettivo di:

- PROMUOVERE LA PARTECIPAZIONE ALL'ATTIVITÀ SPORTIVA E LA RELAZIONE TRA TUTTI I SOGGETTI COINVOLTI, ABILI E DIVERSAMENTE ABILI;
- INCORAGGIARE LA PARTECIPAZIONE FEMMINILE E SOSTENERE I VALORI POSITIVI DEL GIOCO DEL CALCIO;
- COMUNICARE IL PROPRIO IMPEGNO NELL'EDUCAZIONE DEI VALORI DELLO SPORT E SENSIBILIZZARE GLI STUDENTI AD ASSUMERE SEMPRE COMPORTAMENTI RESPONSABILI.

Un unico macro progetto che, con una logica coerente e progressiva, coinvolga la Scuola dell'Infanzia, la Scuola Primaria e quella Secondaria di I e II grado dell'intero territorio nazionale. Un grande contenitore a cui potranno contribuire i diversi attori del mondo del calcio, coinvolgendo in particolare le Società, e soprattutto le Scuole di Calcio Élite, attraverso la stipula di apposite Convenzioni con gli Istituti Scolastici iscritti al macro progetto "Valori in Rete".

Per gli aspetti specifici di ogni progetto relativo ad ogni ordine e grado di istituzione scolastica, si rimanda ad apposito calendario esplicativo, che verrà emanato al più tardi nel mese di settembre 2022.

7) TUTELA DELLA SALUTE E DELLA SICUREZZA

Il Settore Giovanile e Scolastico vigila con particolare attenzione sul rispetto delle norme relative alla tutela della salute e della sicurezza.

Si invitano tutte le società al rispetto del Decreto Legge del 24 aprile 2013 "Disciplina della certificazione dell'attività sportiva non agonistica e amatoriale e linee guida sulla detenzione e l'utilizzo di defibrillatori semiautomatici e di eventuali altri dispositivi salvavita", pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana n°159 del 20 Luglio 2013 e del successivo Decreto Ministeriale del 26 Giugno 2017, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana, Serie Generale n.°149 del 28/6/2017, relativamente alle "Linee Guida sulla Detenzione e l'Utilizzo di Defibrillatori Semiautomatici e di eventuali altri dispositivi salvavita da parte delle Associazioni e delle Società Sportive Dilettantistiche" e da eventuali successive integrazioni e/o modifiche emanate dalle Istituzioni governative preposte.

7.1 Tutela medico-sportiva

Tutti coloro che vogliono svolgere attività sportiva sono tenuti a sottoporsi preventivamente a visita medica per il rilascio del certificato di idoneità all'attività sportiva. Gli accertamenti avvengono in occasione del primo tesseramento a favore della Società Sportiva e verrà ripetuti ogni anno.

Il certificato medico di idoneità deve rimanere agli atti della Società per 5 (cinque) anni ed aggiornato a cura del medico sociale.

Le Società sono responsabili dell'utilizzo di calciatori privi di valida certificazione di idoneità all'attività sportiva.

La mancata osservanza delle disposizioni contenute nell'art. 43 delle N.O.I.F. comporta il deferimento dei responsabili, da parte del Procuratore Federale, al Tribunale Federale competente.

Le certificazioni di idoneità alla pratica sportiva si suddividono in due tipologie:

a) Certificato di idoneità all'attività non agonistica
b) Certificato di idoneità all'attività agonistica

L'accertamento della idoneità fisica alla pratica sportiva agonistica e non agonistica, e le relative procedure, dovrà avvenire secondo le disposizioni che saranno emanate con apposito circolare esplicativa in linea con le vigenti norme nazionali.

A tal proposito si precisa che, a seguito di quanto emanato dal Ministero della Salute e dal CONI, sono esentati dal presentare il relativo certificato di idoneità i bambini che praticano attività sportiva fino a 5 anni non compiuti.

8) NORME GENERALI PER LO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ GIOVANILI

8.1 Tesseramento giovani calciatori

a) Disposizioni generali

Per partecipare alle attività delle categorie giovanili, i calciatori devono risultare così tesserati:

a1) "Giovanissimi" "Certificato Annuale" "Piccoli Amici" e "Primi Calci";
a2) "Giovanissimi": "Certificato Annuale Pulcini, Esordienti, Giovanissimi ed Allievi"
a3) "Giovanissimi dilettanti"
a4) "Giovanissimi di serie"
a5) "Giovanissimi" stranieri

Per le specifiche informazioni circa modalità di tesseramento e di svincolo, si rimanda al apposito circolare esplicativa.

8.2 Assistenti dell'arbitro e calciatori impiegati come assistenti dell'arbitro

Nelle gare in cui non è prevista la designazione di assistenti dell'arbitro, le Società devono mettere a disposizione dell'arbitro, un dirigente o, meglio ancora, un calciatore tesserato incaricato di svolgere funzioni di assistente all'arbitro.
Tale calciatore dovrà essere inserito nella distinta che viene presentata all'arbitro prima dell'inizio della gara, in cui vanno indicati, inoltre, i calciatori di riserva (non più di otto nel caso in cui sia utilizzato come assistente dell'arbitro un calciatore, da considerarsi anch'esso riserva). Soltanto i calciatori inseriti nella distinta di gara, indipendentemente dalla funzione ricoperta (calciatore di riserva o assistente dell'arbitro), possono sostituire i calciatori impiegati all'inizio della gara, fermo restando il limite delle sette sostituzioni.

Un calciatore inizialmente schierato in campo può, nel prosieguo della gara, essere impiegato come assistente dell'arbitro purché non sia stato espulso.

Fermo restando l'assoluta impossibilità, da parte dell'arbitro, di far disputare le gare qualora la Società o le Società a torto non provvedano (nel qual caso viene inflitta la sanzione della perdita della gara con il risultato di 0-3), l'eventuale affidamento di compiti di assistente dell'arbitro a soggetti squalificati, inibiti o, comunque non aventi titolo, comporta la punizione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0-3 ovvero il riconoscimento del risultato conseguito sul campo dalla squadra avversaria se migliore agli effetti della differenza reti.

8.3 Sostituzione dei calciatori

Le Società, nel corso delle gare ufficiali del Settore Giovanile e Scolastico, hanno la facoltà di sostituire sette calciatori indipendentemente dal ruolo ricoperto.

Fermo restando le disposizioni di cui alle Norme Organizzative Interne della FIGC, si stabiliscono le seguenti modalità per la sostituzione:

- nella distinta che viene presentata all'arbitro prima dell'inizio della gara possono essere indicati non più di 9 calciatori di riserva compreso il giocatore incaricato di svolgere funzioni di assistente all'arbitro, nel caso in cui è prevista il suo utilizzo durante la gara;
- soltanto i calciatori inseriti nella distinta di gara, indipendentemente dalla funzione ricoperta (calciatore di riserva o assistente dell'arbitro), possono sostituire i calciatori impiegati all'inizio della gara nel rispetto delle modalità illustrate nel paragrafo specifico, fermo restando il limite delle sette sostituzioni.

L'inosservanza di tale disposizione comporta l'applicazione della sanzione della perdita della gara con il risultato di 0-3 e con il risultato eventualmente conseguito sul campo dalla squadra avversaria, se migliore agli effetti della differenza reti.

Per quanto concerne i Tornei "Pulcini" ed "Esordienti", oltre alle normative di cui sopra in fatto di sostituzioni, valgono anche quelle contenute nelle "Norme Regolamentari delle Categorie di Base.

8.4 Impiego degli arbitri nelle gare del Settore

a) Gli arbitri delle gare dei Campionati e Tornei Giovanili vengono designati dai competenti organi tecnici dell'Associazione Italiana Arbitri.
b) Come riportato nelle Norme generali per le categorie di base, le gare dei tornei ufficiali Pulcini vengono arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio" mentre le gare dei tornei Esordienti possono essere dirette da dirigenti o da calciatori delle categorie Allievi o Juniores.

8.5 Classifica disciplina

Per Campionati previsti per le categorie Allievi e Giovanissimi organizzati ufficialmente a livello nazionale, regionale, provinciale e locale, è obbligatoria l'applicazione della seguente tabella:

a) A carico di calciatori
   - 1ª Ammonizione punti 0,40
   - 2ª Ammonizione punti 0,60
   - dalla 3ª Ammonizione e per le successive punti 0,50

- Squalifiche:

c) per una giornata di gara punti 2
b) per ogni giornata di gara oltre la prima punti 1
c) da due a sei mesi punti 15
d) da più di sei mesi a un anno punti 25
e) da più di un anno a tre anni punti 40
f) da più di tre anni a cinque anni punti 50

b) A carico di dirigenti, tecnici, soci, tesserati

- Ammonizione punti 1
- Ammonizione con diffida punti 1,50

- Inibizioni (dirigenti) e squalifiche (tecnici, soci, tesserati):
a) per una settimana punti 3
b) per ogni settimana, oltre la prima, sino a un massimo di tre mesi (2 punti a settimana) punti 2
c) da più di tre mesi sino a sei mesi punti 30
d) da più di sei mesi a nove mesi punti 40
e) da più di nove mesi ad un anno punti 50
f) da più di un anno a tre anni punti 70
g) da più di tre anni a cinque anni punti 80

c) A carico di Società

– Ammonizione punti 1

– Squalifica del campo:
a) per una gara punti 10
b) per due gare punti 20
c) per tre gare punti 30

– Penalizzazioni:
a) di un punto in classifica punti 10
b) di due punti punti 15
c) di tre punti punti 20

– Applicazione art. 17 del C.G.S., comma 1,2,3,5: punti 10

– Ammenda:
a) fino a € 25.00 punti 0,50
b) da più di € 25,00 a € 51,00 punti 1,5
c) da più di € 51,00 a € 103,00 punti 3
d) da più di € 103,00 a € 258,00 punti 10
e) da più di € 258,00 a € 516,00 punti 20
f) da più di € 516.00 in poi punti 30

d) Esclusioni dalla classifica del "Premio Disciplina"

Le sottoindicate sanzioni comportano l'automatica esclusione della Società dalla classifica del "Premio Disciplina":

a) Preclusione del calciatore, dirigente, tecnico, tesserato alla permanenza in qualsiasi campo o categoria della F.I.G.C.;
b) Squalifica del campo per oltre sei gare o tempo determinato, la cui efficacia superi le sei gare;
c) Penalizzazione di oltre tre punti in classifica;
d) Condanna della Società per illecito sportivo;
e) Retrocessione della Società all'ultimo posto in classifica;
f) Esclusione della Società dal campionato;
g) Revoca dei titoli acquisiti.

È da considerarsi non ammessa o esclusa dai Campionati Regionali Under 17 o Under 15 unicamente la squadra Under 17 o Under 15 che abbia superato i 100 punti di penalizzazione nel conteggio finale della classifica disciplina (vedasi, al riguardo, quanto previsto, per entrambe le categorie, nella "Sezione 2 - Attività Giovanile Agonistica" per quanto attiene i Criteri di Esclusione e Non Ammissione di Campionati Regionali).

Si evidenzia, però, che in caso di esclusione per quanto sopra riportato, si potrà presentare, in presenza di particolari fatti, documentati e motivati, una richiesta di esame della problematica al Consiglio Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico, per eventuali ulteriori determinazioni.

La richiesta dovrà pervenire per il tramite del Comitato Regionale della LND con una relazione del Presidente.

8.6 Ammende a carico di società per infrazioni disciplinari

Gli Organi Disciplinari comminano alle Società, per infrazioni disciplinari, le sanzioni pecuniarie, commisurate alle stesse alle gravità dei singoli casi.

a) Rinunce a gare

Per la corrente stagione sportiva a carico delle Società che rinunciano a gare vengono applicate le sottoindicate ammende ed eventuali indennizzi:

Campionato/Torneo	Nazionale	Regionale	Provinciale e Locale	Esordienti e Pulcini
1ª rinuncia	516,00	103,00	25,00	10,00
2ª rinuncia	1.032,00	180,00	51,00	25,00
3ª rinuncia	1.549,00	361,00	77,00	46,00
4ª rinuncia	2.852,00	516,00	103,00	61,00

N.B.
La Società che rinuncia per la seconda volta a disputare gare è esclusa dal Campionato o dalla manifestazione ufficiale. Tale disposizione non si applica alle Società della Divisione Calcio a Cinque e alle Società della L.N.D. e del Settore Giovanile e Scolastico appartenenti ai Comitati Regionali e ai Comitati Provinciali Autonomi di Trento e di Bolzano, per le quali l'esclusione interviene alla quarta rinuncia a disputare gare del Campionato o della manifestazione ufficiale di rispettiva competenza.
. A norma dell'art. 53 comma 8 delle N.O.I.F., alle Società che si ritirino o siano escluse dal Campionato o da altre Manifestazioni Ufficiali sono irrogate sanzioni pecuniarie fino a dieci volte la misura prevista per la prima rinuncia.

b) Indennizzi

Qualora una Società rinunci a disputare una gara, può essere addebitato alla stessa, oltre alle ammende previste, anche l'indennizzo per spese di organizzazione.

8.7 Incontri amichevoli organizzati da Società

Le Gare Amichevoli possono essere organizzate solo tra società regolarmente affiliate alla FIGC per gare a carattere Nazionale, Regionale e Provinciale/Locale e, con società estere affiliate alla propria Federazione di appartenenza per gare a carattere Internazionale. Le gare si devono svolgere nel l'impianto sportivo del comune in cui è ubicata la sede della società. In caso di impossibilità di utilizzo del proprio impianto si potrà utilizzare un impianto diverso, in ogni caso l'impianto deve essere ubicato nella provincia in cui ha sede la società. Di seguito si indicano le procedure da seguire per effettuare le relative richieste di autorizzazione in relazione al livello di attività previsto

È possibile organizzare Amichevoli fuori dalla propria Regione di appartenenza solo nel periodo di ritiro pre-campionato, nella sede stessa del ritiro della società organizzatrice.

Incontri amichevoli a carattere regionale, provinciale o locale

Qualora una Società intenda organizzare incontri amichevoli a carattere Regionale, Provinciale o Locale, la società stessa dovrà preventivamente informare il Comitato Regionale o la Delegazione competente territorialmente almeno 24 ore prima della disputa della gara. Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della gara, la categoria coinvolta, il nominativo e l'indirizzo preciso del campo di giuoco, il

nominativo del responsabile dell'organizzazione, il nominativo del responsabile organizzativo della squadra avversaria.

La richiesta completa dei dati sopra citati costituisce autorizzazione allo svolgimento.

Qualora il Comitato (o la Delegazione) riceva richieste incomplete delle informazioni NON autorizzerà la gara.
Alla fine di ogni mese, le società che hanno fatto richiesta dovranno inoltrare alla Delegazione competente territorialmente un Report con tutte le gare amichevoli disputate.

Incontri amichevoli a carattere nazionale (con squadre di fuori regione)

Le richieste per l'organizzazione di incontri amichevoli a carattere Nazionale devono essere inviate all'Ufficio Tornei del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC tramite i Comitati Regionali competenti nel territorio almeno 5 giorni prima della disputa della gara. Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della gara, la categoria coinvolta, il nominativo e l'indirizzo preciso del campo di gioco, il nominativo ed il telefono del responsabile dell'organizzazione, il nominativo ed il telefono del responsabile organizzativo della squadra avversaria. Esaminata la richiesta la FIGC – SGS provvederà ad autorizzare la disputa della gara dando comunicazione al Comitato Regionale LND e al Coordinamento Federale Regionale SGS competente sul territorio ed alle Leghe di competenza.

Le gare amichevoli con società di province limitrofe confinanti, ma di Regione diversa rispetto alla sede in cui viene organizzata la gara, sono assimilabili come gare amichevoli a carattere Regionale.

Qualora le richieste vengono inviate incomplete dei dati sopra citati la gara NON verrà autorizzata.

Alla fine di ogni mese, le società che hanno fatto richiesta dovranno inoltrare all'Ufficio Tornei del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC tramite i Comitati Regionali competenti nel territorio un Report con tutte le gare amichevoli disputate.

Incontri amichevoli a carattere internazionale

Le richieste di autorizzazione per l'organizzazione di incontri amichevoli a carattere internazionale devono pervenire all'Ufficio Tornei del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC tramite i Comitati Regionali competenti nel territorio almeno 20 giorni prima della data prevista per l'incontro.

Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della gara, la categoria coinvolta, il nominativo e l'indirizzo preciso del campo di gioco, il nominativo ed il telefono del responsabile dell'organizzazione, il nominativo ed il telefono del responsabile organizzativo della squadra avversaria, e l'autorizzazione rilasciata dalla Federazione di appartenenza. Esaminata la richiesta la FIGC – SGS provvederà ad autorizzare la disputa della gara dando comunicazione al Comitato Regionale LND e al Coordinamento Federale Regionale SGS competente sul territorio alle Leghe di pertinenza ed alla Federazione di appartenenza della società straniera.

<u>Qualora le richieste vengono inviate incomplete dei dati sopra citati la gara NON verrà autorizzata.</u>

9) REGOLAMENTAZIONE DEI TORNEI ORGANIZZATI DALLE SOCIETÀ

9.1 Organizzazione dei tornei

L'organizzazione di un Torneo può essere effettuata esclusivamente da una o più Società regolarmente affiliate alla FIGC con almeno 1 anno di attività o dai Comitati Regionali e dalle Delegazioni della LND territorialmente competenti, che possono avvalersi della collaborazione o del patrocinio di Enti pubblici e morali: Regioni, Province, Comuni, Circoscrizioni, Istituti Bancari, Pro Loco, Aziende Turistiche, Strutture periferiche di altre Federazioni Sportive, Associazioni Culturali, Religiose, di volontariato ecc.
Alle Società non è consentito organizzare Tornei al di fuori del proprio territorio regionale.

L'organizzazione di un Torneo è esclusivamente riservata:

- Ad una o più Società regolarmente affiliate alla F.I.G.C. con almeno 1 anno di attività
- Ai Comitati Regionali LND
- Alle Delegazioni della LND territorialmente competenti previa approvazione da parte del CR di Competenza

Nell'organizzazione di un Torneo è possibile avvalersi del patrocinio di:

Enti pubblici e morali, Regioni, Province, Comuni, Circoscrizioni, Istituti Bancari, Pro-Loco, Aziende Turistiche, strutture periferiche di altre Federazioni Sportive, Associazioni Culturali, Religiose, di volontariato, ecc.

Nella organizzazione di un torneo è possibile avvalersi della collaborazione organizzativa di agenzie o società specializzate nell'organizzazione di eventi che dovranno attenersi alle medesime regolamentazioni previste per le società affiliate. Tali società terze dovranno essere espressamente dichiarate nella richiesta di autorizzazione ai fini della definizione della procedura. Si informa inoltre che al termine della stagione sportiva 2022/23 il Settore Giovanile e Scolastico provvederà a pubblicare in apposito elenco le società o agenzie organizzatrici che hanno collaborato con le società affiliate alla organizzazione dei Tornei nel rispetto della normativa federale.

Alle Società non è consentito organizzare Tornei al di fuori del proprio territorio regionale.

Nei regolamenti deve essere indicata:

- La Società, i Comitati o Delegazioni ed eventuali Enti collaboratori o patrocinatori;
- l'esatta denominazione del Torneo;
- la data e la sede di effettuazione del torneo;
- la sede della Società o del Comitato organizzatore;
- il nominativo ed i recapiti (numero di telefono, fax e indirizzo di posta elettronica) del dirigente responsabile cui fare riferimento.

Possono organizzare Tornei calcistici giovanili solo le Società che svolgono attività ufficiale di Settore Giovanile.

È comunque consentito anche alle Società che non svolgono attività ufficiale di Settore Giovanile, previo accoglimento di un'apposita, motivata richiesta da inoltrare ai Comitati e Delegazioni di competenza, organizzare tornei calcistici giovanili a carattere Regionale, Provinciale o Locale.

Le Società devono scrupolosamente attenersi ai regolamenti emanati in materia dal Settore Giovanile e Scolastico.

Tutte le Società affiliate alla FIGC, che organizzino Tornei senza la prescritta autorizzazione, sono passibili di deferimento a competenti organi disciplinari.

Sono altresì passibili di deferimento le Società che non rispettino le norme contenute nei regolamenti dei Tornei approvati e quelle riportate sul presente C.U. n. 1.

9.2 Categorie giovanili aventi titolo di partecipazione ai tornei organizzati da Società

Nel rispetto dei limiti di età enunciati nella Sezione 1, **le categorie giovanili per le quali è possibile organizzare tornei sono** le seguenti:

ALLIEVI UNDER 17
ALLIEVI 'Fascia B' (UNDER 16)
GIOVANISSIMI (UNDER 15)
GIOVANISSIMI 'Fascia B' (UNDER 14)
ESORDIENTI MISTI
ESORDIENTI PRIMO ANNO (UNDER 12)
ESORDIENTI SECONDO ANNO (UNDER 13)
PULCINI MISTI
PULCINI PRIMO ANNO (UNDER 10)
PULCINI SECONDO ANNO (UNDER 11)
PRIMI CALCI (UNDER 9)

In nessun Torneo è consentita la partecipazione di calciatori "fuori quota" ad eccezione di quanto previsto dai regolamenti e dalle deroghe di partecipazione per l'attività femminile.

PRIMI CALCI (dal 01.01.2014 al 31.12.2015)
È possibile organizzare tornei a carattere Nazionale e/o Internazionale. Con modalità di gioco 4vs4 o 5vs5. I tornei devono obbligatoriamente prevedere anche un gioco di abilità tecnica da effettuare prima delle partite la cui descrizione deve essere allegata al regolamento.
In questi tornei è vietata qualsiasi tipo di graduatoria o classifica finale.

PICCOLI AMICI (nati dal 01.01.2015 al compimento anagrafico del 5° anno di età)
Per quanto concerne le categorie "PICCOLI AMICI" è categoricamente vietato organizzare Tornei e Manifestazioni a carattere Interregionale e Nazionale o partecipare a Tornei all'Estero. Pertanto l'attività di tale categoria deve essere prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici, metodologici e tecnico-didattici).

9.3 Modalità organizzative dei Tornei

a1) Tornei a carattere Internazionale

I regolamenti devono pervenire all'Ufficio Tornei della FIGC - SGS, ai fini della necessaria autorizzazione, tassativamente almeno 60 giorni prima della data di inizio del torneo, secondo le procedure che verranno emanate con apposito circolare esplicativa e relativa "Guida ai Regolamenti dei Tornei Giovanili Organizzati dalle Società" pubblicata all'inizio di ogni stagione sportiva.

I regolamenti devono essere redatti solo ed esclusivamente seguendo lo schema degli appositi modelli fac-simile predisposti dal SGS, che possono essere richiesti ai Comitati Regionali ed alle Delegazioni Provinciali/Locali territorialmente competenti, oppure scaricati dal sito www.figc.it/it/giovani.

La trasmissione dei citati regolamenti all'Ufficio Tornei del Settore deve effettuarsi tramite i Comitati Regionali di competenza, i quali sono anche tenuti ad esprimere il proprio parere. È facoltà dei Comitati Regionali e delle Delegazioni della LND territorialmente competenti di respingere richieste pervenute fuori dai termini.

Per ogni categoria partecipante va redatto un apposito regolamento, pertanto non sono accettati regolamenti cumulativi.

Ai fini dell'autorizzazione definitiva, i Regolamenti dovranno anche obbligatoriamente contenere l'elenco delle squadre partecipanti ed il programma delle gare da trasmettere secondo le modalità e nei termini previsti nell'apposito circolare esplicativa.
I regolamenti devono contenere secondo la vigente normativa FIFA anche le autorizzazioni a partecipare delle Federazioni di appartenenza delle squadre straniere che prenderanno parte al torneo.
Il mancato rispetto dei termini sopra stabiliti è motivo sufficiente perché non venga accordata la prescritta autorizzazione da parte del Consiglio Direttivo del S.G.S. o dall'Organismo a ciò appositamente delegato dal Consiglio Direttivo stesso.

I Tornei pre-autorizzati o definitivamente autorizzati e i relativi regolamenti saranno pubblicati nell'apposita sezione (https://www.figc.it/it/giovani/tornei). Non è pertanto consentito promuovere tornei in mancanza di qualsiasi pre-autorizzazione o autorizzazione appositamente pubblicata nelle modalità sopra descritte.

a2) Tornei a carattere Nazionale

Ai fini della necessaria pre-autorizzazione, i regolamenti dei Tornei di cui in epigrafe devono pervenire all'Ufficio Tornei del S.G.S. tassativamente almeno 45 giorni prima della data di inizio del torneo, secondo le procedure che verranno emanate con apposita circolare esplicativa e relativa "Guida ai Regolamenti dei Tornei Giovanili Organizzati dalle Società" pubblicata all'inizio di ogni stagione sportiva.
Il mancato rispetto dei termini sopra stabiliti è motivo sufficiente perché non venga accordata la prescritta autorizzazione da parte del Consiglio Direttivo del SGS o dall'Organismo a ciò appositamente delegato dal Consiglio Direttivo stesso.
I Regolamenti devono essere redatti solo ed esclusivamente seguendo lo schema degli appositi modelli fac-simile predisposti dal Settore Giovanile e Scolastico, che possono essere richiesti ai Comitati Regionali e alle Delegazioni Provinciali/Locali Territorialmente competenti, oppure possono essere scaricati dal sito www.figc.it/it/giovani.
La trasmissione dei citati regolamenti all'Ufficio Tornei del Settore deve effettuarsi tramite i Comitati Regionali di competenza, i quali sono anche tenuti ad esprimere il proprio parere. È facoltà dei Comitati Regionali e delle Delegazioni della LND territorialmente competenti di respingere richieste pervenute fuori dai termini.

Per ogni categoria partecipante va redatto un apposito regolamento, pertanto non sono accettati regolamenti cumulativi.

I Tornei pre-autorizzati o definitivamente autorizzati e i relativi regolamenti saranno pubblicati nell'apposita sezione (https://www.figc.it/it/giovani/tornei). Non è pertanto consentito promuovere tornei in mancanza di qualsiasi pre-autorizzazione o autorizzazione appositamente pubblicata nelle modalità sopra descritte.

Ai fini dell'autorizzazione definitiva, i Regolamenti dovranno anche obbligatoriamente contenere l'elenco delle squadre partecipanti ed il programma delle gare da trasmettere secondo le modalità e nei termini previsti nell'apposita circolare esplicativa.

b) Partecipazione di squadre giovanili italiane a Tornei all'Estero

Le richieste di partecipazione a Tornei all'estero debbono essere trasmesse all'Ufficio Tornei Settore per il tramite del Comitato Regionale territorialmente competente 45 (quarantacinque) giorni prima dell'inizio delle citate manifestazioni. La richiesta deve contenere il nominativo ed il telefono del dirigente accompagnatore responsabile della trasferta.

I Comitati Regionali debbono accompagnare le richieste con un motivato parere sulla serietà e consistenza tecnico-organizzativa delle Società interessate.
Le richieste di partecipazione ai Tornei all'Estero che hanno inizio a giugno e terminano a luglio sono da considerarsi appartenenti alla Stagione Sportiva successiva a quella in corso, pertanto possono parteciparvi calciatori tecnici e dirigenti che sono in regola con il tesseramento per la Stagione Sportiva successiva a quella in corso.
Tutte le Società affiliate alla FIGC, che partecipano a Tornei all'Estero senza autorizzazione, sono passibili di deferimento ai competenti organi disciplinari.

c) Tornei giovanili a carattere regionale, provinciale e locale

Le richieste per l'organizzazione dei Tornei sopra indicati, corredate dai relativi regolamenti, devono pervenire ai Comitati Regionali territorialmente competenti a fini della prescritta autorizzazione almeno 30 giorni prima della data di inizio, se il Torneo è a carattere regionale e almeno 20 giorni prima della data di inizio, se è a carattere Provinciale o Locale; è data facoltà ai Comitati Regionali di demandare alle Delegazioni della LND territorialmente competenti la prescritta autorizzazione.
I sopra citati tempi di presentazione delle richieste devono essere tassativamente rispettati ed è facoltà dei Comitati Regionali e delle Delegazioni della LND territorialmente competenti di respingere richieste pervenute fuori dai termini.
I Comitati Regionali hanno facoltà di disciplinare l'attività dei citati Tornei in base alle rispettive esigenze, ovviamente nel rispetto delle normative, in precedenza emanate in materia dal Consiglio Direttivo del S.G.S. e pubblicate sui Comunicati Ufficiali e/o con apposite circolari.

I Tornei che prevedono la partecipazione di un numero massimo di **5 (cinque) Società** di provincia limitrofa confinante, ma di Regione diversa rispetto alla sede in cui viene organizzato il torneo, sono assimilabili come Tornei a carattere Regionale.

d) Tornei di fine stagione

Ai tesserati con vincolo annuale per la corrente Stagione Sportiva (calciatori, tecnici e dirigenti) è consentito partecipare solo a Tornei che abbiano termine entro il 30 Giugno della medesima stagione sportiva.
I Tornei che cominciano dal 1° Luglio della stagione successiva sono da considerarsi appartenenti, appunto, alla stagione sportiva successiva e pertanto possono parteciparvi solo calciatori, tecnici e dirigenti in regola con il tesseramento della stagione sportiva successiva a quella in corso.
La citata disposizione è valida anche per la partecipazione di squadre italiane a Tornei all'Estero.

e) Adempimenti dei Comitati Regionali

<u>I Comitati Regionali, nel proprio ambito territoriale, devono fissare le date di effettuazione dei tornei,</u> così da evitare inopportune e dannose concomitanze e sovrapposizioni, che incidono negativamente sia sugli impegni scolastici dei calciatori che sull'aspetto tecnico delle manifestazioni. Dovrà essere previsto, in particolare, almeno un giorno di riposo per i ragazzi partecipanti.

I Comitati Regionali devono far rispettare scrupolosamente le vigenti disposizioni in materia di oneri economici da parte degli organizzatori dei tornei (tassa approvazione torneo; versamento per spese arbitrali).

Ai Comitati Regionali e alle Delegazioni della LND territorialmente competenti è demandato il compito di effettuare controlli per accertare che le norme contenute nei regolamenti dei tornei approvati vengano, poi, rispettate in sede di effettuazione dei Tornei stessi.

9.4 Tempi di gara

Nei Tornei a rapido svolgimento o dove sono previste più partite nello stesso giorno oppure qualora le partite si svolgano in ore serali, i tempi di gioco devono essere ridotti.
Nelle Categorie Esordienti e Pulcini, sarà quindi possibile diminuire i tempi di gioco da tre a due. Rimane inalterato il principio delle sostituzioni come già stabilito dal presente CU.
Per quanto riguarda la determinazione del punteggio le modalità previste per le categorie Esordienti e Pulcini rimangono invariate, come già stabilito col presente CU.

9.5 Prestiti

I prestiti sono consentiti esclusivamente nelle categorie Allievi e Giovanissimi per un numero massimo di tre giocatori per squadra, il cui utilizzo è subordinato all'autorizzazione del Torneo da parte della FIGC, nel rispetto della specifica regolamentare.
Non è pertanto necessaria altra documentazione o richiesta aggiuntiva, essendo un'opportunità già prevista nel regolamento del Torneo.

A tal proposito si precisa che i giovani calciatori in prestito possono partecipare ad allenamenti con la società per la quale è stato concesso il nulla osta, limitatamente al periodo strettamente collegato alla partecipazione del Torneo stesso.

I prestiti sono vietati nelle categorie Pulcini ed Esordienti, fatto salvo quanto di seguito specificato.

<u>Nei Tornei Nazionali e nei Tornei Internazionali della categoria Esordienti</u> sarà possibile utilizzare un numero massimo di tre giocatori in prestito esclusivamente per le Società che avranno ottenuto da parte del Settore Giovanile e Scolastico "**Autorizzazione a sottoporre a prova giovani calciatori**" (vedi paragrafo "Provini").
In tal caso il prestito di un calciatore della categoria Esordienti, coerentemente con le opportunità previste nel paragrafo "Provini" e delle relative autorizzazioni, può essere accordato alle società preventivamente autorizzate a "sottoporre a prova giovani calciatori" alle seguenti condizioni:

- rilascio del "nulla osta" da parte della società di appartenenza;
- bambini di età compresa tra "10 anni anagraficamente compiuti ed "12 anni (Esordienti), a condizione che il giovane calciatore sia residente nella medesima regione o in provincia limitrofa alla sede della Società, seppur di diversa regione;
- bambini che hanno già compiuto il "12° anno di età, anche se provenienti da altra regione (non per nati nel 2011).

Tale disposizione è valida anche per le giovani calciatrici appartenenti alla categoria Esordienti.

Alle Società è assolutamente vietato partecipare a tornei con squadre formate tipo Selezione o Rappresentativa; le uniche Rappresentative che possono partecipare ai tornei sono esclusivamente quelle ufficiali dei Comitati Regionali e Delegazioni della LNC. Non è consentita l'organizzazione di rappresentative delle categorie Esordienti e Pulcini.

9.6 Disposizioni integrative

Non è consentita l'effettuazione di Tornei che creino difficoltà allo svolgimento dell'attività ufficiale o alla frequenza scolastica dei giovani calciatori.

In particolare, i Tornei a carattere regionale e provinciale dovranno essere organizzati prevedendo una formula a rapido svolgimento.
Alle Società è vietata la partecipazione di proprie squadre, formate da medesimi giocatori della stessa categoria a più Tornei che si svolgono in contemporanea.
E' vietato altresì rilasciare nulla osta a propri tesserati per partecipare a più Tornei che si svolgono in contemporanea, sia con la società di appartenenza che, eventualmente, con altre società.

Ulteriori precisazioni, chiarimenti ed eventuali altre disposizioni, verranno emanate attraverso specifica circolare e l'apposito "Guida ai Regolamenti dei Tornei Giovanili Organizzati dalle Società" pubblicata all'inizio di ogni stagione sportiva.

10. ATTIVITA' PROMOZIONALI ORGANIZZATE DALLE SOCIETA'

10.1 CENTRI ESTIVI

Le società affiliate alla FIGC possono autonomamente organizzare Centri Estivi le cui finalità e relative attività siano in linea con i principi dell'Attività Giovanile e Scolastica.
Non è pertanto consentito che i Centri Estivi abbiano finalità di Selezione di giovani calciatori/calciatrici.

A tal fine le società sono tenute a dare comunicazione al Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico territorialmente competente, oppure direttamente al Settore Giovanile e Scolastico Centrale qualora i Centri vengano organizzati in differenti Regioni.

La comunicazione dovrà essere effettuata utilizzando il Modulo Fac-Simile allegato, almeno 30 giorni prima dell'inizio del Centro, indicando, per ognuno delle località, le seguenti informazioni:

- luogo,
- periodo
- tipologia del Centro organizzato
- Indicazione del Responsabile Tecnico tesserato per il Club
- Indicazione del Referente Organizzativo

A tal proposito si ricorda anche che, come da Circolare FIFA del 23 Ottobre 2013, le società che intendano organizzare Centri Estivi all'estero sono tenute a dare informazioni alla propria Federazione di appartenenza ed alla Federazione Calcistica del paese in cui si svolge il Centro, comunicando luogo, date e periodo di svolgimento e tipologia di Centro che il club ha intenzione di organizzare.
Ciascuna delle Federazioni coinvolte potrà richiedere ulteriori specifiche informazioni. In mancanza di specifica comunicazione in merito a tali riscontrate irregolarità che possano avere conseguenze dirette sulla tutela dei minori coinvolti così come espressamente regolamentato dalle norme specifiche il Settore Giovanile e Scolastico si riserva di non autorizzare l'organizzazione sul territorio italiano di Centri Estivi di società appartenenti a Federazioni estere inadempienti a quanto previsto dalla suddetta Circolare FIFA.

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC pubblicherà sul sito web apposita comunicazione con elenco dei Centri Estivi organizzati dalle Società e che rispondono quindi ai requisiti richiesti.

In merito all'organizzazione dei Centri Estivi, si precisa quanto segue:

1) Considerando come "periodo di vacanze estive" il periodo che intercorre tra il termine dell'anno scolastico e l'inizio del successivo (che per convenzione viene determinato dal 10 Giugno al 15 Settembre), per calciatori di età compresa tra i 5 e i 14 anni, tesserati con vincolo annuale SGS, non è necessaria la presentazione del "nulla osta" della società di appartenenza ritenendo l'attività estiva un servizio di cui possono usufruire le famiglie che si svolgono attraverso attività prevalentemente ludiche.

2) I giovani calciatori tesserati con vincolo pluriennale (dai 14 anni in poi) potranno partecipare alle attività dei Centri Estivi organizzati da società diversa da quella di appartenenza, a condizione che quest'ultima autorizzi tale partecipazione attraverso il "nulla osta".

3) La Società che organizza il Centro Estivo è tenuta a nominare un Responsabile Tecnico tesserato per la stessa Società per ciascuna località in cui vengano organizzati i Centri Estivi. Qualora nella stessa località vengano organizzati due o più Centri Estivi sarà sufficiente indicare un solo Responsabile Tecnico.

4) Le Società che concedono il proprio Marchio a Società Terze, anche se non affiliate alla FIGC, sono comunque tenute ad attenersi alle norme previste, con la nomina di un Responsabile Tecnico tesserato per il Club che ha concesso il marchio.
5) La società organizzatrice dovrà garantire idonea copertura assicurativa a favore dei giovani che risultano tesserati per altre società e che non sono tesserati per alcuna società.

10.2 OPEN DAY

Il cosiddetto OPEN DAY è un evento organizzato da una società al fine di promuovere la propria attività e favorire la conoscenza del proprio club, della propria struttura e della propria organizzazione, oltre che del proprio staff.

Qualora una Società abbia intenzione di organizzare una o più OPEN DAY, è tenuta a darne comunicazione al Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico territorialmente competente, indicando luogo, periodo e tipologia dell'evento organizzato, utilizzando il Modulo Fac-Simile allegato.

Considerando il carattere puramente promozionale degli "OPEN DAY", si precisa che in occasione di tali attività le società possono coinvolgere esclusivamente giovani non tesserati/e per altre società affiliate alla FIGC.

In tali occasioni il Club organizzatore deve pertanto prevedere la copertura assicurativa dell'evento e dei partecipanti.

EVENTUALI INTEGRAZIONI E/O MODIFICHE

Le normative indicate nel presente Comunicato Ufficiale vengono annualmente integrate e/o modificate, qualora necessario, con ulteriori disposizioni, la cui pubblicazione è prevista in apposite Circolari o Comunicati Ufficiali, diramati dal Settore Giovanile e Scolastico, a seguito di delibera del Consiglio Direttivo.

PUBBLICATO IN ROMA IL 1 LUGLIO 2022

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegato n° 1

Schema riassuntivo "Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie di Base" e Tabella "Limiti d'età" – 2022/2023

Categoria	Anno di nascita	Confronto - Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Piccoli Amici	**2016 - 2017** (5 anni compiuti)	**Giochi di abilità tecnica e minipartite 2:2 o 3:3**	**3x10'+3x10'** (alternati a giochi di abilità)	**15÷30x10÷15**	Non codificate, di norma **4,50x1,60**	3/4/5/6/8 **gomma** doppio o triplo strato	
Primi Calci	**2014 - 2015** (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2016)	**Giochi di abilità tecnica e minipartite 4:4 o 5:5**	**3x10'+3x10'** (alternati a giochi di abilità)	**25÷40x12÷25**	Non codificate, di norma **4,50x1,60**	3/4/5/6/8 **gomma** doppio o triplo strato	Possibilità di suddividere l'attività in 1º e 2º anno
Pulcini 1° anno	**2013** (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2014*)	**7:7 (o 5:5)** multipartite giocate contemporaneamente	**3x15'**	**50÷65x35÷45** **(25÷40x12÷25)**	**5x1,80** In alternativa 4÷6x1,60÷2	**4** gomma doppio o triplo strato o cuoio	• non concesso il retropassaggio al portiere, con divieto di pressing sul portiere • non c'è fuorigioco • in caso di una differenza di 5 reti durante un tempo di gioco, la squadra in svantaggio può giocare con un giocatore in più fino a quando la differenza si riduce a -3 • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo <u>Per il Calcio a 5</u> • concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Pulcini 2° anno	**2012** (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2013*)	**7:7** multipartite giocate contemporaneamente	**3x15'**	**50÷65x35÷45**	**5x1,80** In alternativa 4÷6x1,80÷2	**4** gomma doppio o triplo strato o cuoio	
Pulcini	**Misti 2012 e/o 2013** (possono giocare giovani di 8 anni compiuti, nati nel 2014)	**7:7 (o 5:5)** multipartite giocate contemporaneamente	**3x15'**	**50÷65x35÷45** **(25÷40x12÷25)**	**5x1,80** In alternativa 4÷6x1,60÷2	**4** gomma doppio o triplo strato o cuoio	
		5:5 (Calcio a 5)	**3x15'** non effettivi	**25÷42x15÷25**	**3x2**	**4 gomma o 3 a rimbalzo controllato**	
Esordienti 1° anno	**2011** (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2012*****)	**9:9 (o 7:7)** multipartite giocate contemporaneamente	**3x20'**	**60÷75x40÷50** **(50÷65x35÷45)**	**6x2** In alternativa 5÷6x1,80÷2	**4** gomma doppio o triplo strato o cuoio	• fuorigioco a 13 mt. dalla linea di fondocampo • utilizzo Zona di "No-Pressing" • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo <u>Per il Calcio a 5</u> • concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti 2° anno	**2010** (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2011*)	**9:9** multipartite giocate contemporaneamente	**3x20'**	**60÷75x40÷50**	**6x2** In alternativa 5÷6x1,80÷2	**4** cuoio	
Esordienti	**Misti 2010, 2011** (possono giocare giovani di 10 anni compiuti, nati nel 2012)	**9:9 (o 7:7)** multipartite giocate contemporaneamente	**3x20'**	**60÷75x40÷50** **(50÷65x35÷45)**	**6x2** In alternativa 5÷6x1,80÷2	**4** cuoio	
		5:5 (Calcio a 5)	**3x20'** non effettivi	**25÷42x15÷25**	**3x2**	4 (cuoio o gomma) o **3 a rimbalzo controllato**	

*** Tale opportunità è concessa solo alle Società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa**

NB – 1. In tutte le categorie di base è possibile richiedere una deroga per far giocare ragazze di un anno di età superiore rispetto quella prevista

2. Qualora non fosse possibile disputare più partite contemporaneamente ed il numero dei giocatori sia elevato, per far giocare di più tutti i bambini è possibile disputare 4 tempi di gioco, anziché 3, ciascuno della stessa durata (Pulcini 4x15', Esordienti 4x20')

Allegato n° 1

Schema riassuntivo "Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie Giovanili" e Tabella "Limiti d'età" – 2022/2023

Categoria	Anno di nascita	Confronto	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Under 15 Femminile	**2008 e 2009** (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nate nel 2010)	**9:9**	**3x25'**	**60÷75x40÷50**	**6x2** In alternativa 5÷6x1,80÷2	**4** - cuoio	• fuorigioco a centrocampo • Utilizzo Zona di "No-Pressing" • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Under 15	**2008 e 2009** (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2010)	**11:11**	**2x35'**	**Regolamentare**	**Regolamentari**	**5** - cuoio	Nella categoria Giovanissimi possono partecipare anche squadre miste o composte da sole ragazze, anche se in età della categoria "Allieve" (nate nel 2006, 2007 e 2008, con deroga rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico), in particolare: 1. Nell'attività UNDER 14 possono giocare le ragazze nate nel 2006, nel 2007 e nel 2008; 2. Nell'attività UNDER 15 "Regionale" o "Provinciale" possono giocare le ragazze nate nel 2006 e nel 2007. **U14 - 9vs9** è giocato secondo le regole adattate previste per l'U15 Femminile **Per il Calcio a 5** • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria
Under 14	**2009** (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2010)	**11:11** **(o 9:9)**	**2x35'**	**Regolamentare** **(60÷75x40÷50)**	**Regolamentari** **(6x2)**	**5** - cuoio	
Under 15 "Calcio a Cinque"	**2008 e 2009** (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2010)	**5:5**	**2x25'** non effettivi	**Regolamentare (Calcio a Cinque)**	**Regolamentari (Calcio a Cinque)**	**4 a rimbalzo controllato**	
Under 17 Maschile/Femminile	**2006 e 2007** (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	**11:11**	**2x45'**	**Regolamentare**	**Regolamentari**	**5** - cuoio	
Under 16	**2007** (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	**11:11**	**2x40'**	**Regolamentare**	**Regolamentari**	**5** - cuoio	
Under 17 "Calcio a Cinque"	**2006 e 2007** (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	**5:5**	**2x30'** non effettivi	**Regolamentare (Calcio a Cinque)**	**Regolamentari (Calcio a Cinque)**	**4 a rimbalzo controllato**	

ALLEGATO -2-

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Stagione Sportiva 2022/2023

PRESENTAZIONE
DEL SETTORE GIOVANILE

Società _____

Matricola n° _____ ***Anno di Affiliazione*** _____
Affiliata per _____ ***(indicare Lega di appartenenza)***
Attività svolta _____ ***(C11, C5, Femminile)***
Indirizzo_____ ***n°*** _____
CAP _____ ***Città*** _____ ***Prov.*** _____
Telefono sede _____ ***Tel. Mobile*** _____
Mail _____

Delegazione Provinciale _____

Comitato Regionale _____

B1. ORGANIGRAMMA DEL SETTORE GIOVANILE

Allegare una rappresentazione grafica dettagliata della struttura organizzativa <u>attuale</u> del settore giovanile (vedi esempio allegato A).

RESPONSABILI DEL SETTORE GIOVANILE E DELL'ATTIVITA' DI BASE			
Nome e cognome	**Ruolo** *(Es: Responsabile Tecnico Scuola di Calcio, Dirigente Responsabile Scuola Calcio, etc.)*	**Qualifica** *(Es: Allenatore di prima categoria, Allenatore di seconda categoria, etc.)*	**Contatti** *(mail, telefono cellulare)*
Responsabile Tecnico Scuola Calcio			
Dirigente Responsabile Scuola Calcio			
Segretario Scuola Calcio			

B2. RIEPILOGO SQUADRE GIOVANILI E CALCIATORI TESSERATI

SQUADRE PRESSO LA SOCIETÁ *(Stagione Sportiva corrente)*		
CATEGORIA	**NUMERO TOTALE DI SQUADRE**	**NUMERO TOTALE DI CALCIATORI TESSERATI**
ALLIEVI		
GIOVANISSIMI		
ESORDIENTI		
PULCINI		
PRIMI CALCI		
PICCOLI AMICI		
TOTALE		

B3. SQUADRE / ATTIVITÀ' SPORTIVA / TECNICI

CAMPIONATI / TORNEI

(Stagione Sportiva corrente)

	Nome Squadra *(es: "Allievi A", Giovanissimi Regionali, etc.)*	Livello di Attività *(nazionale, regionale o provinciale)*	Campionato	Classi d'età	Numero di calciatori in rosa
ALLIEVI					
GIOVANISSIMI					

	Nome Squadra *(es: "Esordienti 1° anno", etc.)*	Livello di Attività *(9:9 o 7;:7, etc.)*	Attività' Ufficiale Federale *(torneo categorie di base)*	Classi d'età	Numero di calciatori in rosa
ESORDIENTI					
PULCINI					
PRIMI CALCI					
PICCOLI AMICI					

TECNICI

(Stagione Sportiva corrente)

	Nome Allenatore	Nome Squadra *(Es: U17 Serie A e B, U15 Regionale, Esordienti, etc.)*	Ruolo *(Es: Allenatore Responsabile, Allenatore in seconda, Allenatore portieri, Assistente allenatore etc.)*	Qualifica *(Es: Allenatore Giovani Calciatori UEFA-C, Allenatore UEFA-B, Allenatore UEFA-A, etc.)*
ALLIEVI				
GIOVANISSIMI				

** Per verificare in quali Campionati è possibile la richiesta di deroga alla presenza di Allenatori con Qualifica Federale (vedi CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico), è necessario specificarlo in questa tabella.*

	Nome Allenatore	Nome Squadra *(Es: U17 Serie A e B Nazionale, Esordienti A, etc.)*	Ruolo *(Es: Allenatore Responsabile, Allenatore in seconda, Allenatore portieri, Assistente allenatore etc.)*	Qualifica *(Es: Allenatore Giovani Calciatori UEFA-C, Allenatore UEFA-B, Allenatore UEFA-A, etc.)*
ESORDIENTI				
PULCINI				
PRIMI CALCI				
PICCOLI AMICI				

B5. STAFF SANITARIO INTERNO ALLA SOCIETÁ DEDICATO AL SETTORE GIOVANILE

MEDICO SOCIALE DEL SETTORE GIOVANILE

Nome e cognome	Specializzazione	Ruolo nell'ambito della Società *(Responsabile Sanitario, Consulente, Referente, etc.)*	Numero di iscrizione all'elenco del Settore Tecnico	Numero di iscrizione all'Albo dei Medici

PREPARATORI ATLETICI SETTORE GIOVANILE

Nome Preparatore Atletico	Nome Squadra *Es: U17 Serie A e B, U15 Regionale, etc*	Estremi di abilitazione all'esercizio della professione *(Abilitazione rilasciata dal Settore Tecnico)*

PREPARATORI MOTORI

Nome Preparatore Motorio	Nome Squadra *(Es: Esordienti A, Pulcini B etc.)*	Estremi di abilitazione all'esercizio della professione *(Es: Laurea in scienze motorie, Diploma di laurea in educazione fisica, Abilitazione rilasciata dal Settore Tecnico)*

B6. PROGRAMMA D'USO IMPIANTI DI ALLENAMENTO (vedi esempio di cui all'allegato B)

Categoria	Squadra	Impianto di allenamento	Numero totale di campi	Codice campo utilizzato[1]	Dimensioni terreno di gioco utilizzato	Giorno e ora allenamenti (settimana tipo)					
						L	M	M	G	V	S
Allievi						Ora:					
						Assistenza Sanitaria:					
Giovanissimi						Ora:					
						Assistenza Sanitaria:					
Esordienti						Ora:					
						Assistenza Sanitaria:					
Pulcini						Ora:					
						Assistenza Sanitaria:					
Primi Calci						Ora:					
						Assistenza Sanitaria:					
Piccoli Amici						Ora:					
						Assistenza Sanitaria:					

ATTENZIONE: La compilazione della tabella dovrà essere effettuata per ogni squadra, utilizzando una riga per ciascuna di esse. Pertanto, nel caso in cui per la categoria "Giovanissimi" il Club svolga attività con due squadre, dovranno essere date informazioni per entrambe, in due righe differenti, come indicato nell'esempio di cui all'allegato B.

[1] *Ogni campo deve essere contrassegnato da una lettera di riferimento in modo da evidenziare l'eventuale utilizzo dello stesso campo da parte di più squadre.*

B7. STRUTTURE E SERVIZI PER L'ATTIVITÀ GIOVANILE

Impianto di allenamento	Foresteria societaria		Bar / Ristorante		Sala Medica		Sala giochi		Sala lettura / Biblioteca		Sala TV		Postazioni Internet		Pulmini o altri mezzi di trasporto	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Gli impianti utilizzati sono dotati di defibrillatore semiautomatico?	☐ si	☐ no
Il personale è formato adeguatamente per l'utilizzo del defibrillatore semiautomatico secondo le leggi regionali di riferimento?	☐ si	☐ no
Il personale formato per l'utilizzo del defibrillatore semiautomatico è sempre presente durante lo svolgimento dell'attività?	☐ si	☐ no

La società utilizza ulteriori impianti/strutture/ambienti con il fine di fornire servizi per raggiungere gli obiettivi fissati nel programma di formazione dei giovani calciatori?	☐ si	☐ no

Se si, indicare quali:

_____

_____

B9. ASSISTENZA SPECIALIZZATA AI GIOVANI CALCIATORI

La società si avvale della consulenza di uno psicologo di supporto alla società, allo staff, ai genitori o ai calciatori del settore giovanile?	☐ si	☐ no
La società si avvale della consulenza di altri esperti per fornire adeguati servizi ai calciatori del settore giovanile (es. pedagogista, sociologo, etc.)?	☐ si	☐ no
I ragazzi del settore giovanile sono seguiti nello studio da personale dedicato e/o specializzato?	☐ si	☐ no

IN CASO DI RISPOSTA AFFERMATIVA ALLE DOMANDE PRECEDENTI:	
Numero di insegnanti	
Numero di tutor	
Altro (specificare): _____	

B12. ALTRE INFORMAZIONI

	Comunitari	Extracomunitari
Numero di giovani calciatori stranieri tesserati per la Società (stagione corrente)		

La società sottopone a giovani calciatori, genitori, tecnici e staff del settore giovanile un questionario al fine di valutare il grado di soddisfazione dei servizi offerti e degli obiettivi generali del club?	☐ si	☐ no
In caso di risposta affermativa, allegare il questionario.		

B13. SEGNALARE PARTICOLARI INIZIATIVE, PROGETTI O EVENTI PER IL PREMIO ANNUALE "UEFA GRASSROOTS AWARDS" (allegare descrizione del Progetto ed eventuale documentazione utile)

Progetti	Eventi	Altre Iniziative

NOTE:

Data **Timbro della società**

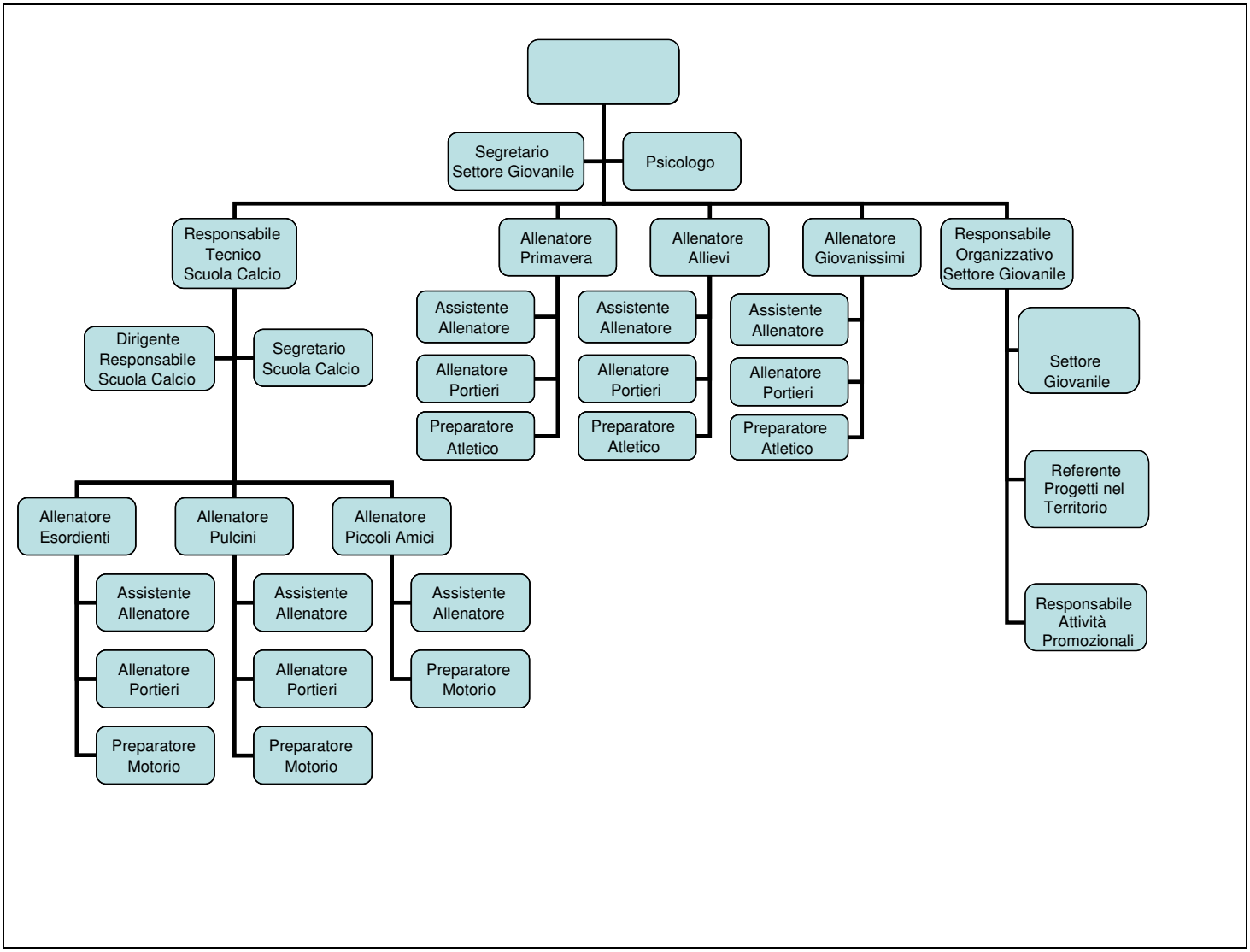
Il Responsabile del Settore Giovanile o del Responsabile dell'Attività' di Base

Nome e Cognome **Firma Leggibile**

Il Presidente o il Legale Rappresentante della Società

Nome e Cognome **Firma Leggibile**

Allegato A	Esempio di organigramma del settore giovanile



Allegato B	**Esempio di programma d'uso degli impianti di allenamento**

Categoria	Squadra	Impianto di allenamento	Numero totale di campi	Codice campo utilizzato[i]	Dimensioni terreno di gioco utilizzato	Giorno e ora allenamenti (settimana tipo)					
						L	M	M	G	V	S
Allievi	Allievi Regionali	Centro Sportivo "XXX"	3	B	105 x 68	Ora:	15.00 – 18.00	15.00 – 17.30	15.00 – 18.00	15.00 – 17.00	
						Assistenza Sanitaria:	M. Costa	M. Costa	M. Costa	M. Costa	
Giovanissimi	Giovanissimi Regionali	Centro Sportivo "YYY"	6	E	105 x 68	Ora: 15.00 – 18.00		15.00 – 17.00		17.00 – 19.00	
						Assistenza Sanitaria: S. Donati		S. Donati		S. Donati	
	Giovanissimi "Fascia B"	Centro Sportivo "YYY"	6	F	105 x 68	Ora: 15.00 – 17.00	15.00 – 17.00		15.00 – 17.00		
						Assistenza Sanitaria: V. Colombo	V. Colombo		V. Colombo		
Esordienti	Esordienti A	Centro Sportivo "YYY"	6	C & D	105 x 68	Ora: 14.00 – 15.30	15.00 – 17.00		18.00 – 20.00	17.00 – 19.00	
						Assistenza Sanitaria: V. Lombardi	V. Lombardi		V. Lombardi	V. Lombardi	
Pulcini	Pulcini 2004	Centro Sportivo "ZZZ"	4	B	50 x 37	Ora:	16.00 – 17.30		16.00 – 17.30		
						Assistenza Sanitaria:	A. Rossi		A. Rossi		
Primi Calci	Primi Calci	Centro Sportivo "ZZZ"	4	C	50 x 37	Ora:		16.30 – 18.00		16.30 – 18.00	
						Massaggiatore:		A. Rossi		A. Rossi	
Piccoli Amici	Piccoli Amici	Centro Sportivo "ZZZ"	4	C	50 x 37	Ora:		15.00 – 16.30		15.00 – 16.30	
						Massaggiatore:		A. Rossi		A. Rossi	

Misure, numero dei campi ed informazioni rappresentano solo degli esempi

[i] *Ogni campo deve essere contrassegnato da una lettera di riferimento in modo da evidenziare l'eventuale utilizzo dello stesso campo da parte di più squadre.*

Sommario

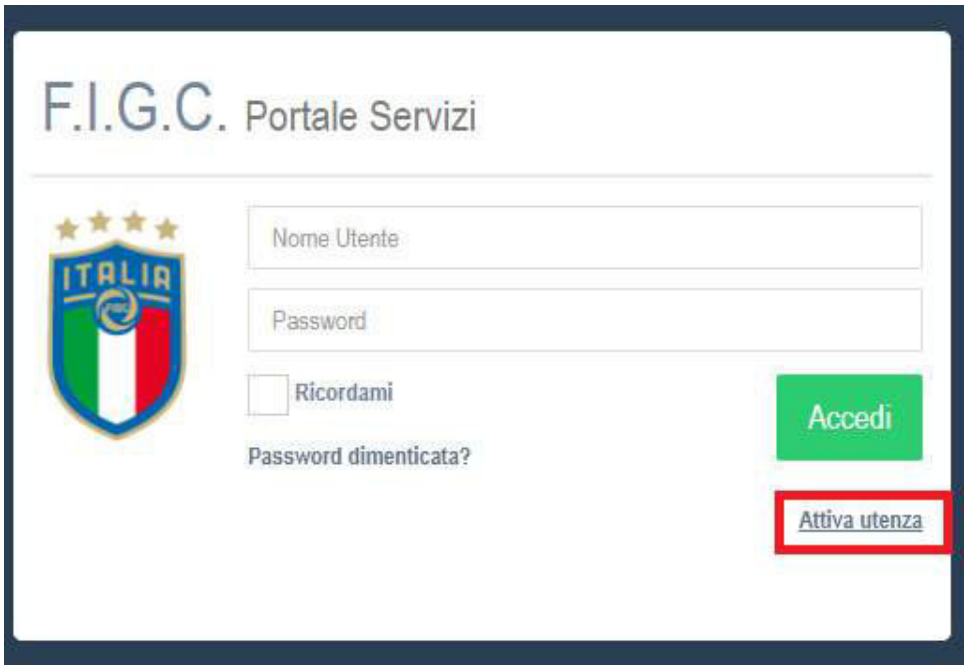
1 Attivazione Utenza 1
1.1 Passaggi per Attivare Utenza 1
2 Menu Principale 3
2.1 Atleti 4
2.1.1 Censimento Atleti 4
2.2 Dati Atleti 6
2.3 Anagrafica Tecnici 8
2.4 Allegati Società 10

1 Attivazione Utenza

1.1 Passaggi per Attivare Utenza

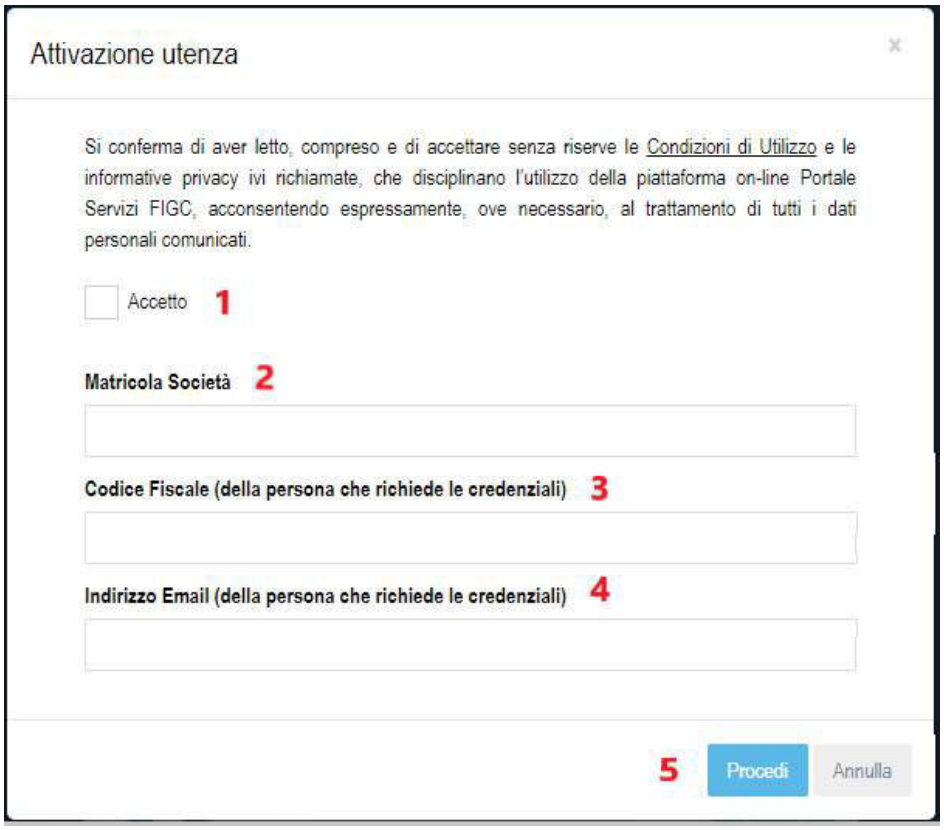
Dalla form di Login su https://portaleservizi.figc.it/Account/Login

fare click su “Attiva Utenza”.



Nella finestra che si apre flaggare (selezionare) la seconda Opzione **“Società Professionistiche e Dilettantistiche per le operazioni dei censimenti del Settore Giovanile Scolastico”**.

Si aprirà un ulteriore finestra in cui inserire i dati richiesti della persona Intestataria dell'utenza (**che deve essere OBBLIGATORIAMENTE ratificata dalla LND**).



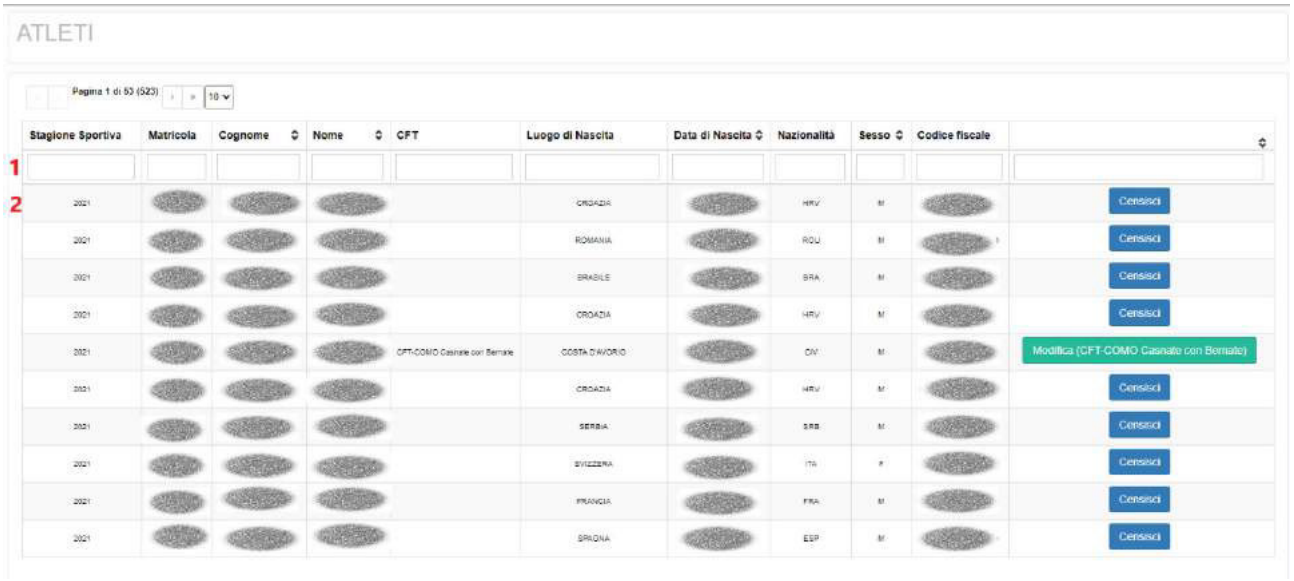
1- Flaggare la casella "**Accetto**" per l'accettazione del trattamento dei Dati personali (obbligatorio).
2- Inserire la Matricola Societaria (senza Dicitura "LND" iniziale).
3- Inserire il Codice Fiscale della persona intestataria dell'utenza.
4- Inserire l'indirizzo email della persona Intestataria dell'utenza.
5- Fare click su "**Procedi**", un'email con le credenziali verrà inviata all'indirizzo email fornito nei dati precedenti.

2 Menu Principale

Entrati nell'utenza sulla sinistra si avrà il seguente Menu':

2.1 Atleti

Cliccando sulla voce di menù 1 “Atleti”, si avrà una lista di atleti appartenenti alla società.



1- è possibile ricercare un determinato atleta filtrando tramite la riga delle caselle nell’header della tabella
2- I risultati degli atleti appartenenti alla società.

Cliccando Sul Pulsante “**Censisci**” (**TASTO BLU**) sarà possibile Censire un determinato Atleta.

Cliccando su “**Modifica**” (**TASTO VERDE**) sarà possibile modificare un’atleta già Censito.

2.1.1 Censimento Atleti

Una volta cliccato su “Censisci” si aprirà la seguente pagina con i vari dati da inserire:

DATI ANAGRAFICI ATLETA

Centro Federale Territoriale

Data compilazione 08/10/2021

Centro Federale Territoriale -Selezionare-

Società di appartenenza

Denominazione [redacted]

Comune [redacted]

Indirizzo [redacted]

Cap [redacted]

Tipologia Società -Selezionare-

Cognome referente [redacted]

Nome referente [redacted]

Cellulare referente pref/telefono

Anagrafica Atleta

Atleta [redacted]

Matricola	Cognome	Nome	Data di Nascita
[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]
Luogo di Nascita	**Nazionalità**	**Sesso**	**Codice Fiscale**
CROAZIA	CROAZIA	M	[redacted]

Seconda Nazionalità

Data scadenza certificato idoneità attività sportiva gg/mm/aaaa

(si ricorda che per poter partecipare alle attività del CFT dovrà essere consegnata al responsabile organizzativo anche una copia del certificato medico in corso di validità. Sarà cura dei genitori del minore produrre e consegnare prima della scadenza certificazioni mediche sostitutive di rinnovo)

Residenza e contatti Atleta

Città

Indirizzo

Cap

Provincia

Cellulare pref/telefono

Telefono pref/telefono

Email

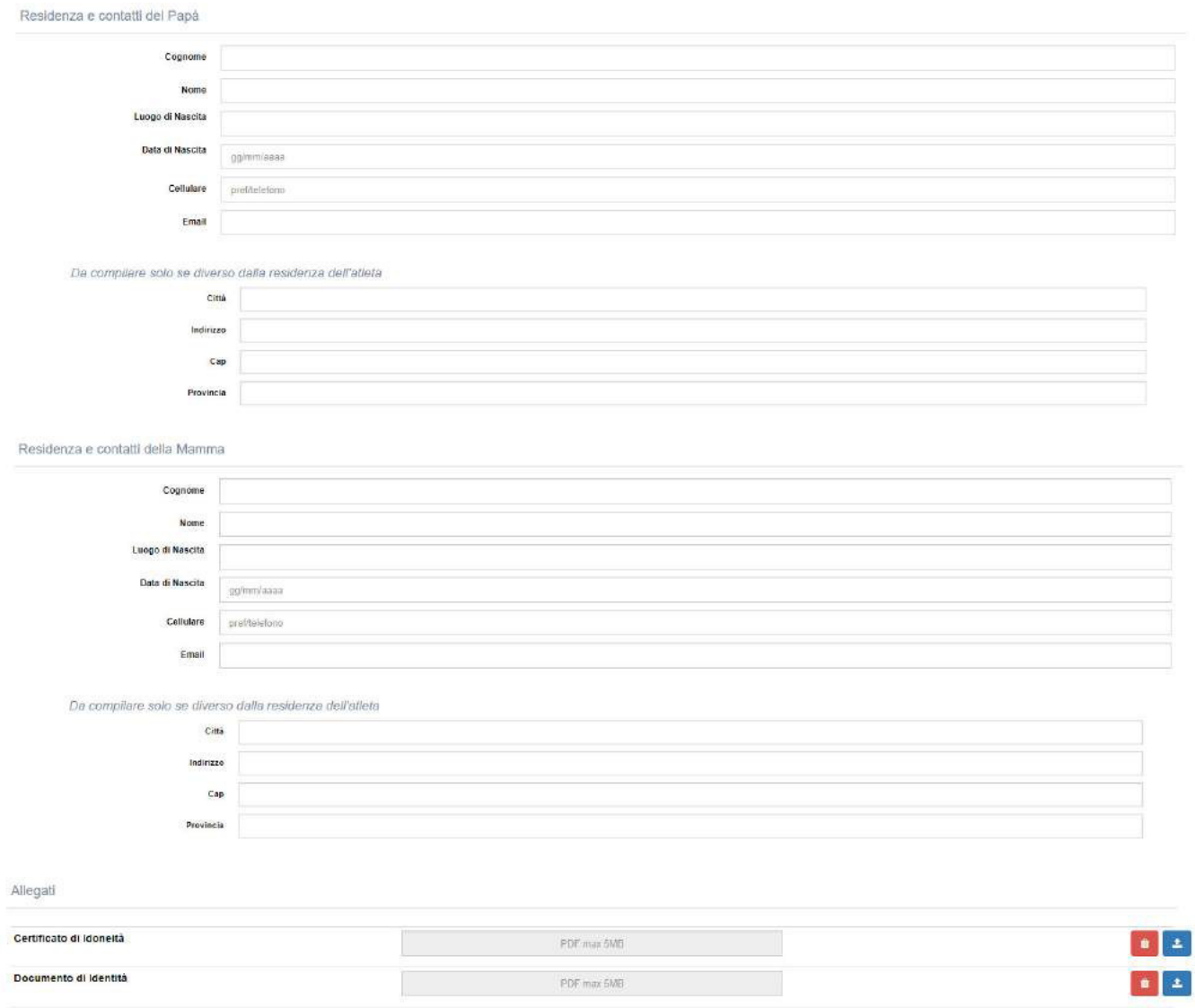
Documento Atleta

Tipo -Selezionare-

Numero

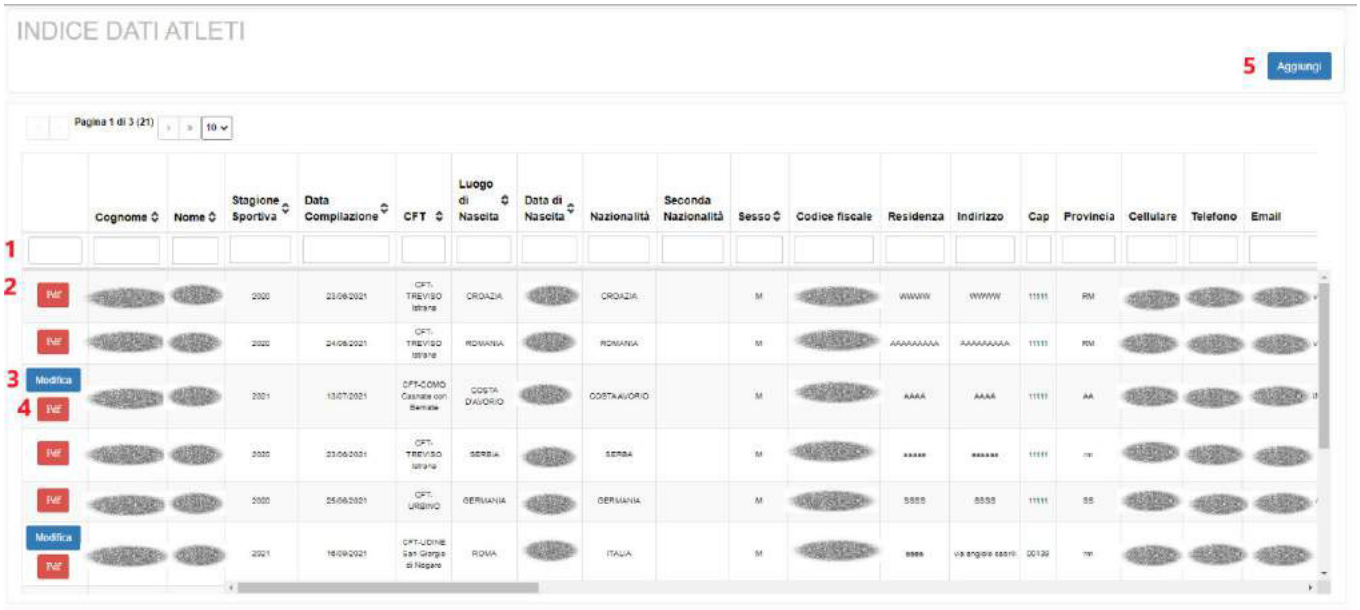
Rilasciato da

Data scadenza gg/mm/aaaa



2.2 Dati Atleti

Cliccando sulla voce di menu 2 “Dati Atleti”, si avrà una lista di atleti Censiti dalla società.

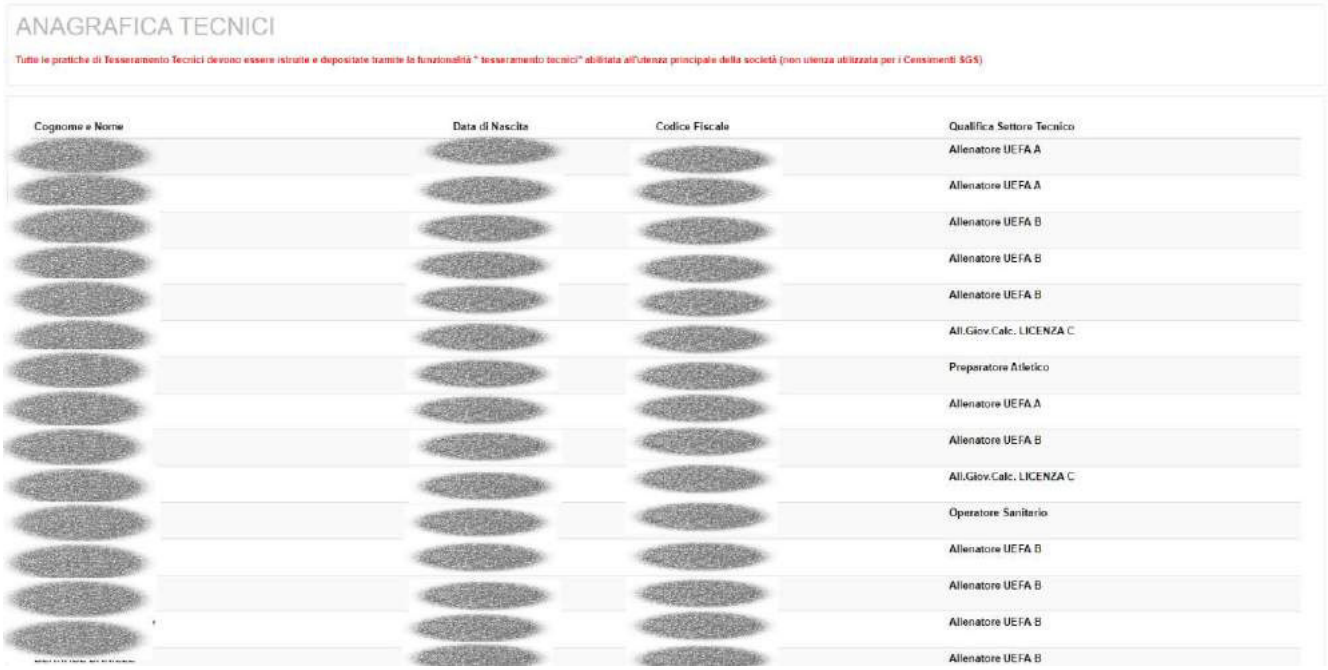


1- è possibile ricercare un determinato atleta filtrando tramite la riga delle caselle nell'header della tabella
2- I risultati degli atleti appartenenti alla società.
3- Cliccando "**Modifica**" è possibile modificare i Dati inseriti in precedenza su un determinato atleta.
4- Cliccando su "**PDF**" è possibile scaricare la Scheda dell'Atleta
5- Cliccando sul Tasto "**Aggiungi**" si aprirà nuovamente la pagina per il Censimento Atleti (vedi 2.1.1) per aggiungere un Atleta Manualmente (se non presente nell'elenco degli Atleti, vedi 2.1)

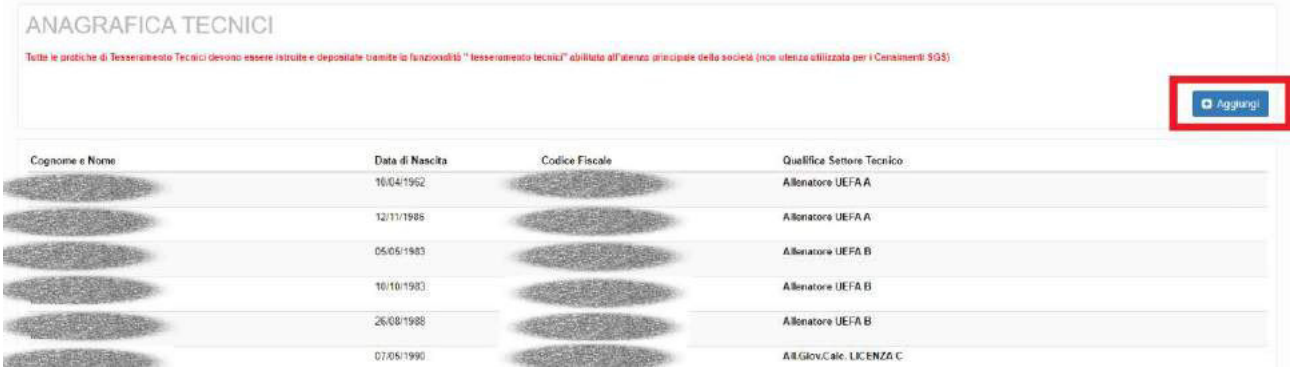
2.3 Anagrafica Tecnici

Cliccando sulla voce di menu 3 “Anagrafica Tecnici”, si avrà una lista di tecnici tesserati della società (in sola lettura).

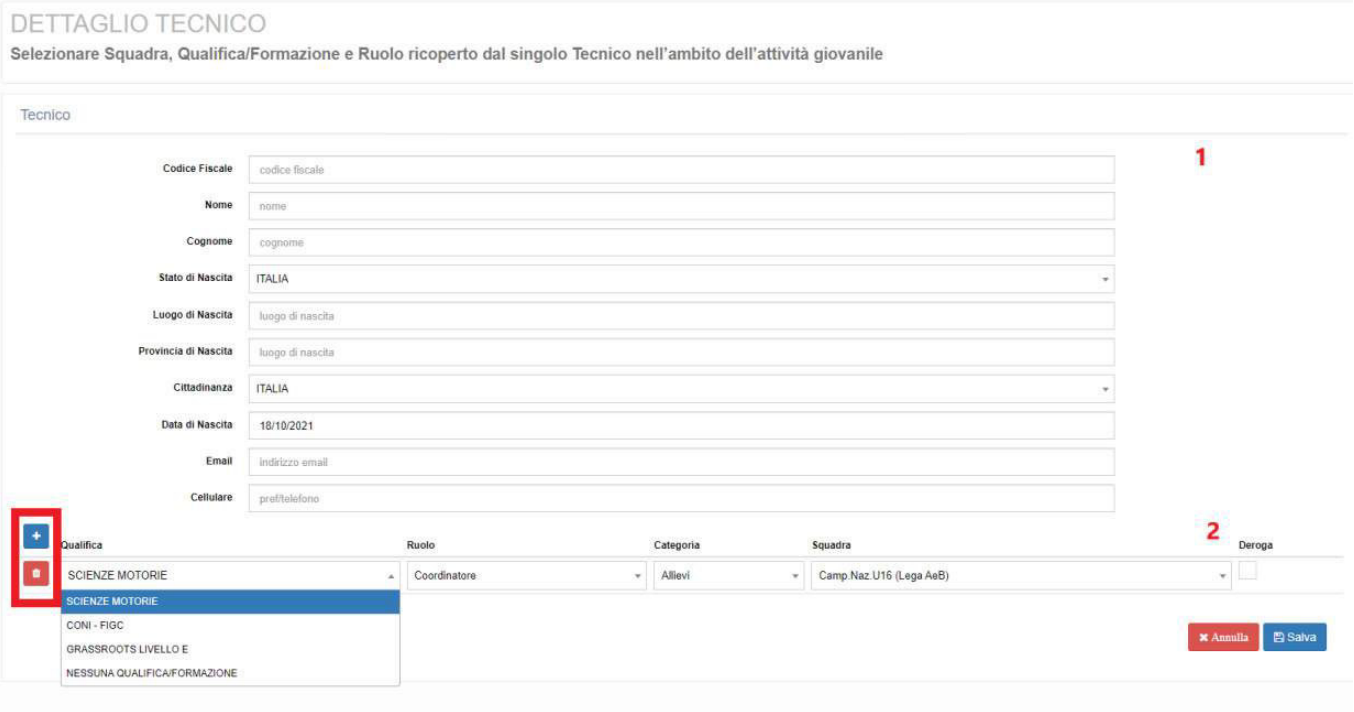
Il messaggio in Rosso In alto indica che per procedere al tesseramento di un nuovo Tecnico iscritto all’Albo bisogna effettuare l’accesso in un'altra utenza adibita, per l’appunto, al “tesseramento dei Tecnici”.



<u>Per Censire un Tecnico non iscritto all’Albo basterà fare click Sul Tasto in Alto a destra “**Aggiungi**” (evidenziato in Rosso)</u>



Si Aprirà una nuova Anagrafica che andrà compilata per censire il Tecnico:



1- Compilare con i Dati Anagrafici relativi al Tecnico da censire
2- Inserire **Qualifica**, **Ruolo**, **Categoria**, **Squadra** e **Deroga** (solo in caso di Deroga).
È possibile eliminare o aggiungere nuove righe alla tabella per definire ulteriori Ruoli svolti dal Tecnico tramite i pulsanti evidenziati in **rosso**. (Il pulsante "cestino" sarà presente solo se vengono aggiunti nuovi ruoli mentre il pulsante "+" sarà presente da subito per aggiungere nuovi ruoli).

Una volta terminato l'inserimento sarà possibile Cliccare su "**Salva**" in basso a destra per salvare il Censimento del Tecnico (**tale censimento potrà essere modificato o eliminato in ogni momento**).

Una volta salvato il Tecnico, il sistema riporterà l'utente all'elenco di tutti i tecnici dove ora sarà presente anche il nuovo tecnico Censito:

Tramite i tasti evidenziati in rosso sarà possibile modificare il Tecnico (sia i dati anagrafici che **rimuovere**, **aggiungere** o **modificare Ruoli**) oppure eliminare il Tecnico.

2.4 Allegati Società

Cliccando sulla voce di menu 4 “Allegati Società”, si avrà la possibilità di caricare Il “Modello per la presentazione della società”.

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE

Categorie “Piccoli Amici” e “Primi Calci”

MANUALE ILLUSTRATIVO
PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI
PER L’ATTIVITÀ DI BASE

A cura dello Staff Tecnico del Settore Giovanile e Scolastico

PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE
Panoramica dei documenti formativi realizzati

Il *Programma di Sviluppo Territoriale*, attività organizzata dalla Federazione Italiana Giuoco Calcio con i suoi Settori di servizio, il Settore Giovanile e Scolastico ed il Settore Tecnico, prevede numerose iniziative rivolte a tutte le categorie dell'ambito giovanile. A supporto delle attività di formazione sviluppate è stata realizzata una serie di documenti che definiscono le linee guida, i presupposti e le indicazioni metodologiche che si intendono condividere con le Società del territorio.

Nella tabella sottostante vengono presentati i documenti prodotti fino a questo momento con l'obiettivo di permettere un migliore orientamento a tutti coloro i quali vorranno utilizzarli.

Tutti i documenti realizzati nel *Programma di Sviluppo Territoriale* sono gratuiti e vengono messi a completa disposizione di chiunque ne voglia fare uso. I file in formato elettronico possono essere richiesti ai collaboratori federali sul territorio.

COPERTINA	TITOLO	OBIETTIVO
	MANUALE "ALLENARE L'ATTIVITÀ DI BASE, SOLUZIONI PER LA FORMAZIONE DEL GIOVANE CALCIATORE"	Presentare la *Metodologia Centri Federali Territoriali (CFT) per l'Attività di Base*
	I PRESUPPOSTI DEL PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI PER L'ATTIVITÀ DI BASE	Riassumere i contenuti del *Manuale "Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la Formazione del Giovane Calciatore"* presentando delle mappe concettuali che definiscono in sintesi i 10 presupposti della *Metodologia CFT per l'Attivita di Base*
	ESERCIZIARIO PER CATEGORIE: PICCOLI AMICI, PRIMI CALCI; PULCINI; ESORDIENTI.	Proporre esempi di attività pratiche che possono essere svolte durante gli allenamenti delle categorie appartenenti all'Attività di Base
	MANUALE ILLUSTRATIVO PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI PER L'ATTIVITÀ DI BASE.	Illustrare l'attività del sabato mattina presso i CFT e fornire un modello di allenamento per categorie Piccoli Amici e Primi Calci

INTRODUZIONE

Lo sviluppo del calcio giovanile passa necessariamente attraverso l'impegno e le competenze che quotidianamente vengono messe in campo dai numerosi Istruttori e Tecnici coinvolti nelle oltre 9.000 società che svolgono attività giovanile in Italia.
Un impegno costante che ha bisogno di rinnovarsi periodicamente.
A tal proposito la Federazione Italiana Giuoco Calcio con i suoi Settori di servizio, il Settore Giovanile e Scolastico ed il Settore Tecnico, ha avviato un percorso ambizioso dedicato in particolare ai tecnici delle squadre dei più piccoli.
Un percorso da seguire con sensibilità, attenzione e continuità da tutti gli attori (tecnici, dirigenti, genitori), in cui il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso le sue strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali, che svolgono un ruolo importantissimo per i tecnici del territorio di appartenenza offrendo esempi pratici nella conduzione delle sedute di allenamento, dove i principi metodologici e teorici vengono facilmente applicati, offrendo opportunità di crescita e di esperienza reale e consapevole ai giovani calciatori e alle giovani calciatrici coinvolti nell'attività.

Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché le opportunità di gioco e di esperienza offerte ai più piccoli si moltiplichino considerevolmente affinché il bambino possa crescere con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo. Come vedremo, il programma di sviluppo tecnico, basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base, si realizza essenzialmente considerando due principi:

1. per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali;
2. per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo e con lo sviluppo di un percorso di incontri che si realizzi con continuità nel corso della stagione sportiva.

In questo manuale sarà possibile conoscere in sintesi le modalità con cui si sviluppa il programma di formazione dedicato ai tecnici delle categorie Piccoli Amici e Primi Calci, attraverso il progetto di formazione che si realizza il Sabato mattina nei Centri Federali Territoriali o, nei territori in cui non ancora presenti, nelle Scuole Calcio Élite. Allo stesso tempo costituisce la base su cui sono fondate le modalità di confronto ufficiale di queste categorie.

Le **modalità di gioco** applicate per queste categorie infatti devono essere realizzate utilizzando le esercitazioni proposte in questo manuale e che nel tempo, dopo un primo periodo di conoscenza e divulgazione del sistema, si moltiplicheranno dando opportunità alle società di spaziare su proposte diverse e di diverse tipologie, arricchendo considerevolmente il bagaglio di esperienze che il bambino porterà con sé negli anni successivi.

Nei confronti ufficiali, organizzati sotto forma di raggruppamenti con almeno 3-4 squadre coinvolte, la modalità di gioco con cui si confronteranno i giovani calciatori dovrà prevedere almeno 3 partite (in modalità 2:2 o 3:3 per i Piccoli Amici o 4:4 o 5:5 per i Primi Calci) alternati a 3 esercitazioni scelte tra le 5 proposte in questo manuale, ognuna con un contenuto diverso dall'altra (Collaborazione, Duello, Calcio di strada, Scoprire il movimento, Giochi di tecnica), variando le proposte di settimana in settimana, propo-

nendo sempre abbinamenti diversi, sempre con l'obiettivo di arricchire le esperienze motorie e tecniche dei bambini.

Un percorso che sicuramente non sarà agevole ma che è necessario affrontare. Consapevoli che questo percorso ci porterà a risultati inaspettati ed i primi a sorprenderci saranno proprio i bambini e le bambine che ci coinvolgeranno con il loro entusiasmo.
Per far tutto ciò nel migliore dei modi occorre puntare sulla capacità dei Club e dei suoi dirigenti di mettersi in gioco, di investire nelle proprie società sportive e nel proprio staff, con particolare attenzione all'Allenatore: figura fondamentale che in questo percorso vogliamo valorizzare al massimo fornendo quanti più strumenti didattici possibili.

Buon divertimento a tutti!

1. ASPETTI ORGANIZZATIVI

L'iniziativa del Sabato Mattina presso i Centri Federali Territoriali è rivolta a giocatori, allenatori, dirigenti, famiglie che svolgono attività nelle categorie Piccoli Amici/Primi Calci delle società del territorio all'interno dell'area di pertinenza di ogni Centro.

Ogni sabato in cui è prevista l'attività vengono convocate 5 società (che porteranno i bambini per partecipare e sviluppare l'attività in campo) a cui si aggiungono i tecnici delle altre società afferenti al territorio, fino ad un numero massimo complessivo di 40 istruttori della categoria interessata.
La convocazione viene fatta dal Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico. La prassi prevede una chiamata informativa con accordo di massima (chiamata al dirigente responsabile delle società) su giornate ed orari di disponibilità ed una successiva convocazione attraverso pubblicazione sul C.U

L'attività è prevista per un numero variabile di giocatori, indicativamente il range varia da un minimo di 20, ad un massimo di 60 bambini circa. Ogni società può portare il numero desiderato di tesserati, la somma complessiva deve stare all'interno dei numeri definiti. L'invito alle società è quello di presentarsi con almeno un allenatore ogni 10 tesserati. La stessa società può essere invitata più volte e portare giocatori, allenatori e dirigenti diversi.
La mattinata presso il CFT prevede un allenamento della durata di 90 minuti ed una riunione tecnica rivolta agli allenatori della durata di 45 minuti.
Le società vengono convocate al campo 45 minuti prima dell'inizio dell'attività, tempo utile per permettere ai giocatori di cambiarsi, espletare il riconoscimento dei giocatori ed eseguire una breve riunione introduttiva con l'obiettivo di: condividere i presupposti metodologici; definire lo stile di conduzione da utilizzare; chiarire gli obiettivi dell'iniziativa.
L'attività tecnica e quella formativa sono gestite dal Responsabile Tecnico del Centro Federale, oppure dal Delegato (Provinciale o Regionale) dell'Attività di Base regionale, coadiuvati, se necessario, da un allenatore del CFT o da un collaboratore della struttura regionale del Settore Giovanile e Scolastico.
Risulta buona norma sincerarsi che i tecnici delle società coinvolte abbiano capito l'importanza di partecipare attivamente alla conduzione dell'attività tecnica. Inoltre, è opportuno che ogni società porti con sé con almeno un dirigente che possa seguire i giocatori negli spogliatoi al termine dell'attività permettendo così all'allenatore di seguire la riunione post allenamento senza l'incombenza della supervisione post attività.

L'aspetto più importante da trasmettere nella spiegazione dell'iniziativa alle società partecipanti è che l'attività tecnica presentata (6 stazioni gioco per una durata di 90' circa) rappresenta una **seduta di allenamento** e non un classico raggruppamento svolto tra squadre del territorio. L'idea di base è che gli allenatori possano sperimentare e vivere una proposta di allenamento che può essere riportata nell'organizzazione e negli spazi utilizzati, in qualsiasi società. Le proposte tecniche fornite attraverso l'eserciziario fanno riferimento alle categorie Piccoli Amici e Primi Calci ma la struttura dell'allenamento può essere applicata a qualsiasi categoria di base.

2. L'ATTIVITÀ DEL SABATO MATTINA CFT

Presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base

La Metodologia CFT per l'Attività di Base si sviluppa su 10 presupposti tecnico organizzativi che vengono considerati elementi imprescindibili per sviluppare e condurre ogni allenamento della fascia d'età 5-12 anni. La loro corretta applicazione determina la qualità dell'intervento didattico di ogni allenatore.

I 10 presupposti individuati sono:

1. **GIOCATORE COME PROTAGONISTA:** il progetto tecnico di ogni società deve avere come principale protagonista il giocatore e la sua crescita. Tutte le azioni didattiche devono essere sviluppate con l'intenzione di permettere ai giocatori di rendere al massimo delle proprie potenzialità, rispettandone tempi di crescita e potenzialità.
2. **ORGANIZZAZIONE DELL'ALLENAMENTO:** la seduta di allenamento deve essere organizzata in modo professionale e curata nel minimo dettaglio. Scelta degli spazi di gioco, dimensione dei campi, successione delle attività, tempistiche di ogni attività, sono solo alcune delle molteplici competenze organizzative che un allenatore deve avere per gestire al meglio una seduta di allenamento efficace.
3. **CLIMA SERENO:** un'atmosfera socio-affettiva serena (in cui le relazioni tra compagni, tra giocatori e allenatore nonché quelle del singolo giocatore con sé stesso) può aiutare il giovane giocatore a concentrarsi sull'apprendimento evitando di disperdere energie nei conflitti e nella gestione dei rapporti interpersonali. Il clima dipende in gran parte dall'allenatore, ed è dato in particolare da come questo gestisce gli aspetti disciplinari e da come vengono trasmesse le indicazioni tecniche.
4. **ELEVATO TEMPO DI IMPEGNO MOTORIO:** la quantità di pratica motoria sostenuta da ogni atleta nel suo percorso di formazione rappresenta una delle variabili più importanti per determinarne il percorso sportivo. L'allenatore può fare molto per permettere ai propri giocatori di sperimentare allenamenti ad alta densità di esperienze tecniche e motorie: scegliere attività che prevedano elevato numero di prove, ridurre i tempi di attesa, utilizzare spiegazioni brevi ed efficaci, sono alcune di queste.
5. **+ GIOCO, - ESERCIZI:** Scegliere una prevalenza di attività a carattere ludico/competitivo (meglio ancora se con caratteristiche situazionali proprie del calcio), in cui la presa di decisione risulta importate per essere efficaci, permette di avvicinare il modello di allenamento a quello della gara e preparare così il giocatore ad uno sport ad abilità aperta come il calcio.
6. **EDUCARE ATTRAVERSO IL MOVIMENTO:** lo sport non è di per sé una pratica educativa a prescindere, può diventarlo solo qualora venga condotto e programmato attraverso modalità che prevedano di educare attraverso il movimento tutte le aree della personalità: motoria, affettiva, sociale ed emotiva. L'efficacia prestativa spesso va di pari passo all'aspetto educativo e da questo trae beneficio. Investire del tempo nello sviluppo di funzioni cognitive e life skills ha delle ricadute positive anche sulle possibilità di espressione tecnica dei giovani giocatori.
7. **APPASSIONARSI ALLO SPORT:** la letteratura scientifica evidenzia un'involuzione delle capacità coordinative e condizionali nei giovani dovuta in modo particolare a: un aumento della sedentarietà; minore quantità di gioco libero; differenziazione degli interessi degli adolescenti. Trasmettere ai giovani

il piacere di muoversi e fare sport anche al di fuori del contesto calcistico permette di intendere l'attività motoria come un momento positivo e stimolante. Lo sport va inteso come un modo di essere e di comportarsi in ogni momento della propria quotidianità.

8. **ORIENTARSI AL COMPITO:** orientare il clima motivazionale sul compito piuttosto che sul risultato spostare l'attenzione da condizioni "esterne", non sempre dipendente dal singolo giocatore (ad esempio il risultato di una gara), ad aspetti interni al soggetto quali impegno, sacrificio, resilienza e attenzione, elementi "interni" che permettono di rendere un percorso sportivo più solido e diminuire la possibilità di abbandono precoce.
9. **INCLUDERE:** una scuola calcio ad indirizzo inclusivo non è solo una realtà che accoglie tutti i giocatori che desiderano iscriversi ma che sa anche attendere i tempi di crescita di ognuno e concedere ad ogni giocatore il diritto di esprimersi in allenamento e in gara anche se non manifesta particolari attitudini alla pratica sportiva. Un approccio inclusivo permette, a lungo termine, di avere un maggior numero di giocatori.
10. **VARIABILITÀ DELLA PRATICA:** una pratica sportiva di tipo variato (in diverse discipline sportive ma anche un maggior numero di attività legate allo sport praticato) permette di ampliare il bagaglio personale di esperienze motorie e costruire le basi per una prestazione più solida da adulto. La variabilità della pratica e la su distribuzione (con particolare riferimento alla modalità di organizzazione randomizzata delle attività) sono strumenti importanti che contribuisce a migliorare l'esperienza di apprendimento e renderla più solida.

Per chi fosse interessato ad approfondire i presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base, all'interno del manuale "Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la formazione del giovane calciatore" (fornito gratuitamente dagli staff dei Centri Federali Territoriali in formato elettronico) per ognuno dei 10 Presupposti trova:

- a spiegazione e l'analisi dei contenuti di ogni presupposto nel dettaglio, con contributi della letteratura scientifica e riflessioni;
- la proposta di soluzioni pratiche per trasformare le indicazioni teoriche in azioni didattiche chiare ed efficaci;
- 3 esempi utili ad inquadrare meglio come il presupposto illustrato possa essere veicolato nella propria attività tecnica adattandolo alle diverse categorie dell'Attività di Base;
- una mappa concettuale che riassume tutti i tratti salienti di ogni presupposto individuato.

Oltre agli approfondimenti, nel Manuale viene fornito anche uno strumento didattico chiamato: Scheda di Autovalutazione Tecnica. La Scheda presenta un questionario di 10 domande, ognuna delle quali collegata ad uno dei presupposti della Metodologia del Programma Formativo CFT per l'Attività di Base. Al termine di ogni allenamento, rispondendo alle domande della Scheda (dove sì vale 1 punto e no vale 0 punti), risulta possibile verificare l'applicazione pratica del modello proposto e dare quindi una valutazione (da 0 a 10) ad ogni seduta realizzata. Questa Scheda può risultare utile agli allenatori come strumento di auto valutazione, un momento di analisi e riflessione sul lavoro svolto in campo con l'obiettivo di stimolarne la formazione e la ricerca del miglioramento.
Tra il materiale didattico previsto nella diffusione della Metodologia CFT per L'Attività di Base c'è anche un documento che presenta solo le mappe concettuali corrispondenti ai 10 Presupposti. Questo riassunto rappresenta una sorta di Bignami utile ad avere un primo contatto generale con i contenuti della Metodologia; può inoltre essere utilizzato sia per la Formazione dei tecnici del territorio sia come schede e materiale didattico da utilizzare per una rapida divulgazione.

Le attività previste nel Sabato Mattina CFT

Così come introdotto brevemente al punto 2 di questo documento, l'attività pratica prevista il sabato mattina si divide in 2 momenti distinti:

- **un allenamento** rivolto alle categorie Piccoli Amici e Primi Calci di 5 società del territorio;
- **una riunione tecnica** dedicata in modo particolare agli allenatori delle società partecipanti ma aperta a tutti gli interessati (dirigenti e genitori compresi).

In questa sezione del documento viene illustrata l'organizzazione di entrambi i momenti di formazione.

1. L'Allenamento

L'attività che le società vengono invitate a svolgere in campo è una proposta di allenamento sviluppata, nella struttura e nei contenuti, cercando di rispettare i 10 Presupposti metodologici introdotti nell'apertura di questa sezione del documento.

Dal punto di vista organizzativo, l'allenamento presenta le seguenti caratteristiche:

- Ha una durata complessiva di 1 ora e 30 minuti;
- si compone di 6 stazioni della durata di 15 minuti ciascuna (organizzate come da immagine riportata nella Fig.1);
- ognuna delle 6 stazioni ha un tema e le tipologie di attività proposte sono: Giochi di Tecnica, Calcio di Strada; il Duello; Scoprire il Movimento; Partita CFT, Collaborazione (i contenuti di queste stazioni sono spiegati nelle prossime pagine);
- al termine della terza rotazione di gioco è prevista una pausa di 4 minuti per permettere ai giocatori di ristorarsi e riprendere successivamente l'attività tecnica con rinnovato entusiasmo;
- il format prevede attività tecniche che coinvolgono 10 giocatori per ogni stazione ma può essere adattato anche a numeri superiori od inferiori (indicativamente, da un massimo di 12 ad un minimo di 6 bambini/e);
- la seduta di allenamento è condotta (dall'organizzazione dei campi ai tempi di rotazione fino alla gestione e formazione dei tecnici coinvolti nella conduzione delle stazioni) dal Responsabile Tecnico del CFT oppure, in sua assenza, questo compito viene svolto da un collaboratore della struttura regionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC o da un allenatore del CFT appositamente formato. Il referente tecnico della giornata di attività d'ora in avanti viene definito "Allenatore responsabile dell'attività tecnica";
- le stazioni sono condotte dai 5 allenatori delle società coinvolte e da un collaboratore del Settore Giovanile e Scolastico, al termine di ogni turno gli allenatori ruotano in senso antiorario andando così a condurre tutte le attività previste dall'allenamento;
- al termine di ogni turno di gioco i giocatori ruotano in senso orario, attraverso questa modalità di rotazione, ogni allenatore condurrà lo stesso gruppo solo 2 volte nel corso della seduta;
- i giocatori vengono divisi nei gruppi con modalità random, senza quindi considerare l'appartenenza alle società partecipanti; nella suddivisione dei gruppi di gioco si tiene però conto dell'età dei giocatori e della loro categoria di appartenenza (i giocatori della categoria Piccoli Amici vengono quindi divisi da quelli appartenenti alla categoria Primi Calci);
- ogni allenamento viene introdotto e chiuso da un breve momento di saluto tra tutti i giocatori delle squadre coinvolte nell'attività;
- oltre alle 6 stazioni definite sono previste anche 2 attività complementari: un "Gioco Paracadute" ed una proposta gioco chiamata "Prendi e Gioca a Casa". La prima consiste in un'attività che può esse-

re svolta qualora l'attenzione e l'interesse nei confronti di un gioco diminuisca e manchi ancora del tempo prima del termine del turno di gioco; la seconda è una proposta gioco che i partecipanti sperimentano con l'indicazione di provarla anche a casa, una strategia applicate per aumentare il tempo di impegno motorio in ambito calcistico al di fuori di un contesto strutturato ed organizzato.

Figura 1 - Organizzazione campo

LE CARATTERISTICHE DELLE ATTIVITÀ PRATICHE

Le 6 stazioni dell'allenamento (Giochi di Tecnica, Calcio da Strada; il Duello; Scoprire il Movimento; Partita CFT, Collaborazione) sono elaborate e sviluppate nel rispetto di tutti i presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base. Tipologia, struttura e organizzazione delle attività pratiche individuate rappresentano un tassello importante, ma non esclusivo, della Metodologia. Ogni stazione viene intesa come un **ambiente formativo** in cui si relazionano 3 variabili:

- l'attività tecnica proposta e le sue regole;
- lo stile di conduzione utilizzato da parte del tecnico;
- i comportamenti e le reazioni dei giocatori.

Tutte le attività proposte negli allenamenti del sabato mattina sono scelte da un eserciziario dedicato (vedi sezione numero 4 del presente documento), ognuna di esse ha caratteristiche e finalità che vengono presentate e motivate. Le regole delle proposte tecniche sono sviluppate nel rispetto dei presupposti della Metodologia e cercano di veicolarne i contenuti. Ogni attività scelta deve quindi avere caratteristiche ben precise ed essere coerente con le indicazioni fornite dalla Metodologia.
Per stile di conduzione utilizzato da un tecnico si intendono le modalità attraverso le quali questo trasmette i contenuti tecnici e si relaziona con i giocatori. Tipologia di feedback somministrati, tempistica delle indicazioni tecniche, modalità di comunicazione, costituiscono solo alcuni degli elementi della didattica che qualificano l'intervento dell'allenatore e definiscono il tipo di ambiente che si intende creare attorno ai giocatori.

Le risposte dei giocatori alle attività proposte costituiscono un elemento importate per determinare eventuali cambiamenti nelle regole dei giochi e nello stile di conduzione da parte degli allenatori. Le caratteristiche dei bambini coinvolti possono essere molto diverse, risulterà quindi opportuno che gli allenatori riescano a trovare gli adattamenti opportuni per adeguare le proposte pratiche alle necessità dei giocatori.
Una proficua interazione tra i 3 elementi dell'ambiente formativo CFT (regole, stile di conduzione e comportamenti dei giocatori) intende permettere al giocatore di avere adeguate possibilità di sperimentare l'obiettivo della proposta, di ricevere quantità e qualità di feedback adatti al suo livello comprensione, di svolgere un'attività adeguata alla propria età e alle proprie capacità, di avere la possibilità di esprimersi autonomamente, di acquisire delle competenze motorie e tecniche utili al proprio percorso di formazione motoria. Il compito dell'ambiente formativo CFT è quello di permettere al giovane giocatore di vivere un'esperienza efficace che gli conceda la possibilità di esprimersi al massimo delle proprie potenzialità.
Dal punto di vista puramente organizzativo, la scelta delle attività tecniche che compongono ogni Allenamento CFT per l'Attività di Base avvengono con modalità random. L'Allenatore responsabile dell'attività tecnica sceglie 6 attività, una per ognuna delle 6 stazioni previste oltre a 2 attività complementari (un Gioco Paracadute e un'attività Prendi e Gioca a Casa), individuandole a piacimento dall'eserciziario. L'allenamento può così essere composto in modo diverso ogni volta che deve essere proposto alle società del territorio.
Le attività tecniche riportate nell'eserciziario sono rivolte alla categoria Primi Calci ma ognuna di esse presenta delle varianti che servono a semplificare le proposte adeguandole anche a bambini/e della categoria Piccoli Amici. In ogni scheda dedicata ai giochi vengono riportate anche varianti adatte a rilanciare l'entusiasmo nei confronti della proposta in funzione delle riposte date dei giocatori.
Tutte le modalità attraverso le quali vengono presentate le attività pratiche sono riportate in una "scheda esempio" (vedi pag. 17) che oltre a regole ed indicazioni sullo stile di conduzione riporta anche i comportamenti privilegiati attesi da parte dei giocatori. In sostanza, ogni proposta pratica non viene presentata solo come un semplice esercizio, gioco o attività tecnica ma viene definita con tutti i tratti salienti che permettono di interpretare ogni proposta come un Ambiente formativo.

I CONTENUTI DELLE 6 STAZIONI DELL'ALLENAMENTO

Nelle pagine che seguono vengono descritte le caratteristiche delle 6 stazioni previste nell'allenamento CFT. Ogni stazione viene descritta in modo generale attraverso le caratteristiche che la definiscono, in seguito vengono riportati gli obiettivi, le finalità e i contenuti che si intendono veicolare attraverso questo tipo di proposta ed infine presentate le modalità attraverso le quali il tecnico deve approcciarsi alla conduzione delle stesse. Il rispetto delle indicazioni fornite per ogni tipologia di attività garantisce la creazione di un'ambiente formativo adatto a tramutare in pratica i presupposti teorici della Metodologia CFT per l'Attività di Base.

1. Partita CFT per l'attività di base

La stazione della partita prevede una gara della durata di 15 minuti in cui le modalità di gioco cambiano nel rispetto della categoria di appartenenza dei giocatori, del numero dei partecipanti (l'intento deve essere quello di coinvolgere tutti i presenti contemporaneamente) oltre che delle scelte organizzative effettuate dall'Allenatore responsabile dell'attività tecnica (nel rispetto della modalità random con cui l'allenamento viene proposto, è possibile che siano previste numeriche di gioco diverse ad ogni seduta).

Gli spazi di gioco ideati per la partita sono stati realizzati con un sistema "modulare". L'organizzazione degli spazi presentata nella Figura 2 permette agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. Nello stesso spazio (18x25m) si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2vs2; 2 partite 2vs2 ed una 3vs3; 2 partite 3vs3; una partita 4vs4; una partita 5vs5. Nel 5vs5 e nel 4vs4 le porte sono di 4x2m (in assenza di porte 4x2 regolamentari, si possono utilizzare dei paletti), nel 3vs3 e nel 2vs2, per praticità realizzativa, le porte possono essere invece delimitate anche attraverso coni o cinesini.

La scelta delle modalità di gioco è vincolata alle categorie solo per quanto riguarda i Piccoli Amici (dove vige l'obbligatorietà del 2vs2 e del 3vs3) per i Primi Calci invece è randomizzata. A discrezione dell'Allenatore responsabile dell'attività tecnica che gestiscono la seduta, le partite possono essere svolte anche con numeriche inferiori rispetto a quelle solitamente previste dai regolamenti SGS. Nei Primi Calci si possono quindi proporre partite multiple 2vs2 e 3vs3 o anche partite 4vs4.

Fino al 3vs3 non è previsto l'utilizzo di casacche per definire le 2 squadre che si affrontano nella partita. Nella categoria Primi Calci le partite vengono condotte attraverso la regola dell'auto-arbitraggio (maggiori informazioni su questa modalità di conduzione delle partita possono essere ricavate dal video "auto-arbitraggio, istruzioni per l'uso": ***https://www.youtube.com/watch?v=o_Lo2XxkJsQ***). Per la categoria Piccoli Amici, l'intervento sul regolamento di gioco da parte degli allenatori risulta importante per spiegare alcune regole che possono risultare nuove o di difficile comprensione, in modo particolare per chi ha cominciato a giocare da poco.

Regole generali delle partite:

- nel 2vs2 e 3vs3 non è previsto calcio d'angolo; la rimessa laterale può essere effettuata sia con le mani che con i piedi; non è previsto il calcio di rigore; la ripresa del gioco dopo un gol avviene dal portiere;
- nel 4vs4 e 5vs5 è previsto il calcio d'angolo; la rimessa laterale può essere effettuata sia con le mani che con i piedi, è previsto il calcio di rigore (dimensioni area di rigore 3x5m); la ripresa del gioco dopo un gol avviene da centrocampo.

La conduzione tecnica nelle partite è orientata a riassumere tutte le indicazioni fornite nelle altre stazioni previste dall'Allenamento CFT per l'Attività di Base. Alcuni esempi di interventi tecnici durante la partita possono essere volti a sottolineare comportamenti positivi quali: iniziativa e creatività nei duelli; utilità della collaborazione con i compagni (intesa come risorsa al gioco); realizzazione di gesti motori efficaci e fluidi; applicazione di alcuni principi tecnici orientati ad aumentare il bagaglio di competenze del giocatore (ad esempio l'utilizzo dell'arto non dominante); autonomia nella gestione di alcuni momenti legati al regolamento della partita.
In tutte le modalità di gioco del programma tecnico (dal 2vs2 al 5vs5) non è prevista una distinzione di ruoli, l'unica differenziazione che si evidenzia è tra i giocatori di movimento ed il portiere (il quale, ad ogni gol, sia realizzato che subito dalla propria squadra, cambia ruotando con i giocatori di movimento). La richiesta per tutti i tecnici è quella di evitare l'utilizzo di termini quali "difensori", "centrocampisti" e "attaccanti" nello schieramento dei giocatori in campo. Nella conduzione della Partita CFT ai giocatori viene lasciata libera espressione "tattica", senza vincoli di "etichette" come quelle presentate. L'allenatore ha il compito di indirizzare i giocatori all'eventuale copertura o attacco di spazi liberi, alla lettura della densità con la quale i propri compagni sono distribuiti in campo, all'individuazione degli spazi dove sviluppare il gioco. In questo indirizzo tecnico non sono previsti vincoli dati da posizioni di campo da occupare ma si comincia ad intraprendere un percorso che individua compiti da svolgere, situazioni da interpretare e non ruoli predefiniti da ricoprire. Questo percorso di introduzione al modello gara va svolto nel rispetto del clima adatto alla categorie a cui ci si riferisce: un'approccio orientato alla serenità, all'accettazione dell'errore, al divertimento e al piacere di imparare visti come passaggi fondamentali del processo di apprendimento. Particolare attenzione va inoltre posta alla terminologia utilizzata nelle richieste rivolte ai giocatori, questa devono essere di semplice comprensione e adatte all'età a cui l'attività è rivolta. Un concetto astratto come la "densità" (intesa come quantità di giocatori nello stesso spazio di gioco) di avversari e compagni può essere fatta percepire con delle domande quali: "In quanti siamo in quello spazio? Tanti o pochi? Dove possiamo stare per avere più possibilità di ricevere il pallone?" oppure, "Dov'è lo spazio libero che ci permette di ricevere la palla più facilmente?". Un altro esempio sul tipo di comunicazione da utilizzare riguarda lo smarcamento da un avversario, questo può essere condizionato attraverso delle richieste specifiche: "Se vuoi ricevere il pallone, conviene stare vicini o lontani agli avversari?". Questo tipo di conduzione, basata su di uno stile prevalentemente non direttivo (induttivo) può essere utilizzato per tutte le competenze che si intende trasmettere ai propri giocatori; richiede tempo e pazienza ma lascia solide competenze ed un approccio all'attività sportiva orientata al coinvolgimento diretto del giocatore nel suo processo di formazione.

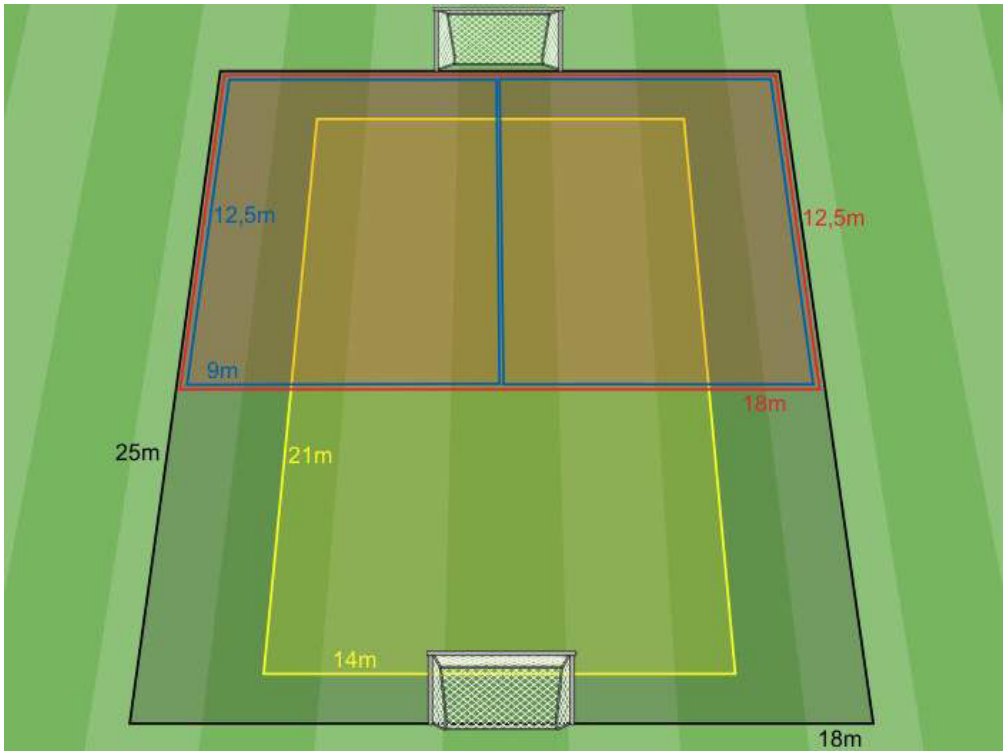


Figura 2 - Organizzazione campo modulare

2. Collaborazione

I giochi di collaborazione sono situazioni di gioco semplificate (con superiorità numerica o con basso numero di avversari) in cui la collaborazione con il compagno rappresenta un'opportunità di gioco da scoprire e valorizzare.

Le attività proposte in questo ambito sono orientate a scoprire le situazioni o i momenti in cui in cui l'aiuto del compagno può essere utile. Le proposte sono finalizzate al raggiungimento di obiettivi quali: il mantenimento del possesso del pallone; la conquista di uno spazio; la finalizzazione. È importante sottolineare come l'egocentrismo che caratterizza i bambini di questa età debba essere una caratteristica da rispettare nelle decisioni di gioco, specie da parte dei più piccoli. La collaborazione è quindi intesa più come un'esperienza da sperimentare piuttosto che un'azione da vedere realizzata con sistematicità.
I giochi di collaborazione presentano soluzioni spaziali od organizzative che permettono di identificare il giocatore "ausilio" (giocatore messo a disposizione del compagno in possesso palla) facilitandone così il coinvolgimento.
Nella conduzione tecnica l'allenatore valorizza le scelte di gioco in cui l'aiuto del compagno si è rivelato utile al fine di raggiungere l'obiettivo dell'attività. Viene posta l'attenzione sul piacere di provare a risolvere situazioni di gioco in collaborazione con un compagno, l'importanza di fare un assist, la capacità di un gruppo o di una coppia di essere più forti di un singolo e il piacere di condividere una gioia assieme ai propri compagni.

3. Il duello

All'interno della stazione Duello vengono svolte attività e situazioni di gioco 1vs1 proposte sotto forma di partita o di sfida individuale. La contesa della palla ed il suo dominio costituiscono un elemento fondamentale per il raggiungimento degli obiettivi tecnici prescelti.

Le proposte pratiche sono volte a raggiungere obiettivi quali: la conquista del possesso della palla o di uno spazio; il mantenimento del possesso del pallone; il superamento dell'avversario; la finalizzazione. Le attività inserite in questa categoria di giochi sono sviluppate cercando di non dare riferimenti standardizzati e sempre uguali tra di loro (non vengono proposte situazioni in cui l'avversario parte da un punto noto nello spazio, predefinito, ad esempio frontale o laterale) ma facendo in modo che l'avversario provenga da direzioni diverse o che nell'ambiente di gioco ci siano elementi di disturbo che possono condizionare l'attenzione dei giocatori (ad esempio, il "traffico" dato da altri compagni che giocano nello stesso campo) favorendo così l'allenamento della continuità di gioco e premiando anche il mantenimento di un focus attentivo ristretto sul proprio duello.
Nelle attività che fanno parte del Duello, oltre a cambiare gli obiettivi spaziali e tecnici, cambiano anche le traiettorie attraverso la quale il pallone entra in gioco. Sono previste modalità di avvio delle situazioni di duello attraverso traiettorie aeree, rimbalzanti e rasoterra.
Le proposte inserite all'interno di questa categoria sono orientate in modo particolare allo sviluppo di aspetti legati alla fase offensiva dell'1vs1: dal promuovere l'iniziativa personale all'incentivare un atteggiamento di tipo propositivo tuttavia è bene ricordare l'importanza di far risaltare anche le doti dei giocatori nella fase difensiva. La scelta dei tempi di intervento; la capacità di ritardare l'azione avversaria; la propensione ad attaccare in avanti e con coraggio; costituiscono elementi importanti per acquisire una mentalità di gioco propositiva anche nella fase di non possesso.

L'allenatore, attraverso i suoi feedback ed interventi, stimola il desiderio di superare l'avversario, sottolinea la creatività dimostrata nel tentare un dribbling diverso dal solito, evidenzia la capacità di difendere il pallone, di fare qualche passo avanti nello sviluppo dell'iniziativa personale.
Ulteriori indicazioni per la fase difensiva dell'1vs1 possono essere la valorizzazione delle capacità di un difendente di non farsi superare dall'avversario, l'atteggiamento di sacrificio nell'inseguire l'avversario cercando di difendere la porta o conquistare il pallone, l'attenzione in una marcatura, la capacità di reagire rapidamente ad un'azione offensiva. Quelli presentati, sono tutti aspetti che vanno rimarcati e valorizzati nella proposta di queste attività in situazione.

4. Calcio di strada

Fanno parte di questa attività una serie di proposte a carattere ludico che solitamente i giocatori sono abituati a svolgere in forma libera in contesti quali: strada, campetto, oratorio, piazza. Le proposte presentate in questa categoria possono appartenere a giochi della tradizione popolare piuttosto che essere strutturate sotto forma di situazioni o giochi tecnici a confronto.
L'obiettivo prevalente di questa stazione è quello di acquisire le competenze necessarie per fare in modo che i giocatori sappiano auto organizzare attività tecniche anche al di fuori del contesto strutturato presso le loro società: tra amici ad un compleanno; tra compagni di classe a ricreazione; tra conoscenti al mare. Al fine di trasmettere meglio questa idea di libertà e autogestione, per delimitare gli spazi di gioco, possono essere utilizzati materiali di recupero oppure oggetti di utilizzo comune quali: cartoni; bottiglie; scarpe; zaini.
Solitamente, questo tipo di attività, quando vengono svolte nei loro contesti naturali, non prevedono la supervisione di un adulto e vengono svolte in forma autonoma e auto regolamentata; nella conduzione del "calcio di strada" questo elemento deve essere rispettato ed incentivato.
Risulterà importante, attraverso la conduzione tecnica, far notare che le attività proposte in questa stazione possono essere svolte in modo semplice anche in contesti diversi da quello dell'allenamento. Inoltre, al fine di stimolare l'auto organizzazione da parte dei giocatori, si invita a fare in modo che vengano sviluppate delle azioni autonome quali: scegliere i gruppi o le squadre senza l'intervento dell'allenatore; decidere da soli alcune regole o varianti del gioco; applicare l'auto arbitraggio; delimitarsi o gestirsi gli spazi di gioco; risolvere positivamente contenziosi tra pari in caso di incomprensioni e litigi. In quest'ottica di conduzione autonoma, l'utilizzo di materiale di uso comune (zaini, scarpe, bottiglie ecc.) per delimitare le porte o il campo, così come la conte-

stualizzare dell'ambientazione in situazioni classiche del gioco di strada (fare finta di essere al campetto, in piazza, nel cortile della scuola) possono favorire la percezione di un'esperienza di gioco in forma libera.
In questa stazione il tecnico tende ad uscire dalla conduzione dell'attività ed a ridurre al minimo indispensabile i propri interventi, forniti in modo particolare per dare ai giocatori un supporto organizzativo ed un incentivo dell'autonomia.

5. Scoprire il movimento

Fanno parte di questa stazione tutte le attività che coinvolgono prettamente l'ambito coordinativo/motorio. Possono essere svolte anche con l'uso della palla ma non coinvolgono gestualità tecniche proprie del calcio. Le esercitazioni appartenenti a questa categoria sono volte a sperimentare movimenti, conoscere il proprio corpo, svolgere attività che apparentemente non riguardano situazioni di gioco calcio specifiche ed, in generale, ampliare il bagaglio di esperienze motorie del un giovane giocatore.

Le attività proposte nella stazione Scoprire il movimento si dividono solitamente in 3 momenti distinti di uguale durata (5 minuti ciascuno): una fase di avvio in cui i giocatori sperimentano liberamente la stazione o il compito proposto; una fase centrale in cui si sviluppano delle azioni motorie secondo le indicazioni fornite dal tecnico; una fase finale in cui l'attività motoria viene svolta in un contesto di rapidità che prevede sfide tra i giocatori.

Una delle caratteristiche prevalenti di questo tipo di stazione è la variabilità del tipo di movimenti e azioni motorie che vengono sviluppate, si cerca quindi di strutturare degli ambienti che permettano di veicolare diverse esperienze di tipo motorio. L'utilizzo di attrezzi differenti e la proposta di gestualità creative sono alla base del rispetto del principio della variabilità della pratica. Sviluppare un bagaglio di esperienze motorie e coordinative vario e completo rappresenta un elemento importante sul quale costruire la prestazione nel periodo dell'attività agonistica.

La conduzione da parte del tecnico riguarderà prevalentemente l'efficacia, la fluidità, la creatività, la capacità di abbinamento e la rapidità esecutiva delle azioni motorie svolte dai giocatori. Risulterà importante riuscire a stimolare l'interesse dei partecipanti attraverso gratificazioni ed incentivi che ne rilancino la pratica, per qualche giocatore, non particolarmente motivato o efficace potrebbe risultare poco coinvolgente. L'attività di questa stazione rappresenta un'occasione utile per trasmettere ai giocatori la percezione del piacere di muoversi e della capacità di controllare e gestire il proprio corpo scoprendone le potenzialità in relazione a spazio, compagni, attrezzi di gioco e richieste regolamentari.

6. Giochi di tecnica

Per Giochi di tecnica si intendono attività ludiche con l'obiettivo di sviluppare gestualità tecniche proprie del calcio (conduzione palla, trasmissione, controllo, tiro, ecc.) e, più in generale, il dominio e la confidenza con l'attrezzo di gioco.

Le attività di questa categoria prevedono un rapporto palla/giocatore prevalente di 1 a 1, al massimo 1 a 2, atto a garantire la massima densità possibile di esperienze pratiche. Le proposte sono elaborate con la presenza di un basso numero di avversari (indicativamente 1 ogni 5 giocatori) con l'intenzione che questi rappresentino un pretesto per prendere informazioni dal contesto di gioco e non con l'intento di eseguire un'elevata quantità di duelli (per la quale esiste già una stazione dedicata). In generale, l'abbinamento di gestualità tecniche differenti nelle proposte rappresenta una ricerca voluta, questo avviene nel rispetto della modalità randomizzata di organizzazione della variabilità. L'aspetto ludico, l'inserimento di ruoli (ambientazioni di fantasia) e della competizione tra giocatori sono alcuni degli elementi che, qui applicati, permettono di svolgere le gestualità tecniche variando parametri esecutivi quali forza, velocità e direzione dell'esecuzione. Questo ambiente variabile è un elemento utile ad orientare le attività verso un'indirizzo situazionale più vicino un'abilità aperta come il calcio.

Le indicazioni tecniche che gli allenatori forniscono in questa stazione sono rivolte in modo particolare alla percezione del proprio corpo in relazione all'attrezzo di gioco, a sperimentare nuove modalità per entrare in contatto con il pallone (parti del piede con cui toccare la palla, utilizzo dell'arto meno abile); ad aspetti legati all'orientamento in campo in funzione della presenza di un avversario. Le abilità tecniche vengono intese come elementi integrati da abbinare alla presa di decisione e alla percezione di stimoli provenienti dall'ambiente che circonda i giocatori ("in che direzione mi conviene condurre/orientare la palla per evitare l'avversario?).

LE ATTIVITÀ COMPLEMENTARI

Oltre alle 6 stazioni che compongono l'allenamento sono previste 2 attività complementari: il Gioco Paracadute e l'attività Prendi e Gioca a Casa.

1. Gioco paracadute

Può capitare che a causa di stanchezza, cali di attenzione, incomprensione delle regole, conduzione inadeguata da parte del tecnico, difficoltà dell'attività proposta, i giocatori possano cominciare a denotare un calo di interesse nei confronti di un'attività prima del termine previsto per la stessa. In questi casi è opportuno che l'allenatore si accorga di tale situazione ed intervenga cambiando proposta poco prima che l'interesse nei confronti della stessa scemi o sparisca del tutto. Per permettere all'allenatore di avere una soluzione pronta qualora questo calo di interesse si verifichi, si è pensato di proporre in ogni allenamento un Gioco Paracadute: un'attività ludica, di semplice organizzazione che serve a riempire gli spazi di eventuale inattività causati dalla necessità di interrompere un gioco prima del termine previsto.
Solitamente, i Giochi paracadute sono proposte di semplice spiegazione che una volta introdotti, possono proseguire in autonomia o con un intervento minimo da parte del tecnico che sta conducendo l'attività.

2. Prendi e gioca a casa

La seconda attività complementare previste nell'allenamento è un'iniziativa chiamata "Prendi e gioca a casa". L'obiettivo di questa tipologia di proposte è quello di dare ad ogni bambino delle idee e dei compiti motori per casa da svolgere in autonomia nei momenti liberi. Possono essere semplici attività di tipo tecnico, elementari azioni motorie o attività di sperimentazione dove i protagonisti sono il pallone ed il proprio corpo. Queste proposte vengono fatte senza dare un numero predefinito di ripetizioni od un tempo preciso di svolgimento, l'indicazione è "Più ne facciamo, meglio è!".
In questo tipo di attività risulta opportuno che in una delle sedute successive a quella in cui viene proposto un gioco del Prendi e gioca a casa ci sia un momento che permette ai giocatori di mostrare i propri miglioramenti. Inoltre, dedicare uno spazio dell'allenamento a questo tipo di attività "casalinghe" (sorta di compiti motori o tecnici a carattere ludico) permette di aumentarne la percezione dell'importanza che questi ricoprono stimolando così i giocatori a riprodurre le gestualità suggerite anche al di fuori del contesto sportivo.
Nel corso di ogni Allenamento CFT per l'Attività di Base è opportuno individuare del tempo da dedicare a questa attività. Le proposte Prendi e gioca a casa possono essere eseguite prima del termine di una stazione predefinita dallo staff, alla fine della pausa di metà allenamento oppure in seguito alla conclusione della seduta.
Le proposte di questa categoria di attività possono essere a carattere tecnico (giochi con la palla con rapporto giocatore-pallone di uno a uno), richieste di tipo motorio (sperimentazione di attività di pre-acrobatica come ad esempio la capovolta o la verticale) oppure semplici giochi della tradizione popolare a carattere coordinativo (salto della corda, gioco della campana, ecc.).

2. La riunione tecnica

L'incontro formativo con i tecnici previsto nel post allenamento ha caratteristiche molto simili alla riunione post allenamento che si svolge tra gli staff tecnici dei Centri Federali Territoriali al termine delle sedute CFT.
La riunione si svolge in una sala dedicata oppure all'interno dello spogliatoio degli allenatori ed ha una durata complessiva di circa 45 minuti. È un'iniziativa rivolta in modo particolare agli allenatori delle società che hanno svolto l'attività tecnica in campo ed agli altri tecnici convocati ma può essere aperta anche a dirigenti, genitori e persone interessate, senza limitazioni. Deve essere un incontro snello, efficace e sintetico in cui i contenuti si dividono in 3 argomenti ben precisi:

- un dibattito sull'attività tecnica svolta in campo dove si condividono le proprie impressioni e idee personali, vengono analizzati i comportamenti (tecnici e relazionali) dei giocatori, valutata la qualità dello stile di conduzione utilizzato da parte degli allenatori ed esposti i propri dubbi o sensazioni riguardanti la Metodologia;
- un approfondimento dedicato ad almeno 2 dei 10 presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base (attraverso le mappe concettuali che ne riassumono caratteristiche, soluzioni pratiche ed esempi);
- la compilazione collegiale della Scheda di autovalutazione tecnica CFT.

Risulterà particolarmente importate che tutte le persone coinvolte nella riunione cerchino di essere quanto più specifiche ed efficaci possibili. È opportuno evitare commenti generici: "La giornata è andata bene!" e cercare di essere quanto più precisi possibile: descrivendo comportamenti, evidenziando aree di miglioramento, analizzando i dettagli, parlando delle caratteristiche delle attività svolte. Solo in questo modo la riunione tecnica può avere ricadute utili alla formazione dei suoi partecipanti.
Il momento della riunione post allenamento può essere utile anche per promuovere il materiale informativo redatto dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC con particolare riferimento al manuale "Allenare l'Attività di Base, soluzioni per la formazione del giovane giocatore".
Ricordiamo che prima di prendere parte all'attività del sabato mattina allenatori e società devono essere informati sulle finalità alla base dell'iniziativa, gli deve essere consegnato il manuale illustrativo della metodologia e comunicate le attività pratiche previste nell'allenamento del sabato mattina.

3. ESERCIZIARIO

Le proposte pratiche della Metodologia CFT per l'Attività di Base vengono divise nelle 6 categorie di attività che compongono l'allenamento previsto dalla Metodologia CFT per l'Attività di Base: Giochi di Tecnica; Partite; Scoprire il Movimento; Calcio di Strada; il Duello; Collaborazione. All'interno di questa sezione del documento vengono anche inserite le attività di "Gioco Paracadute" e "Prendi e Gioca a Casa". Ogni proposta ha una sua Scheda dedicata (già presentata nella Figura 2) che riporta tutte le caratteristiche della stessa in ogni dettaglio definendo così l'Ambiente formativo desiderato.
L'eserciziario viene aggiornato nel tempo con nuove proposte.

Nome dell'attività proposta

Tipologia della stazione

Tempi, spazi e numero di giocatori coinvolti

Disposizione iniziale di giocatori e materiale

Disegno che illustra descrizione e modalità di svolgimento dell'attività proposta

Per comportamenti privilegiati si intendono azioni motorie, tecniche o scelte tattiche che risultano particolarmente efficaci per un'efficace riuscita dell'attività proposta. Queste azioni denotano comprensione dell'obiettivo o acquisizione del principio di gioco che si intende sviluppare attraverso l'attività proposta

Regole di svolgimento dell'attività prevista

Esempio di ambientazione. Se l'allenatore lo ritiene opportuno, può contestualizzare l'attività in un ambiente di fantasia attraverso alcune idee qui riportate

Varianti per i Piccoli Amici

Le attività pratiche sono tarate sulle capacità cognitive e motorie della categoria Primi Calci. In questa sezione vengono proposte 2 o 3 possibili varianti da applicare nel caso in cui, all'interno delle rotazioni, capiti un gruppo di bambini appartenenti alla categoria Piccoli Amici

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

15 minuti | 15x15 metri | 10 giocatori

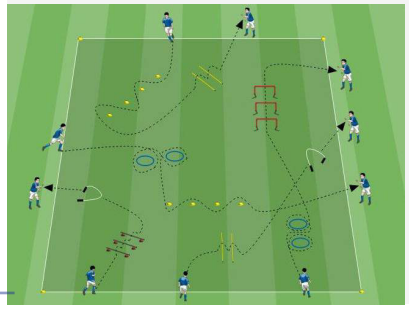
Descrizione

I 10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un comapagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svogono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.

Presupposti rappresentati

1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco
6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

Nella sezione Presupposti (dalla teoria alla pratica), vengono riportati esempi di azioni didattiche attraverso le quali ognuno dei 10 presupposti delle Metodologia può tradursi in soluzioni pratiche coerenti con la stessa. Le azioni qui riportate rappresentano degli spunti che il tecnico può applicare per costituire un'ambiente formativo idoneo alla crescita dai giovane calciatore e della giovane calciatrice.

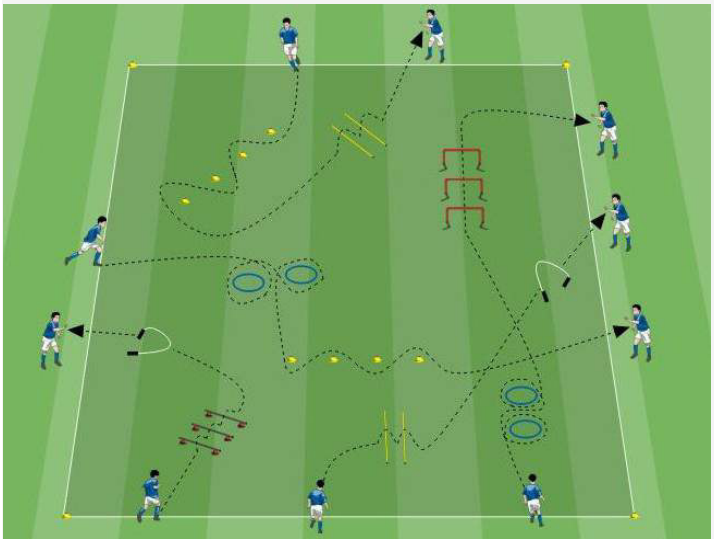
SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

15 minuti | 15x15 metri | 10 giocatori

Descrizione
I 10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole
Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:
- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un comapagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione
Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici
- Nella forma organizzata i giocatori svogono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati
- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.

Presupposti rappresentati

1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco
6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

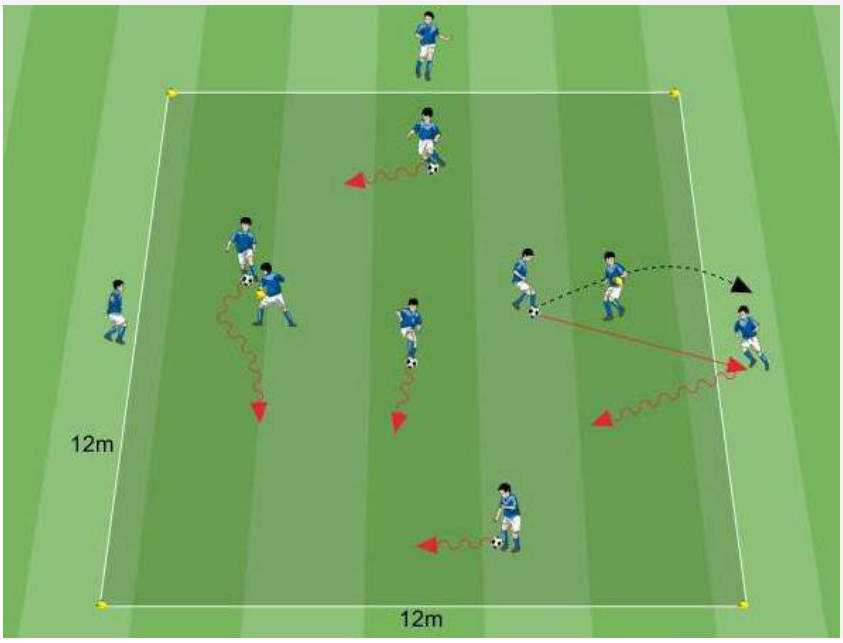
COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI

15 minuti | 12x12 metri | 10 giocatori

Descrizione
7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole
- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



Possibile ambientazione
Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variante per i Piccoli Amici
- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

Comportamenti privilegiati
- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione.
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necesario, da un lato all'altro del quadrato.

Presupposti rappresentati

1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conosceza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti

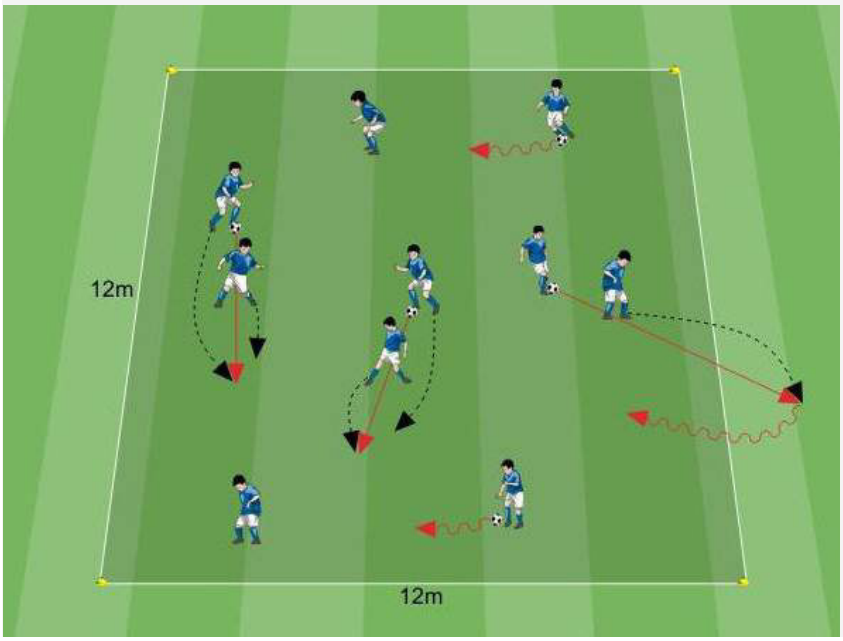
DUELLO

LE STATUE

15 minuti | 12x12 metri | 10 giocatori

Descrizione
Tutti e 10 i giocatori si posionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sifda si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione
Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici
- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerela per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati
- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tala che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il posssesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla.

Presupposti rappresentati

1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti

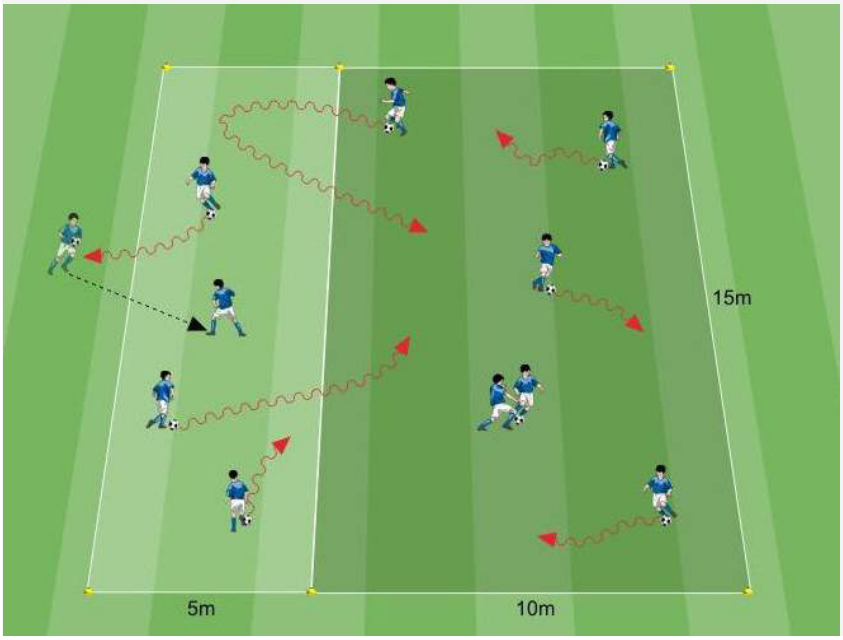
GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO

15 minuti | 15x15 metri | 10 giocatori

Descrizione
8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.



Possibile ambientazione
Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

Variante per i Piccoli Amici
- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore.
- Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni.
- Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.

Comportamenti privilegiati
- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi.
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso sempre a propria disposizione.
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto.

Presupposti rappresentati

1. Adattare regole su risposte giocatori
2. Campo già organzzato
3. Ambiente contestualizzato
4. Complessità adeguata all'età
5. Inserita strategia di gioco
6. Regole inserite in modo progressivo
7. Stimolare conscenza sport
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Premiare l'impegno profuso
10. Parametri escutivi sono variabili

PARTITA CFT PER L'ATTIVITÀ DI BASE

PARTITA CFT

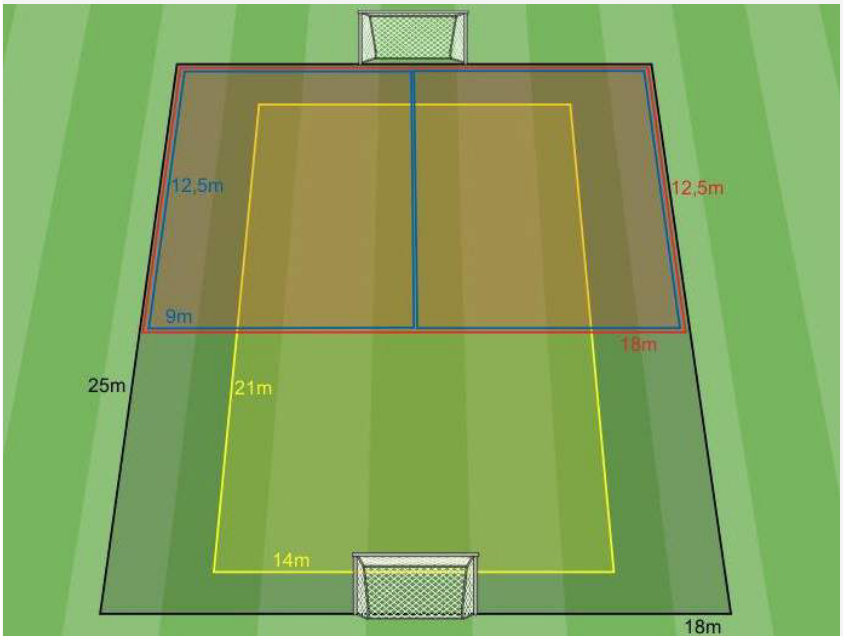
15 minuti | 18x25 metri | 10 giocatori

Descrizione

A seconda del numero e dell'età dei giocatori a disposizone lo stesso spazio di gioco viene utilizzato per giocare una o più partite (attraverso le modalità raffigurate nell'immagine).

Regole

- Gli spazi di gioco sono stati realizzati con un sistema "modulare". La sistemazione presentata permettere agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. A seconda dell'età dei giocatori, del loro numero e delle scelte degli allenatori, nello stesso spazio di gioco si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2 contro 2; 2 partite 2 contro 2 ed una 3 contro 3; 2 partite 3 contro 3; una partita 4 contro 4, una partita 5 contro 5.



Spazio di gioco: variabili

- 2vs2: 4 campi da 9x12,5m
- 3vs3: 2 campi da 12,5x18 m
- 4vs4: 1 campo da 14x21m
- 5vs5: 1 campo da 18x25 m

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa personale nei duelli sia in fase offensiva che difensiva; cercare, con determinazione, di non farsi superare
- Iniziare a relazionarsi, tecnicamente e verbalmente con il compagno.
- Dimostrare capacità di realizzare gesti motori efficaci e fluidi; accellerare e frenare in spazi e tempi ristretti; abbinare rapidamente azioni motorie.
- Dimostrare di saper dominare il pallone utilizzando diverse gestualità tecniche e superifici del corpo; abbinare un'idea all'esecuzione.
- Conoscere le regole del gioco ed applicarle in autonomia applicando l'autoarbitraggio.

Presupposti rappresentati

1. Fornire indicaizoni in seguito all'azione
2. Gestire efficacemente imprevisti
3. Evidenziare comportamenti positivi
4. Favorire elevata densità esperienze
5. Prediligere acquisizione principi di gioco
6. Avviare alla pratica dell'autoarbitraggio
7. Stimolare conoscenza del calcio
8. Sperimentare esperienze in diverse zone di campo
9. Individualizzare l'intervento didattico
10. Sviluppare sedute di allenamento destrutturate

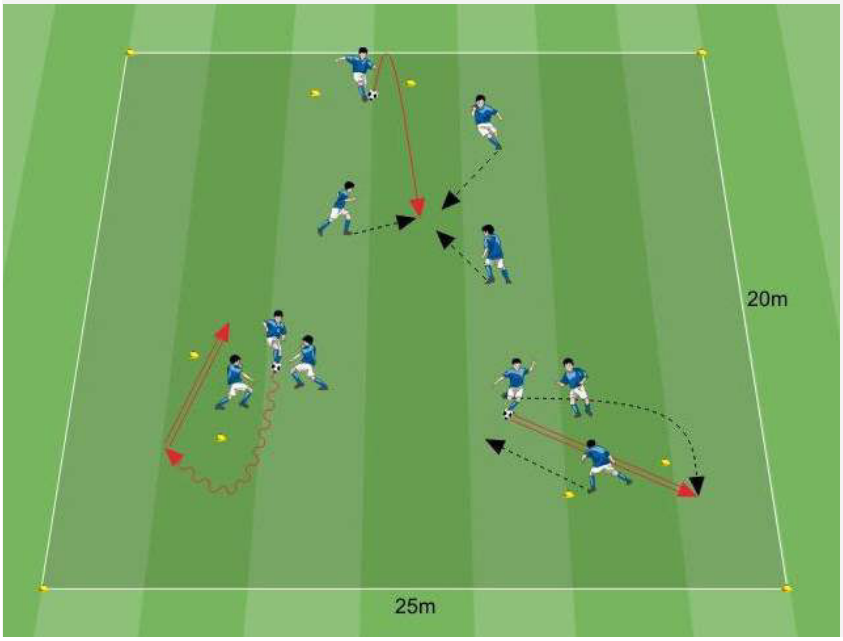
CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI

15 minuti | 25x20 metri | 10 giocatori

Descrizione
I 10 giocatori si dividono in 3 gruppi: 2 composti da 3 giocatori; 1 composto da 4 giocatori. Ad ogni gruppo vengono dati 2 delimitatori ed un pallone con l'indicazione di realizzare autonomamente una porta (delle dimensioni desiderate) all'interno del settore di gioco definito.

Regole
- Il gioco consiste in un "tutti contro tutti" tra i componenti di ognuno dei 3 gruppi (ogni gruppo svolge l'attività per conto proprio). I giocatori di movimento devono cercare di fare gol al portiere evitando l'intervento dei propri avversari. Ogni azione di gioco parte dal portiere attraverso un lancio casuale all'interno del campo delimitato.Chi realizza una rete, totalizza un punto un va in porta, dando il via ad una nuova azione di gioco. Il gol si considera valido da entrambi i lati della porta, non c'è fronte o retro.
- Quando la palla esce dal campo (il settore di gioco dedicato a questa stazione), questa viene data al portiere che ha il compito di lanciarla nuovamente in gioco.



Possibile ambientazione
"Al compleanno di Luca siamo in 7, a casa sua c'è un giardino, abbiamo 4 zaini con cui delimitare le porte". "Siamo a ricreazione, in 3, nel giardino della scuola, abbiamo un pallone di spugna e due sacche per le scarpe che usiamo per andare in palestra".

Variante per i Piccoli Amici
- Porte e gruppi di gioco vengono definiti dall'allenatore e non lasciati all'auto-organizzazione. Le porte hanno dimensioni di almeno 2m e i gruppi sono di livello omogeneo.
- Gruppi di gioco con un massimo di 3 componenti, se costretti a fare con 4, usare 2 portieri e porte di 3 metri.

Comportamenti privilegiati
- Manifestare iniziativa cercando di sviluppare con coraggio un'azione personale finalizzata alla ricerca del gol.
- Giocare con continuità cercando di andare a contendersi il possesso della palla anche lontano dalla porta.
- Impegnarsi anche nella fase difensiva della situazione di gioco ricercando la conquista della palla ed il contrasto all'avversario che ne è in possesso.

Presupposti rappresentati

1. Favorire l'iniziativa personale
2. Suddividere l'attività per gruppi
3. Relazionarsi con gli atleti in modo propositivo
4. Ridurre al minimo i tempi morti
5. Sfida e confronto individuale
6. Promuovere l'autoarbitraggio
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Orientare feedback su parametri esecutivi
9. Evitare paragoni tra compagni
10. Utilizzare materiali di forma e tipologia diversa

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - PRENDI E GIOCA A CASA

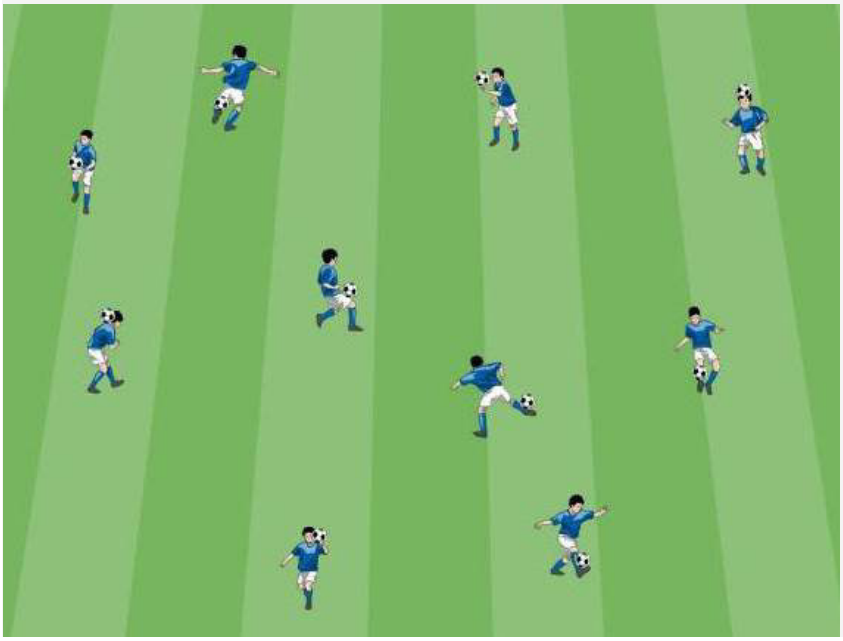
GLI EQUILIBRISTI

15 minuti | indefinito | 10 giocatori

Descrizione
I giocatori hanno un pallone a testa. Non è previsto un campo di gioco predefinito.

Regole
Lo scopo del gioco è sperimentare posizioni per mantenere in equilibrio la palla utilizzando tutte le parti del proprio corpo. Le attività possono essere proposte dall'allenatore oppure anche dai giocatori. Alcuni esempi di "equilibrismi":

- palla tra naso e fronte, sguardo all'insù;
- palla sul dorso del piede, equilibrio monopodalico oppure anche seduto a terra, piedi sollevati dal terreno;
- palla sulla coscia, ginocchio flesso, equilibrio monopodalico;
- palla tra coscia e polpaccio, equilibrio monopodalico;
- palla sulla nuca, da fermi oppure in movimento;
- palla sulla pancia, supino, appoggio a terra sono con mani e piedi.



Possibile ambientazione
I giocatori sono degli equilibristi appartenenti ad un circo molto famoso e si devono esercitare per un importantissimo spettacolo in cui dovranno stupire la folla attraverso la loro abilità e creatività

Comportamenti privilegiati
- Ideare nuove proposte manifestando creatività, conoscenza del proprio corpo e delle sue potenzialità
- Manifestare entusiasmo nella realizzazione di una posizione
- Provare più volte la realizzazione di una posizione anche se non riesce al primo tentativo

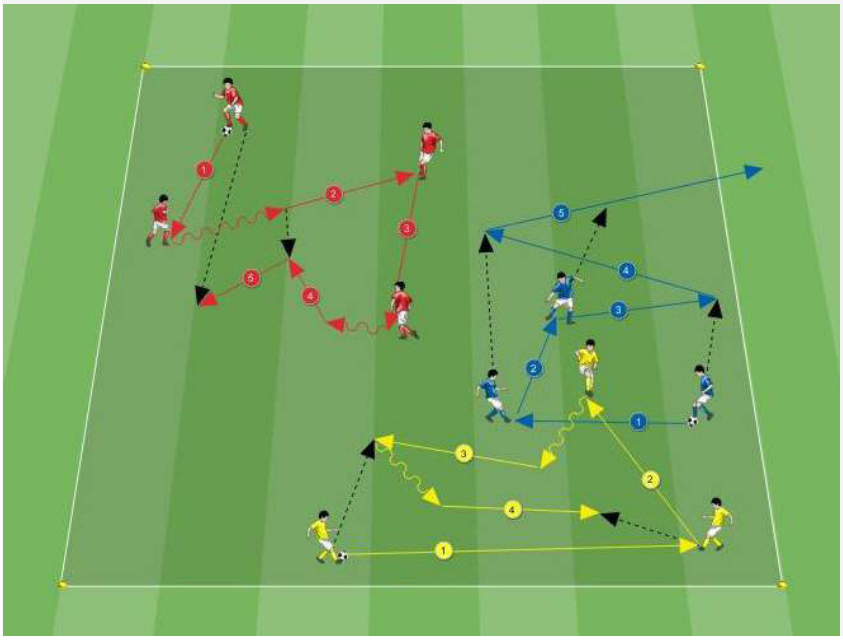
ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - GIOCO PARACADUTE

IL FLIPPER

15 minuti | 15x15 metri | 10 giocatori

Descrizione
I giocatori vengono divisi in 3 squadre (2 da 3 componenti, una da 4). Ogni squadra ha un pallone.

Regole
- Ogni squadra ha il compito di mantenere il proprio pallone sempre in movimento e all'interno del campo.
- È da incentivare la collaborazione tra compagni di squadra (ogni giocatore in possesso palla può decidere se passarla o condurla).
- Quando il pallone di una squadra esce dal terreno di gioco o si ferma, gli altri due gruppi realizzano un punto.
- Dopo aver assegnato ogni punto, si riprende con un nuovo turno di gioco. Inizialmente vengono dati alle squadre alcuni di minuti per allenarsi e sviluppare una strategia di gioco efficace.



Possibile ambientazione
I giocatori di ogni squadra si trovano all'interno di un flipper dove il pallone (la pallina d'acciaio del flipper) deve stare sempre in movimento. Quando la palla si ferma oppure esce dal campo è come se si fosse incastrata da qualche parte oppure fosse finita in buca, di conseguenza, viene assegnato un punto alle squadre avversarie.

Variante per i Piccoli Amici
- Il gioco viene svolto solo in termini di esperienza, senza confronto, cercando di mantenere il pallone in movimento;
- valutare se c'è la necessità di svolgere l'attività a coppie non a terne.

Comportamenti privilegiati
- Mantenere la palla in movimento con il primo controllo
- Controllare e condurre il pallone con l'intenzione di trasmetterlo ad un compagno in seguito ad un'idea di gioco (evitando quindi di calciarlo in modo casuale)
- Rimanere sempre attivo anche quando non in possesso della palla, cercando di dare delle soluzoni di gioco ai compagni

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

TORNEO #GRASSROOTS CHALLENGE

Categoria Pulcini

PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE
Panoramica dei documenti formativi realizzati

Il *Programma di Sviluppo Territoriale*, attività organizzata dalla Federazione Italiana Giuoco Calcio con i suoi Settori di servizio, il Settore Giovanile e Scolastico ed il Settore Tecnico, prevede numerose iniziative rivolte a tutte le categorie dell'ambito giovanile. A supporto delle attività di formazione sviluppate è stata realizzata una serie di documenti che definiscono le linee guida, i presupposti e le indicazioni metodologiche che si intendono condividere con le Società del territorio.

Nella tabella sottostante vengono presentati i documenti prodotti fino a questo momento con l'obiettivo di permettere un migliore orientamento a tutti coloro i quali vorranno utilizzarli.

Tutti i documenti realizzati nel *Programma di Sviluppo Territoriale* sono gratuiti e vengono messi a completa disposizione di chiunque ne voglia fare uso. I file in formato elettronico possono essere richiesti ai collaboratori federali sul territorio.

COPERTINA	TITOLO	OBIETTIVO
	MANUALE "ALLENARE L'ATTIVITÀ DI BASE, SOLUZIONI PER LA FORMAZIONE DEL GIOVANE CALCIATORE"	Presentare la *Metodologia Centri Federali Territoriali (CFT) per l'Attività di Base*
	I PRESUPPOSTI DEL PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI PER L'ATTIVITÀ DI BASE	Riassumere i contenuti del *Manuale "Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la Formazione del Giovane Calciatore"* presentando delle mappe concettuali che definiscono in sintesi i 10 presupposti della *Metodologia CFT per l'Attivita di Base*
	ESERCIZIARIO PER CATEGORIE: PICCOLI AMICI, PRIMI CALCI; PULCINI; ESORDIENTI.	Proporre esempi di attività pratiche che possono essere svolte durante gli allenamenti delle categorie appartenenti all'Attività di Base
	MANUALE ILLUSTRATIVO PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI PER L'ATTIVITÀ DI BASE.	Illustrare l'attività del sabato mattina presso i CFT e fornire un modello di allenamento per categorie Piccoli Amici e Primi Calci

PREMESSA

Lo scopo di questo nuovo progetto tecnico che vi presentiamo è quello di fornire una serie di opportunità di confronto che si diversificano di volta in volta con l'obiettivo comune di favorire la crescita dei giovani calciatori che con passione frequentano le Scuole di Calcio e con tanto impegno cercano di superare i propri limiti migliorando le proprie abilità. Allo stesso tempo, come avviene ormai dagli inizi dell'attività presentata come "*Sei Bravo a... Scuola di Calcio*", il Settore Giovanile e Scolastico, insieme al Settore Tecnico, intende fornire ai tecnici impegnati nella categoria Pulcini una serie di strumenti tecnici e didattici legati al *Programma di Sviluppo Territoriale* che è stato lanciato proprio quest'anno per condividere un modello di riferimento nel territorio, grazie anche alla diffusione del *Programma Formativo dei Centri Federali Territoriali* applicato all'Attività di Base.

Il programma intende valorizzare anche il percorso educativo delle società, promuovendo il valore del Fair Play e, contestualmente, coinvolgendo i genitori ad essere parte integrante del confronto, dove il sostegno che loro stessi forniranno ai propri figli si traduce in punteggi assegnati alla squadra.
Nell'organizzazione dei confronti ci siamo preoccupati di rendere semplice l'organizzazione, utilizzando pochi attrezzi, senza dover spostare nulla di impegnativo, lasciando quindi più spazio possibile in termini di tempo al divertimento dei bambini, al loro impegno in campo, con sfide continue e pochi, limitati, momenti di pausa.
I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 7 contro 7, modello di riferimento per la categoria Pulcini, e sarà preceduta da una rapida competizione che mette in rilievo le abilità dei singoli giocatori, e le capacità di collaborare per trovare nuove e diversificate soluzioni nel modello di gioco 3 contro 3, che sta prendendo sempre più spazio nel panorama delle attività proposte nell'attività giovanile.
Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportano l'applicazione di abilità tecnico-tattiche individuali, consentendo loro di aumentare il bagaglio di esperienze vissute, sia sul piano tecnico e motorio, che sul piano emozionale.
Un percorso da seguire con sensibilità, attenzione e continuità da tutti gli attori (tecnici, dirigenti, genitori), in cui il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso le sue strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali (CFT) e tutti i collaboratori nell'ambito dell'Attività di Base.

Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché possano far crescere i bambini con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo.
Per questi e diversi altri motivi, questo progetto è parte integrante del ***Programma di Sviluppo Territoriale***, quindi basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base, che si realizza essenzialmente considerando due principi:

1. per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali;
2. per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo e con lo sviluppo di un percorso di incontri che si realizzi con continuità nel corso della stagione sportiva.

Le attività tecniche proposte nel Torneo Pulcini ***#GrassrootsChallenge*** sono state sviluppate nel rispetto

dei 10 presupposti individuati nella Metodologia CFT rivolta alla fascia d'età 5-12 anni: Giocatore come protagonista; organizzazione dell'allenamento; clima sereno; elevato tempo di impegno motorio; + gioco – esercizi; educare attraverso il movimento; appassionare allo sport; orientarsi al compito; includere; variabilità della pratica. In particolare, le 4 proposte/gioco del Torneo presentano le seguenti caratteristiche pratiche: semplicità organizzativa; numero ridotto di giocatori (3 contro 3); elevato tempo di impegno motorio sul compito concesso ai giovani giocatori e giocatrici rispetto alle tempistiche riservate ad ogni proposta; attività situazionale che prevede scelte e confronto; elevata densità di esperienze motorie e tecniche; possibilità di successo per giocatori con caratteristiche fisico/tecniche differenti; approccio ludico; diversificazione degli obiettivi tecnici; sviluppo di principi di gioco.

Per approfondire i 10 presupposti della metodologia CFT per l'Attività di Base e farsi un'idea più chiara dell'indirizzo che il Settore Giovanile e Scolastico intende promuovere per le categorie più giovani è possibile consultare il manuale: *"Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la formazione del giovane giocatore"*, disponibile in formato elettronico. Questo, così come tutti gli altri documenti redatti nell'ambito del Programma di Sviluppo Territoriale, sono ovviamente disponibili in forma gratuita a chiunque ne faccia richiesta (allenatori, dirigenti e genitori).
Nell'attività che ora andremo ad illustrare, Evoluzione dell'ormai noto *"Sei Bravo a... Scuola di Calcio"*, le squadre si confronteranno in quattro diverse modalità che per questa stagione sportiva si sintetizzano in:

1. **Partita 3 contro 3 in situazione semplificata** (3 contro 3 in ampiezza o 3 contro 3 in costruzione)
2. **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte)
3. **Partite 7 contro 7**
4. **Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play**

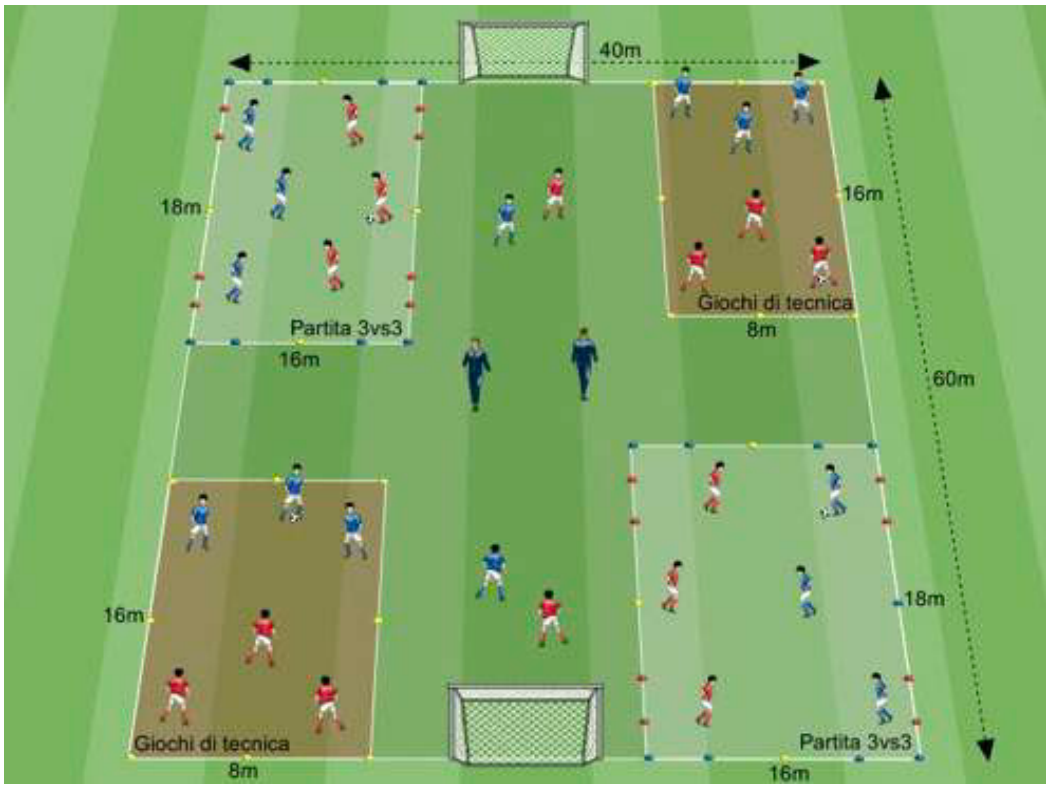
1. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

L'organizzazione dell'attività e degli spazi di gioco, oltre che dei materiali utilizzati è stata sviluppata tenendo conto alcuni fondamentali principi:

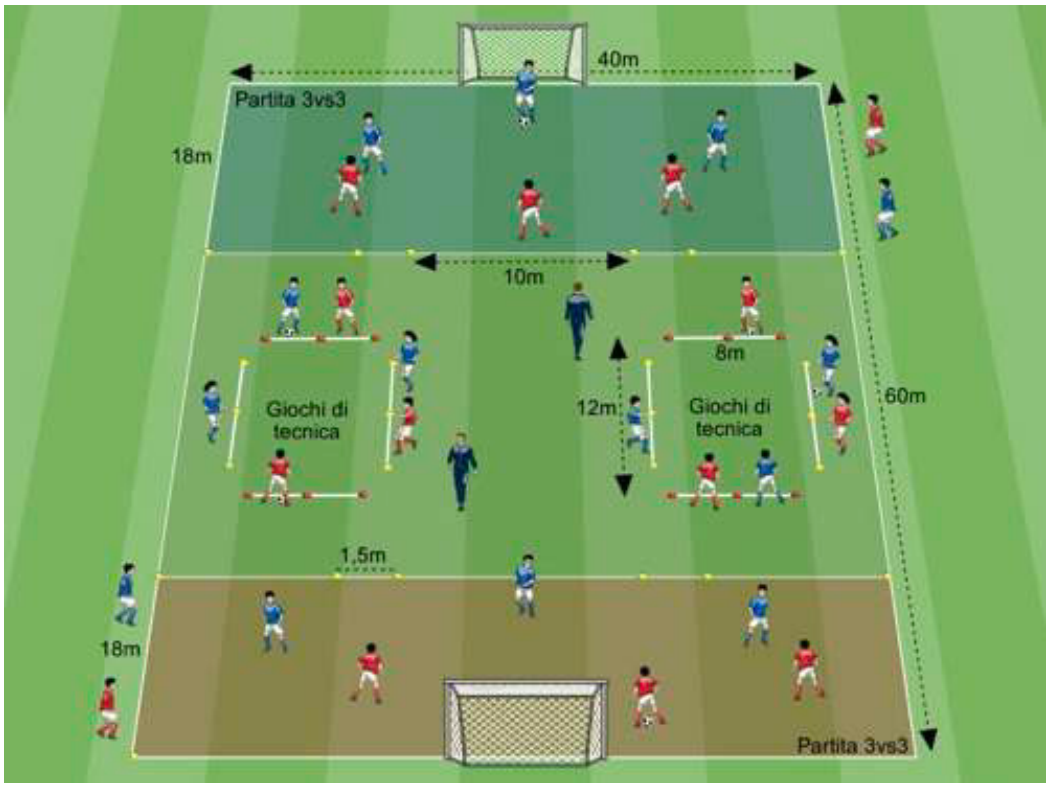
- utilizzo di una limitata tipologia e numero di attrezzatura;
- limitato Tempo dedicato alla preparazione dei campi;
- utilizzo di linee già esistenti;
- rapidi cambi di compiti tra una esercitazione e l'altra, diminuendo sensibilmente le pause per i cambi tra una esercitazione/gioco e l'altra; Impiego attivo e contemporaneo di tutti i giovani calciatori partecipanti.

Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3 contro 3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di esercizio del modello "Gioco di Tecnica" (vedi Esercitazioni). Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle del campo a 7.
Nell'incontro sarà possibile scegliere una modalità di Partita 3 contro 3 in situazione semplificata ('3 contro 3 in ampiezza' o '3 contro 3 costruzione') ed un Gioco di Tecnica ('Gioco Veloce' o 'Calcio Forte'). Nelle figure che seguono, viene illustrato graficamente il possibile abbinamento delle attività previste considerando la **SOLUZIONE n°1** con una Partita 3 contro 3 nella quale vengono utilizzate mini-porte o linee, segnate da delimitatori; nella **SOLUZIONE n°2** viene invece illustrata la modalità per organizzare lo spazio utilizzando una porta già fissata per la gara 7 contro 7.

Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7 contro 7.
Al termine dei primi 6 minuti di gioco, il gioco si interrompe ed i giocatori passeranno nello spazio a fianco per confrontarsi con una nuova sfida (chi ha giocato la Partita 3 contro 3 si sfida nel Gioco di Tecnica e viceversa). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.
Al termine della seconda fase dedicata al confronto tecnico, il campo verrà liberato dei delimitatori superflui, subito pronto per disputare il confronto 7 contro 7, suddiviso in 2 tempi da 15 minuti ciascuno (con la possibilità di giocarne anche 3), con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.



Soluzione n°1: *nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu.*



Soluzione n°2: *nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu.*

2. PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI CALCIATORI

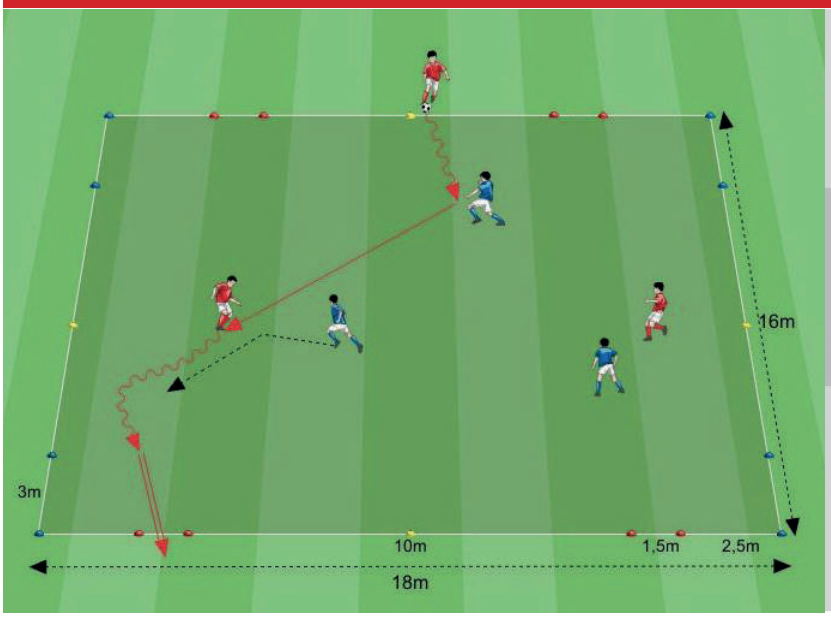
Ogni squadra deve presentarsi con 14 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti o con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 1 punto nella graduatoria del singolo confronto. Nel caso in cui una squadra sia composta da più di 12 giocatori si dovranno creare quattro gruppi, che rimarranno fissi per tutte le rotazioni dei giochi; sono ammessi i cambi solo all'interno di uno stesso gruppo. Nel caso in cui il confronto si realizza con meno di 12 giocatori di una o entrambe le squadre si dovrà tener conto della tabella riportato alla fine.

Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3 contro 3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 6 minuti ciascuna) e nel 7 contro 7 (2 o 3 tempi di 15 minuti ciascuno).

La durata di ciascuna "partita con situazione semplificata" è di 6 minuti. Ogni partita 7 contro 7 avrà la durata di 30 minuti, suddivisi in 2 tempi da 15 minuti ciascuno, con l'opzione di giocare un ulteriore terzo tempo di 15 minuti.

3. LE ESERCITAZIONI

3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA



Numero giocatori: 6

Materiale:
- 16 delimitatori
- 4 palloni

Preparazione:
Spazio di gioco di 18x16 metri, 4 porte di larghezza 1,5 metri

Descrizione

Si gioca una partita 3vs3 a 4 porte con l'obiettivo, per entrambe le squadre, di realizzare un gol in una delle 2 porte difese dalla squadra avversaria.

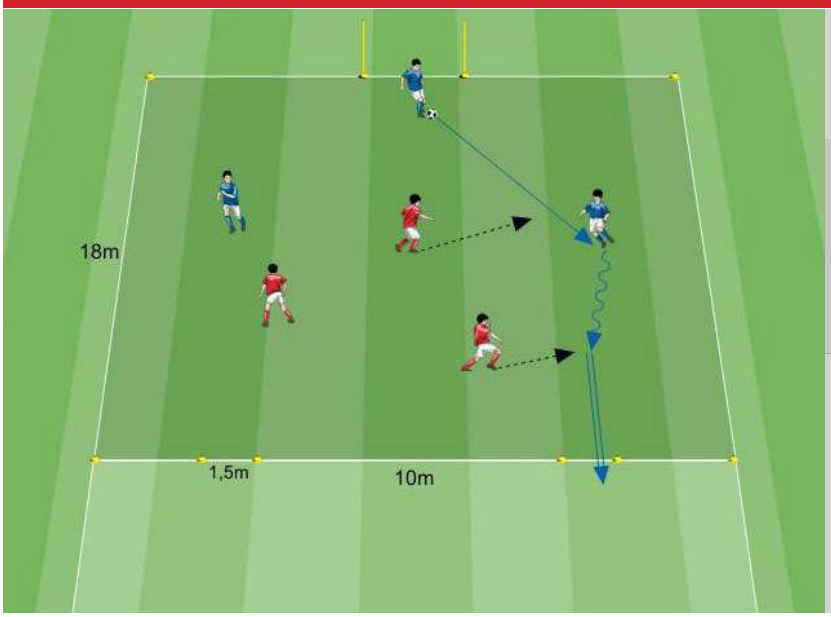
Regole

La partita si sviluppa attraverso le seguenti regole:

- **CAMPO DI GIOCO.** Il campo viene definito da delimitatori di due colori diversi, così come da figura. La linea di fondocampo continua per 3m anche sulle linee laterali adiacenti agli angoli del campo.
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo e dal prolungamento della stessa sulla linea laterale (entro i 3m segnalati). la rimessa viene battuta sempre dalla squadra che difende le due porte posizionate sulla stessa. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **TIRO LIBERO.** La squadra che avrebbe dovuto battere i calci d'angolo effettua un tiro dalla propra linea di fondocampo (con palla ferma) cercando di fare gol in una delle due porte avversarie. Il pallone calciato nel "tiro libero" non può ricevere contrasto da parte degli avversari.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido). Il gol può essere realizzato da qualsiasi posizione del campo.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani (qualora si scega il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione).
- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Nel caso in cui un fallo avvenga all'interno dei 3 m dalla linea di fondocampo (il limite di questa area è segnalato dei delimitatori sulla linea laterale), viene calciato un "tiro libero" a favore della squadra che ha subito il fallo.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

3 CONTRO 3 COSTRUZIONE



Numero giocatori: 6

Materiale:
- 1 porta regolamentare
- 4 delimitatori
- Campo delimitato per una partita della categoria Pulcini

Preparazione:
Spazio di gioco di larghezza del campo pulcini (indicativamente 35m), lunghezza 18 metri; 1 porta regolamentare; 2 porte di 1,5 metri (posizionate a 10 metri di distanza l'una dall'altra)

Descrizione

Si gioca un 3vs3 in cui una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta regolamentare della categoria Pulcini (dimensioni porta mt. 5x1,80 oppure mt. 4-6 x 1,60-2), mentre l'altra ha l'obiettivo di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno di due porticine di dimensioni ridotte.

Regole

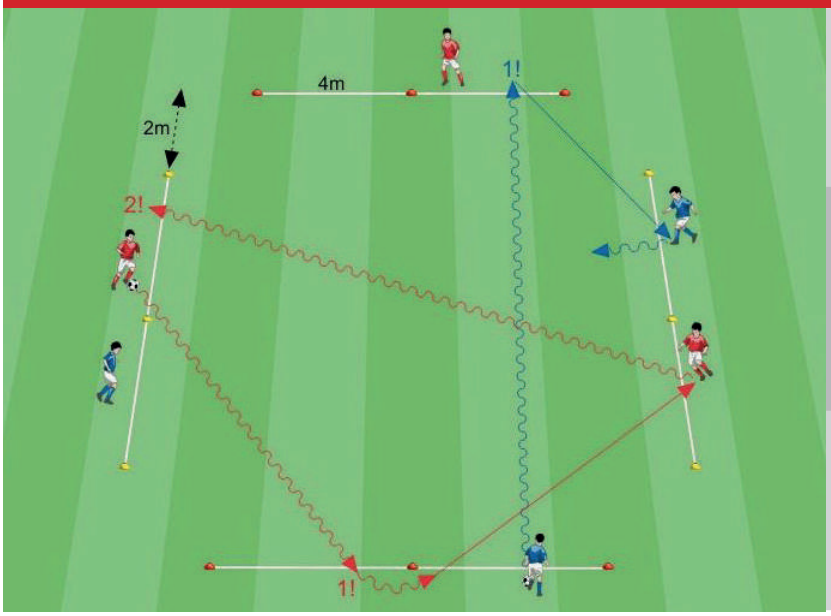
Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 3'.

- IL CAMPO DI GIOCO. I limiti del campo vengono considerati attraverso le linee laterali e le linee di fondocampo su cui si trovano da una parte la porta per la partita della categoria Pulcini e dall'altra parte dalla linea che si crea con le due porticine definite dai delimitatori.
- GOL. Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone che deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido).
- CALCIO D'ANGOLO. Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondo-campo viene battuta sempre dalla squadra che difende la porta regolamentare del campo Pulcini; se invece esce oltre a linea sulla quale sono collocate le due porticine viene battuta dalla squadra che ha il compito di difenderle. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- IL TIRO LIBERO. Il tiro libero si esegue calciando la palla da un punto a scelta della linea di fondocampo della squadra che difende le due porticine. Il tiro non può ricevere opposizione da nessun avversario (non è previsto il portiere) ma per considerarsi valido nel momento in cui entra in rete non può avere una traiettoria rasoterra. Il pallone deve quindi entrare in rete con una traiettoria aerea (indipendentemente da come viene calciato). Il tiro libero si batte attraverso le stesse modalità per entrambe le squadre.
- RIPRESA DEL GIOCO. La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani, (qualora si scega il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo la palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione). La stesse regole per la rimessa in gioco del pallone valgono in seguito ad un gol o nel caso di una rimessa da fondo campo che deve essere eseguita dal portiere

- CALCI DI PUNIZIONE. Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno)
- RETROPASSAGGIO AL PORTIERE. Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione ed il contrasto da parte dell'avversario.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

GIOCO VELOCE



Numero giocatori: 6

Materiale:
- 12 delimitatori (di due colori diversi)
- 2 palloni

Preparazione:
Quadrato di 12 metri di lato

Descrizione

I 3 giocatori di ogni squadra si posizionano all'esterno di 3 lati a scelta del quadrato di gioco ognuno di loro si colloca dietro ad una delle 4 linee da 8m (composte da 3 delimitatori ciascuna, come da figura). Un lato del quadrato verrà quindi lasciato libero da ognuna delle due squadre (non deve necessariamente essere lo stesso, i giocatori possono disporsi in campo come preferiscono), gli altri 3 saranno invece occupati da un giocatore per squadra. Ogni squadra gioca con un pallone, dato inizialmente ad uno qualsiasi dei 3 giocatori della stessa. Il gioco consiste in una sfida tecnica tra i componenti delle due squadre al raggiungiento di un punteggio prestabilito. L'attività si sviluppa su più turni di confronto, ognuno dei quali assegna un punto alla squadra vincitrice.

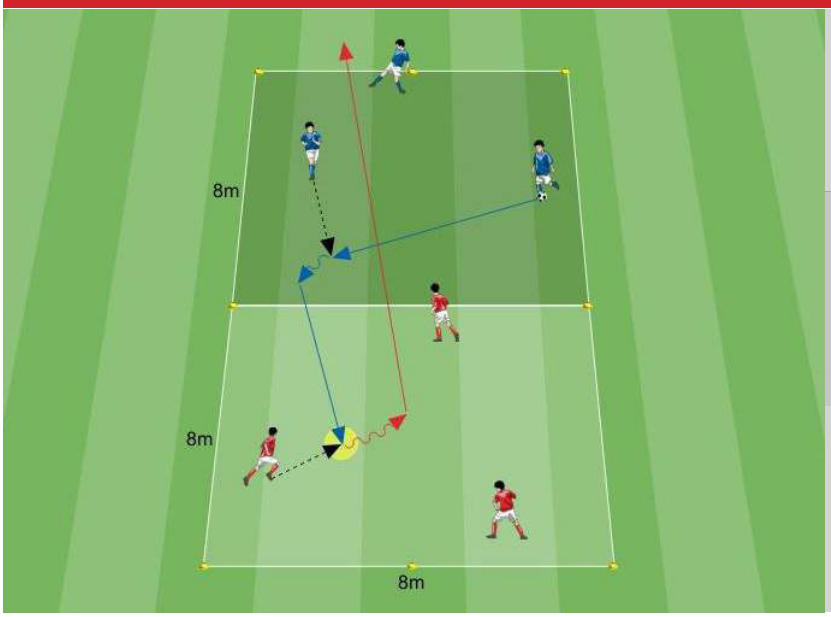
Regole

- Al segnale di partenza i 2 giocatori in possesso del pallone (a partire da ora defniti "A") hanno il compito di condurlo oltre la linea al di fuori della quale non si trova nessuno dei propri compagni di squadra (su lato che devono raggiungere in conduzione può esserci un avversario, a seconda della disposizione scelta dalle due squadre ma non può esserci un compagno). Una vota superata la linea, i giocatori "A" passano il pallone ad uno dei loro due compagni di squadra (a partire da ora definiti "B") che hanno il compito di riceverlo e condurlo oltre la linea lasciata libera dal compagno "A". I giocatori "B", uno volta superata la linea, possono passare la palla a chi vogliono: al giocatore "A" oppure anche al giocatore "C" (coloro i quali non sono ancora stati coinvolti nell'attività), chiunque dei 2 riceva palla, prosegue il gioco con l'obiettivo di condurre il pallone oltre la linea libera da compagni.

Modalità di ssegnazione del punteggio:

- Ogni vota che un giocatore supera in conduzione palla un lato libero da compagni realizza un punto per la propria squadra. Se un giocatore in conduzione palla non supera completamente la linea libera o commette un errore (passa la palla ad un compagno senza averla condotta o si dirige oltre una linea dove c'è già un altro giocatore della propria squadra), il punto non viene assegnato ma l'azione può continuare.
- La prima squadra che arriva a 10 puntI (10 lati conquistati in modo corretto) vince il turno di gioco. Si effettuano tanti turni quanti ne si riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine dei 6 minuti la terna che è riuscita a vincere il maggior numero di turni risulterà la squadra vincitrice del gioco.
- Il gioco non prevede l'ostruzione dell'azione svolta dai giocatori della squadra avversaria pertanto ogni terna procede nel proprio compito indipendentemente da quello dei propri opponenti. Nel caso in cui un giocatore ostacoli volutamente l'azione degli avversari, il punto di quel turno di gioco viene assegnato alla squadra che ha subito la scorrettezza.

CALCIO FORTE



Numero giocatori: 6

Materiale:
- 5 palloni
- 8 delimitatori

Preparazione:
Spazio di gioco: rettangolo 8x16 metri di lato (due metà campo di 8x8 metri)

Descrizione

All'interno del rettangolo delimitato si posizionano due squadre da 3 giocatori ciascuna. Ogni gruppo staziona all'interno di una delle due metà campo. Si gioca con un pallone. Il gioco prevede un confronto tecnico tra le due squadre.

Regole

- Rimanendo all'interno della propria metà campo i giocatori della squadra in possesso palla devono cercare di realizzare un punto calciandola rasoterra oltre la linea di fondocampo avversaria. Di seguito vengono presentate le modalità attraverso le quali si può effettaure un punto e le situazioni che portano invece al cambio di possesso della palla.

Modalità di assegnazione del punteggio:
- Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, termina oltre la linea di fondocampo avversaria.
- Il pallone, calciato con traiettoria rasaterra, viene controllato in modo errato dagli avversari, la palla si alza e finisce oltre la linea di fondocampo (con qualsiasi modalità, rasoterra con traiettoria aerea o rimbalzando).

Modalità per effettuare il cambio di possesso della palla:
- Se la palla viene calciata con traiettoria aerea, automaticamente è da considerarsi in possesso della squadra avversaria.
- La palla, calciata rasoterra, in seguito al controllo della squadra avversaria, esce dalla loro metà campo lateralmente o frontalmente (superando quindi la linea che divide le due metà campo).
- Dopo aver controllato il pallone, la squadra che l'ha ricevuto ne tiene il possesso per un tempo superiore ai 10".
- Il giocatore della squadra in possesso palla calcia la stessa da una posizione esterna alla propria metà campo.
- Il cambio del possesso del pallone avviene attraverso un passaggio effettauto alla squadra avversaria.

Quando il pallone si considera "in gioco":
- In seguito ad un punto od un cambio palla, i 10 secondi di tempo utili ad effettaure l'azione di tiro vengono calcolati da momento in cui il pallone entra nella metà campo della squadra che deve giocarlo. Il tempo dell'azione non tiene conto dei secondi necessari per recuperare il pallone uscito dal campo di gioco.

Regole complementari per la squadra in possesso:
- Non esiste un numero di tocchi predefinito per il giocatore che riceve il pallone, questo può essere: giocato di prima intenzione verso il campo avversario; controllato e calciato; controllato, condotto e poi passato ad un compagno; controllato, condotto e calciato verso il campo avversario. Ogni azione tecnica che segue la ricezione è quindi a discrezione dei giocatori coinvolti nel gioco.

- I giocatori della squadra in possesso palla possono trasmettersi il pallone il numero delle volte che lo desiderano (rimando all'interno dei 10 secondi previsti da ogni azione di gioco) oppure, se lo ritengono opportuno, anche calciare di prima intenzione verso il campo avversario.
- Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

4. MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO DELL'INCONTRO

Il punteggio dell'incontro terrà conto dei principi su cui si basa l'attività nelle categorie di base. Il risultato della gara sarà infatti la somma dei punti ottenuti nel corso del confronto, in modo che in ogni gara i giovani calciatori impegnati siano il più possibile motivati in ogni momento.
Quindi, in linea di principio, ogni mini-gara viene conteggiata a sé, assegnando 1 punto per ogni incontro vinto o pareggiato. Nello specifico, ai fini della determinazione del punteggio finale, ogni fase assegna un punto per il risultato finale come segue: 1 punto per il risultato del confronto tecnico, 1 punto per ogni tempo di gioco.

1. **Confronto Tecnico**
   Partite 3 contro 3 (3 contro 3 in ampiezza o 3 contro 3 in costruzione) e **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte)
   - Assegnazione di un punto a seguito dell'esito del confronto tecnico vinto o pareggiato. Il risultato del confronto tecnico è determinato dalla somma dei punti ottenuti nelle 8 sfide tecniche (4 sfide 3 contro 3 e 4 sfide nel gioco di tecnica)

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: fase confronto tecnico

	Campo 1		Campo 2		Campo 3		Campo 4	
Rotazione	*3 contro 3 1° tempo*	*3 contro 3 2° tempo*	*Giochi di tecnica 1° tempo*	*Giochi di tecnica 2° tempo*	*3 contro 3 1° tempo*	*3 contro 3 2° tempo*	*Giochi di tecnica 1° tempo*	*Giochi di tecnica 2° tempo*
Squadra ALFA	1	0	1	1	0	0	1	1
Squadra BETA	0	1	1	0	1	1	0	0

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 5-4 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA viene assegnato 1 punto per determinare il risultato finale dell'incontro.

2. **Partite 7 contro 7**
   - Assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato (si ricorda che sono previsti 2 tempi di gioco, con l'opzione di disputarne 3)

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: sommatoria punti partite+esercitazioni

Società	Esercitazioni	1° tempo 7 contro 7	2° tempo 7 contro 7	3° tempo 7 contro 7	Punti totali
Squadra ALFA	1	1	1	1	4
Squadra BETA	0	1	0	0	1

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 4-1 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA vengono assegnati 3 punti per la vittoria del confronto che verranno riportati nella Graduatoria Finale.

3. **Graduatoria "Partecipazione, Tifo e Fair Play"**
   - Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 12 giovani calciatori o 2 punti per aver partecipato al confronto con almeno 14 giovani calciatori
   - Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in lista
   - Assegnazione di 2 punti per l'organizzazione del Tifo corretto all'esterno del campo di gioco, da parte dell'organizzazione dell'attività (FIGC-SGS) in occasione dei raggruppamenti previsti nella fase preliminare provinciale, delle feste finali provinciali e delle successive feste regionali.
   - Nel corso del confronto viene stilata una graduatoria Fair Play che tiene conto dei parametri previsti nell'apposito regolamento, relativi a comportamenti positivi (p.e. Green Card) e/o negativi (p.e. proteste). La graduatoria Fair Play, se necessario, sarà uno dei parametri utilizzati nel caso in cui due o più squadre si ritrovino a parità di punti l'attività.

5. DETERMINAZIONE DELLA GRADUATORIA FINALE

La partecipazione alle Feste Finali è determinato dalla posizione nella graduatoria di merito a livello provinciale e regionale, secondo quanto disposto dalle singole regioni.
Nelle Feste Provinciali e Regionali la Graduatoria Finale è determinata dai punti ottenuti nel confronto secondo i parametri sopra descritti.

Esempio Graduatoria Finale

Società	Punti tecnici girone	Partecipazione squadra (12 o 14)	Partecipazione calciatrici	Tifo corretto	Totale
Squadra ALFA	6	2	0	2	10
Squadra BETA	3	2	1	2	8
Squadra DELTA	5	0	0	2	7
Squadra GAMMA	1	1	0	2	4

In caso di parità di punteggio nella graduatoria della festa finale
I punteggi della Graduatoria di Merito dell'Attività di Base che tiene conto dei seguenti parametri:

- Livello di Riconoscimento della Scuola di Calcio
- Migliore Posizione nella graduatoria di Merito
- Esito dello scontro diretto limitatamente al confronto tecnico (punti ottenuti nel 3c3 e nel Gioco di Tecnica)
- Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play della Festa considerata (vedi Regolamento Fair Play)

6. ULTERIORI INFORMAZIONI

Ogni squadra deve presentarsi con 14 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti o con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 1 punto in graduatoria.
I 12 giocatori coinvolti nel confronto verranno suddivisi in 4 squadre da 3 calciatori ciascuna al fine di prendere parte al gioco in contemporanea. Eventuali ragazzi in più saranno a disposizione e dovranno essere inseriti in almeno uno dei due confronti.
Nel caso in cui il numero di giocatori fosse diverso (inferiore o superiore), la distribuzione dei giocatori potrà avvenire come segue:

Numero giocatori	3 contro 3 campo 1	Giochi di tecnica campo 2	3 contro 3 campo 3	Giochi di tecnica campo 4	Giocatori a disposizione
7 giocatori	3	3			1
8 giocatori	3	3			2
9 giocatori	3	3	3	alternato al campo 3	
10 giocatori	3	3	3	alternato al campo 3	1
11 giocatori	3	3	3	alternato al campo 3	2
12 giocatori	3	3	3	3	
13 giocatori	3	3	3	3	1
14 giocatori	3	3	3	3	2

Resta inteso che, qualora una squadra abbia un numero di giocatori superiore all'altra, sarà possibile (anzi, auspicabile) farli giocare in uno degli spazi liberi a disposizione (p.e. nel campo n°4, alternato al campo n°3).

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Allegato n°8

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso

"Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio" [...].
Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente-arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto."
(Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico - FIGC)

A seguito dell'introduzione delle modalità di Autoarbitraggio nella categoria Pulcini, si vogliono sintetizzare alcuni aspetti caratteristici e delle sue modalità di esecuzione.

Innanzitutto ci preme sottolineare l'importanza di avere una guida di riferimento in ciascuna gara, che riteniamo debba essere il Dirigente-Arbitro, ossia una persona adeguatamente formata per adempiere tale compito.

FINALITÀ

1. Stimolare l'auto-organizzazione
2. Conoscere e applicare correttamente il Regolamento di Gioco
3. Creare un clima positivo
4. Educare ed insegnare, giocando.

IL RUOLO DEL DIRIGENTE ARBITRO

Compiti didattici	Deve conoscere le regole di gioco e informarsi sulle relative differenze e sulle modalità applicative nell'attività di base
Compiti organizzativi	In sintonia con i dirigenti societari, collabora all'organizzazione delle gare informandosi su tutti gli adempimenti pre, durante e post gara
Rapporti con i tecnici	Comunica con il Responsabile Tecnico e gli allenatori sui rinforzi educativi che riguardano principalmente la gara negli aspetti comportamentali
Rapporti con i giocatori	Li aiuta nella conoscenza delle regole di gioco, favorendone il rispetto, con un comportamento imparziale che rappresenti un esempio positivo

(fonte: Guida Tecnica per le Scuole di Calcio, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 40)

Il Dirigente Arbitro garantisce lo "*Spirito di Gioco*", assicurando:

1. Sicurezza dei giocatori
2. Pari opportunità di gioco
3. Continuità del gioco
4. Piacere di giocare

"Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi è parte di un contesto di apprendimento."

("Guida Tecnica per le Scuole di Calcio", a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 38).

COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

Prima della gara

- V Definire, con i Tecnici e i Dirigenti delle squadre coinvolte, modalità di intervento nel corso della gara, seguendo le linee guida della FIGC-Settore Giovanile e Scolastico
- V Identificare (in base alle vigenti norme) i giocatori riportati nella lista gara, insieme ad un Dirigente della Squadra con cui avviene il confronto
- V Spiegare e/o ricordare ai giovani calciatori la modalità dell'autoarbitraggio e alcune regole significative del gioco
- V Dare istruzioni pratiche ai giovani calciatori (es. "quando volete richiamare l'attenzione su una irregolarità, alzate la mano e chiamate a voce alta «punizione» oppure «fallo»...")
- V Fare l'ingresso in campo e i saluti

La fase che precede la gara è sicuramente molto importante per favorire la conoscenza tra i bambini delle due squadre e tra gli adulti coinvolti (tecnici e dirigenti), aiutando a creare un clima positivo per permettere ai bambini coinvolti di esprimere al meglio le proprie abilità.

Durante la gara

- V Supervisionare la gara
- V Intervenire se STRETTAMENTE NECESSARIO (per infortuni, per garantire la sicurezza, in caso di evidenti e gravi scorrettezze...)
- V Favorire l'autogestione della partita: *per tale motivo potrebbe risultare utile individuare 1-2 bambini di ciascuna squadra che, in caso di situazioni dubbie, possano decidere in merito insieme ai bambini eventualmente coinvolti. In ogni caso è bene che situazioni del genere siano comunque osservate con estrema attenzione dal Dirigente-Arbitro e comunque dai Tecnici e dai Dirigenti*
- V Negli intervalli tra i 3 o 4 tempi, informare i giovani calciatori di eventuali comportamenti non consoni svoltisi durante la gara e dare indicazioni propositive al riguardo (es. "quando cerchi di prendere la palla all'avversario, fallo senza spingere", "ricordati che quando esegui la rimessa laterale i piedi devono essere fuori dal campo", ecc).

- V Cronometrare il tempo di gioco
- V Fermare il tempo di gioco per il *Time Out* chiesto dai tecnici

- V Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una *"GREEN CARD"*, che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
- V Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base

  - Y Si consiglia di utilizzare un taccuino dove registrare le osservazioni da riportare ai giocatori durante l'intervallo fra i tempi di gioco e dove registrare le sostituzioni dei giocatori.

Dopo la gara

- V Fare eseguire i saluti
- V Fornire, quando necessario, feedback ai giovani calciatori e/o ai Tecnici e Dirigenti
- V Compilare il referto e sottoscriverlo unitamente ai Dirigenti delle due squadre
- V Favorire l'organizzazione del *"Terzo Tempo Fair Play"*, invitando i genitori a portare una merenda da far condividere a tutti i bambini che hanno partecipato alla gara (Tè caldo, crostata, ecc.)

Suggerimenti e linee guida

È opportuno che i bambini, prima di prendere parte alle gare, vengano formati sulle regole del gioco. Pertanto ciascuna società dovrà occuparsi di coinvolgere esperti delle regole del gioco applicate nell'Attività di Base, come, ad esempio:

- ⊡ la Sezione AIA di appartenenza
- ⊡ gli Arbitri (in attività o dismessi)
- ⊡ gli Esperti dell'Attività di Base messi a disposizione del Coordinamento Federale Regionale-SGS
- ⊡ i Dirigenti-Arbitro appositamente formati

È quindi evidente che durante gli allenamenti settimanali il Tecnico dovrà "allenare" i giovani calciatori all'autoarbitraggio, in accordo con le finalità di cui sopra.

È molto importante che le società informino i genitori dei giovani calciatori sulla Modalità dell'Autoarbitraggio, sulle sue finalità e sulle modalità esecutive, così da creare quell'ideale clima positivo in cui il giovane calciatore possa apprendere nel miglior modo possibile.

Durante la gara, tecnico, dirigenti accompagnatori e pubblico devono fare attenzione a non influenzare le decisioni dei giocatori (es. "prendila che è nostra!", "vai avanti che non è fallo" ecc.).

In caso di particolari situazioni di gioco, di seguito sono schematizzate alcune semplici soluzioni:

(Slides presentate ai corsi informativi per Dirigente-Arbitro dal dott. Stefano Florit)

Si ringrazia il Coordinamento Federale Regionale Friuli Venezia Giulia del Settore Giovanile e Scolastico per il contributo offerto per la realizzazione di tale documento

LE MODALITÀ DI GIOCO DELLA CATEGORIA PULCINI
E LE VARIAZIONI REGOLAMENTARI APPOSITAMENTE PREVISTE

- La gara si disputa con le seguenti modalità:
  - **Pulcini 1° anno** 7c7 (var. 6c6) (nati nel 2009, con possibilità di utilizzare 3 giovani nati nel 2010, come meglio specificato nel CU n.1 del SGS)
  - **Pulcini 2° anno** 7c7 (var. 6c6) (nati nel 2008, con possibilità di utilizzare 3 giovani nati nel 2009)
  - **Pulcini Misti** 7c7 (var. 6c6) (nati dall'1.1.2008 al 31.12.2009, con possibilità di partecipazione dei nati nel 2010 che hanno compiuto 8 anni)

Nel caso in cui le società abbiano un numero sufficiente di bambini e altri spazi di gioco, è possibile effettuare più confronti contemporaneamente nella medesima modalità di gioco o con un numero inferiore di giocatori.

- **Tutti i bambini iscritti nella lista di gara devono partecipare alla gara** . In particolare, obbligo di partecipare ad almeno uno dei primi due tempi di gioco, senza essere sostituiti, mentre nel terzo tempo è possibile effettuare sostituzioni libere, con l'auspicio di partecipare a due tempi sui tre previsti.

Nei primi due tempi non sono previste sostituzioni per i nuovi entrati, pertanto, nel secondo tempo, è possibile effettuare sostituzioni durante il gioco solo tra i bambini che hanno giocato nel primo tempo.

- **Durata della gara: 3 tempi di 15' ciascuno**

Nel caso in cui, le società abbiano un numero ampio di giocatori e non sia stato possibile effettuare più partite in contemporanea ed il tempo a disposizione lo consenta, è possibile disputare il 4° tempo della durata di 15'. In tal caso, tutti i bambini devono giocare per almeno due tempi di gioco, ma non possono prendere parte a più di tre.

- La regola del fuorigioco non è applicata nella categoria Pulcini
- In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, ma viene applicato il divieto di pressing sul portiere che riceve che non può essere attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; Il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo
- Rimessa laterale effettuata con le mani
- Rimessa dal fondo effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore
- Ogni tempo di gioco inizia da 0-0, iniziando quindi un nuovo confronto e consentire ai bambini "nuovi entrati" di "partecipare alla propria gara"
- Qualora si raggiunga una differenza di 5 reti tra una squadra e l'altra nel corso del tempo di gioco, la squadre che sta perdendo può inserire un giocatore in più in campo, fino al raggiungimento di un passivo di 3 reti.
- È previsto l'utilizzo della "GREEN CARD", il cartellino verde che premia particolari gesti di Fair Play nei confronti del gioco, degli avversari, del pubblico, etc.
- In ciascun tempo i tecnici possono richiedere un time-out della durata di 1'. Per farlo è necessario che il gioco sia fermo e che la palla sia in possesso della squadra che lo richiede, nella propria metà campo.
- Al termine della gara tutti i bambini devono ritrovarsi al centro del campo per salutarsi.
- Dimensioni del campo e delle porte:
  - Campo 6c6 mt 40-50 x 25-30 Porte: mt 5,00 x 1,80
  - Campo 7c7 mt 50-65 x 35-45 Porte: mt 5,50 x 2,00
- Area di rigore di forma rettangolare delle seguenti dimensioni di massima:
  - 6c6 mt 20 x 10 7c7 mt 25 x 10
- Distanza Calcio di Rigore mt 7 Distanza della barriera mt 6

Spett.le C. R._____
LND - FIGC
Via_____
Cap_____Città_____

Timbro del Comitato

RICHIESTA DI DEROGA PER LE RAGAZZE CALCIATRICI
che chiedono di giocare nella fascia d'età inferiore alla propria età

SCHEDA ESERCENTI LA POTESTÀ GENITORIALE

Società_____

Padre_____

Madre_____

Esercenti la potestà genitoriale sulla minore

_____Nata il_____

DICHIARANO

Di autorizzarla a partecipare ai tornei della F.I.G.C. - S.G.S. nella fascia d'età inferiore rispetto alla propria età

nella seguente attività:

- ☐ Under 15
- ☐ Esordienti Misti
- ☐ Esordienti1° Anno (nati nel 2011)
- ☐ Pulcini 2° Anno (nati nel 2012)
- ☐ Altro _____
- ☐ Under 14 (nati nel 2009)
- ☐ Esordienti 2° Anno (nati nel 2010)
- ☐ Pulcini Misti
- ☐ Pulcini 1° Anno (nati nel 2013)

Nelle categorie "Piccoli Amici" e "Primi Calci", la partecipazione all'attività della fascia d'età inferiore di un anno alla propria sarà, invece, automaticamente consentita alle bambine, senza necessità di richiesta di deroga.

Timbro della Società

FIRMA DEI GENITORI

Padre_____

Madre_____

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

TORNEO ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE
CALCIO A 5

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A CINQUE
UNDER 13

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE
ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 – Il campo di gioco
Le dimensioni del terreno di gioco sono quelle previste dal Regolamento di Calcio a 5 (25≈42m x 15≈25 m).

Dimensioni delle porte: 3 x 2 metri (porte regolamentari per Calcio a 5).
Dimensione area di rigore: Area regolamentare Calcio a 5

Art. 2 - Pallone
Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "3 a rimbalzo controllato".

Art. 3 – Modalità di svolgimento e durata delle gare
In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di solo andata o dove possibile con gare di andata e ritorno.
Le squadre si confronteranno in **Gare di Calcio a 5**

Le gare si svolgeranno in 3 tempi della durata di 20 minuti ciascuno non effettivi.

Oltre ai 3 tempi di gioco è previsto lo svolgimento di un gioco a confronto scelto tra quelli proposti nel **Progetto *#FutsalChallenge*** allegato.

La regola relativa al "retropassaggio al Portiere" verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Gioco del Calcio a 5, per cui il portiere, ad esempio, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio di un compagno di squadra, con applicazione del divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio). Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato e deve poter giocare senza essere contrastato

La Rimessa dal fondocampo dovrà essere effettuata con le mani da parte del portiere.

Non è concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversario.

È concessa la possibilità di richiedere 1 Time-out di 1' per squadra per tempo.

Art. 4 – Sostituzione dei giocatori
Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, purché a gioco fermo.

Art. 5 – Punteggi e classifiche
In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

La "GRADUATORIA DI MERITO/CLASSIFICA" finale sarà data dalla somma dei punteggi **C e D.**

Le squadre prime classificate nella graduatoria di merito accederanno alla fase successiva, secondo quanto determinato dal regolamento specifico indicato dal competente Ufficio del Coordinatore Federale Regionale SGS.

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "GARA"

Il risultato della **"GARA"** nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: ciascun tempo non costituisce gara a sé, ma "mini-gara". Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	Punteggio GARA
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2-1

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "FUTSAL CHALLENGE"

La gara di Abilità Tecniche, come solitamente prevista nell'ambito della categoria Esordienti, in questo Torneo viene proposta attraverso l'attività proposta nel "Futsal Challenge".
La Società che ospita la gara potrà scegliere una delle proposte previste nel Programma da disputarsi in avvio del confronto.
Il risultato del confronto della sfida "Futsal Challenge" determinerà l'attribuzione di 1 punto alla squadra vincente (o ad entrambe nel caso di risultato di parità), da aggiungere al risultato dell'incontro (vedi punto successivo)

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "INCONTRO"

Il risultato complessivo dell'**"INCONTRO"** è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del "Grassroots Challenge", determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:
3 punti in caso di vittoria
1 punto in caso di parità
0 punti in caso di sconfitta

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Punteggio Tecnico della sfida "Futsal Challenge"
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Miglior Punteggio complessivo ottenuto nel "Futsal Challenge"
5. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
6. Sorteggio

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

Per il punteggio **"BONUS"** valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati delle gare, andranno a contribuire alla determinazione delle classifiche finali per l'accesso alle successive fasi previste.

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno **10 giocatori in distinta** gara	2 per ciascuna gara
Squadra Esordienti con almeno **8 giocatori in distinta** gara	1 per ciascuna gara
Partecipazione alla gara di almeno 3 bambine (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzato secondo quanto previsto dal regolamento)	1 per ciascuna gara

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 01/07/2021 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

ATTIVITA' TECNICA

"FUTSAL CHALLENGE"

Di seguito vengono presentati i giochi previsti da abbinare allo svolgimento delle gare delle categorie di base di Calcio a 5 Pulcini ed Esordienti.

In ogni incontro della categoria Esordienti le squadre dovranno confrontarsi anche in una delle seguenti sfide previste nell'ambito del *FUTSAL CHALLENGE.*

La società che ospita la gara, in relazione allo spazio ed al materiale a disposizione potrà scegliere la sfida con cui organizzare il confronto.

Ciascuna sfida è concepita con il presupposto di ridurre allo stretto necessario l'utilizzo di materiale da campo (es. delimitatori di campo o coni), permettendo un rapido cambio per riorganizzare lo spazio in funzione della successiva gara/gioco partita, permettendo la più ampia partecipazione possibile.

Di seguito le 6 proposte tecniche da cui poter scegliere.

1. ATTACCO IN INFERIORITA'

DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Ai fini di garantire una maggiore sicurezza ai giocatori coinvolti nell'attività, le linee laterali vengono ristrette di un metro rispetto alle linee di fondo e centro campo. Vengono delimitate 2 *zone di costruzione* con profondità 5 metri (si prende come riferimento la distanza dal calcio d'angolo). Si utilizzano 2 porte (3x2 metri) collocate oltre i lati corti del campo. Si gioca una partita 3 contro 3 con l'obbligo di avere sempre un giocatore nella propria zona di costruzione (l'area delimitata davanti alle porte).

REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori di ogni squadra deve sempre rimanere all'intero della propria zona di costruzione. Il giocatore all'interno della zona di costruzione può uscire da questo spazio solo se un suo compagno di squadra si trova già all'interno di questa zona e vi rimane in sua sostituzione. Non è previsto il portiere. nessuno dei giocatori in campo può utilizzare le mani per entrare in contatto con la palla. I giocatori che inizialmente si trovano all'interno della zona centrale del campo possono entrare in ogni momento del gioco all'interno della propria zona di costruzione o di quella avversaria, senza limitazioni di movimento.
Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa in gioco da fondo campo, il gioco riprende con la palla in possesso del giocatore all'interno della proprio in zona di costruzione, quest'ultimo ha l'obbligo di effettuare un passaggio ad un compagno o uscire da questo spazio in conduzione di palla qualora un compagno sia già entrato all'interno della zona di costruzione.
- Le rimesse laterali si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale.

Falli:

- Qualora un difensore commetta un fallo all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri (in tal caso è previsto che la porta vengo difesa da un portiere al quale viene concesso l'uso delle mani per parare).
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora una squadra rimanga senza giocatore nella zona di meta, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri (anche in questo caso è concesso l'uso delle mani al giocatore a difesa della porta).

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 12 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

2. 3CONTRO3 + PIVOT

DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Ai fini di garantire una maggiore sicurezza ai giocatori coinvolti nell'attività, le linee laterali vengono ristrette di un metro rispetto alle linee di fondo e centro campo. Vengono delimitate 2 zone di costruzione con profondità 5 metri (si prende come riferimento la distanza dal calcio d'angolo). 2 porte (3x2 metri) vengono collocate oltre i lati corti del campo. Si gioca uno Small Sided Game 4 contro 4 con l'obbligo di avere sempre un giocatore nella zona di costruzione avversaria (l'area delimitata davanti alle porte).

REGOLE

Durante l'intera durata della partita uno dei 4 giocatori di ogni squadra deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Il pivot di ogni squadra, ricevuto palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo.
Al portiere è concessa la possibilità di prendere la palla con le mani all'interno di tutto l'area di costruzione. I giocatori che si trovano all'interno della zona centrale è concesso l'ingresso all'interno della propria zona di costruzione per impedire al pivot la realizzazione di una rete.
Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa dal fondo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- Le rimesse laterali (anche con la palla che esce in zona di costruzione) si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale.

Falli:

- Qualora un fallo venga commesso all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora una squadra rimanga senza giocatore nella zona di costruzione avversaria, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri (anche in questo caso è concesso l'uso delle mani al giocatore a difesa della porta).

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 16 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

3. GOAL CONTRO META

DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo presenta: una porta posizionata regolarmente sulla linea di fondo campo; un'area di rigore (i limiti laterali della quale corrispondono ai limiti laterali del campo); una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centro campo. L'ampiezza dello spazio di gioco viene considerata come l'intera ampiezza del campo di calcio a 5. Le 2 squadre si schierano una a difesa della porta (attraverso un portiere e 2 giocatori di movimento nella porzione centrale del campo) ed una squadra a difesa della zona di meta (attraverso 2 giocatori nella zona centrale del campo ed uno nel ruolo di pivot all'interno dell'area di rigore avversaria). Si gioca una Situazione di Gioco 3 contro 3 nella quale una squadra ha l'obiettivo di fare gol mentre l'altra ricerca di realizzare una meta portando la palla nell'area opposta alla porta.

REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'intero della zona di costruzione avversaria ricoprendo cos` il ruolo di pivot. Il pivot della squadra che attacca la porta, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo, viene ribodito come quest'ultimo, quando si trova in possesso della palla, può ricevere la pressione da uno qualsiasi degli avversari. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot. La squadra che difende la porta ha il compito portare (e fermare) la palla nell'area di meta degli avversari (questi. per difenderla, non possono entrare all'interno della loro zona di meta).
Il gioco si svolge in 2 tempi do 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di poreggio, ogni squadra riceve un punto). Al termine del primo tempo di gioco i 2 gruppi invertono i loro ruoli obiettivi: chi attaccavo la porta difende la linea di meta e viceversa.

Il portiere può prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di rigore (spazio che si prolunga sino alle linee laterali e non si limita all'area di rigore del campo di calcio a 5).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa da fondo campo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- In caso la palla attraversi la zona di meta senza il concretizzarsi di un punto, qualora il possesso della stessa risulti a favore della squadra che attacca la porta, la successiva rimessa in gioco avviene attraverso una battuta da effettuare con palla che parte da un punto a piacere della linea di meta (l'azione può cominciare attraverso un passaggio oppure una conduzione autonoma).
- Le rimesse laterali si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

Falli:

- Qualora si commetta un fallo all'interno della propria area, viene concesso agli avversari un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Se difensore entra in contrasto nella propria area di meta, si assegna un punto agli attaccanti.

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 12 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi della *Situazione di Gioco*, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

4. PIVOT GOL vs PIVOT META

DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo di gioco presenta: una porta regolamentare posizionata sulla linea di fondo campo; un'area di rigore (i limiti laterali della quale corrispondono ai limiti laterali del campo); una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centro campo. Le 2 squadre si schierano una a difesa della porta (attraverso un portiere, 2 giocatori di movimento nella porzione centrale del campo ed un pivot nella zona di meta avversaria) ed una squadra a difesa della zona di meta (attraverso 2 giocatori nella zona centrale del campo ed uno nel ruolo di pivot all'interno dell'area di rigore avversaria). Si svolge una *Situazione di Gioco* 4 contro 3 nella quale una squadra ha l'obiettivo di fare gol mentre l'altra ricerca la realizzazione di un passaggio ad un giocatore posizionato nella zona di meta avversaria.

REGOLE

Durante l'intera durata dell'attività almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Allo stesso modo, durante tutta la durata del gioco, un giocatore della squadra a difesa della porta rimane nella zona di meta in qualità di pivot. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot mentre gli avversari, per realizzare un punto, devono obbligatoriamente far pervenire la palla al loro vertice. Chi effettua il passaggio della palla al pivot in meta, nell'azione successiva inverte il ruolo di gioco con il compagno al quale ha appena trasmesso il pallone. La squadra a difesa del passaggio al pivot in zona di meta non può difendere la stessa entrandovi all'interno. Qualora un difendente della zona

di meta entri nella stessa ostacolando l'intercetto del pivot, viene assegnato un punto agli avversari.
La Situazione di Gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). Al termine del primo tempo di gioco i 2 gruppi invertono i loro obiettivi di gioco: chi attaccava la porta ricerca il pivot in zona di meta e viceversa.
Il portiere può prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di rigore (spazio che si prolunga sino alle linee laterali e non si limita all'area di rigore del campo di calcio a 5).
Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa dal fondo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- Le rimesse laterali si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

Falli:

- Qualora si commetta un fallo all'interno della propria area viene concesso agli avversari un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa: il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora un giocatore, nel tentativo di impedire la meta alla squadra avversaria, entri nella propria zona di meta impedendo al pivot avversario di ricevere palla, viene assegnato un punto alla squadra avversaria.
- Qualora la palla esca oltre la zona di meta senzo essere intercettata dal pivot, il gioco riprende sempre attraverso una rimessa dal fondo a favore della squadra che deve cercore di realizzare il gol (battuta dalla linea che ne delimita la superficie).

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 14 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi della *Situazione di Gioco*, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

5. ATTACCO E CONTRATTACCO

DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* prevista si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo di gioco presenta: una porta regolamentare posizionata sulla linea di fondo campo; 3 porte di larghezza 1,5 metri, realizzate attraverso coni o delimitatori (collocate come da figura, una sul cerchio di centro campo e 2 sul prolungamento della linea immaginaria che unisce il segno dei 5 metri di distanza dal calcio d'angolo al centro del campo). 2 giocatori si schierano a difesa della porta regolamentare (un portiere ed un difensore) mentre i loro compagni di squadra si posizionano fuori dalla linea di fondo campo. 2 giocatori cercano la finalizzazione verso la porta e cominciano l'attività in possesso dell'unica palla utilizzata per la realizzazione della proposta, 3 dei loro compagni di squadra si posizionano ognuno a difesa di una delle porte delimitate in campo.

Si svolge una serie di situazioni che vedono il coinvolgimento di 2 attaccanti contro 1 difendente ed un portiere. In caso di perdita del possesso del pallone da parte dello squadra impegnata ad attaccare la porta si verifica una transizione che porta alla difesa delle 3 porte di piccole dimensioni delimitate in campo.

REGOLE

I 2 attaccanti cercano di realizzare un gol nella porta regolamentare. Il portiere ed il difensore, una volta riconquistato palla o dopo aver subito una rete, hanno l'obiettivo di fare gol in una delle 3 porticine delimitate all'interno del campo. In caso di gol nella porta regolamentare, il gioco riprende con una rimessa da fondo campo effettuata dalla coppia a difesa dello porta.

In caso di gol nelle porticine, l'attaccante dietro alla porta di piccole dimensioni dov'è stato realizzato il gol, entra in campo conducendo la palla (passando dalla porticina stessa), per dare luogo ad una nuova azione di gioco volta alla ricerca di un gol nella porta regolamentare.

All'ingresso in campo di un nuovo attaccante corrisponde l'uscita di un suo compagno dal terreno di gioco (questo va a posizionarsi dietro alla porticina rimasta libera).

Il passaggio all'interno delle 3 porte non è valido se la palla, entrando in rete, tocca un cono o supera, anche parzialmente uno dei delimitatori che definiscono i pali. Il portiere può cercare la realizzazione del gol nelle porticine solo con i piedi

Sostituzioni:

La sostituzione dei giocatori in attacco della porta si realizza in seguito ad ogni gol nelle porticine o all'uscita della palla in uno dei 3 lati che non sia quello di fondo campo (anche in questo caso il giocatore dietro la porticina prende palla, la conduce all'interno della porta ed entra ad attaccare la porta regolamentare assieme al compagno rimasto in campo).

La sostituzione dei giocatori in difesa (entrambi) avviene ogni 2 gol realizzati (fatti o subiti). L'ingresso e l'uscita dei giocatori a difesa della porta avviene dalla linea di fondo campo.

Qualora non si verifichi nessuna delle due situazioni precedentemente presentate (gol dei difendenti e 2 punti fatti o subiti), i cambi di tutti i giocatori in campo si effettuano dopo 3 minuti di gioco.

6. PALLA AL PIVOT CON SUPERIORITÀ

DESCRIZIONE

Il *Gioco di Posizione* si svolge su 2 campi adiacenti ognuno dei quali va dal limite dell'area di rigore alla linea di centrocampo, vengono inoltre delimitate 2 zone di meta profonde 5 metri (si prende come riferimento il segno che definisce la distanza di 5 metri dal calcio d'angolo) e larghe quanto l'intero campo. All'interno di ogni campo si svolge una situazione di 2 contro 2 con l'obiettivo di far pervenire la palla ad un terzo giocatore, definito vertice, posizionato oltre la linea di meta avversaria. Ogni squadra, oltre ai 3 giocatori impegnati in ogni campo, schiera un settimo partecipante, definito jolly, che può muoversi liberamente da un campo all'altro al termine di ogni azione di gioco partecipando così ad entrambi i Giochi di Posizione.

REGOLE

I jolly possono spostarsi da un campo all'altro al termine di ogni azione di gioco creando così possibili condizioni di superiorità/inferiorità numerica. Un'azione di gioco si considera terminata in 3 casi:

- Palla che termina fuori dal campo di gioco.
- Interruzione del gioco per un fallo.
- Punto (palla al pivot).

Il jolly non può quindi spostarsi da un campo all'altro durante lo svolgimento di un'azione di gioco. Il movimento di un jolly non dipende dal movimento del jolly avversario, possono infatti agire sullo stesso campo in contemporaneo oppure su campi diversi.

In caso di errore nello spostamento di un jolly, la squadra che ha commesso la scorrettezza viene sanzionata con un eventuale cambio di possesso del pallone: la squadra avversaria effettua un calcio di punizione battuto dal centro del campo.

Nel caso in cui il pallone usato per un Gioco di Possesso finisca inavvertitamente nel campo contiguo, ostacolando o impedendo un'azione in corso di svolgimento all'interno dello stesso, si effettua una ripresa del gioco attraverso un calcio di punizione battuto dalla squadra che ha avuto danno dall'ingresso della palla nel proprio settore.

Nel caso in cui un giocatore riesca a far pervenire palla al compagno oltre la linea di meta si effettua uno scambio di ruolo tra i due giocatori e la palla viene rimessa in gioco attraverso una rimessa dal fondo effettuata da parte di chi ha subito il punto.

Punteggio:
Si effettua un punto quando si riesce a trasmettere la palla in modo regolare al proprio compagno posizionato oltre la linea di meta avversaria. Alcune precisazioni sulla definizione del punteggio di gioco:

- Qualora il vertice fosse costretto a girarsi per intercettare il passaggio da parte del compagno, il punto non viene considerato valido.
- Il punto si considera valido anche quando la palla arriva casualmente al giocatore oltre la linea di meta: retro-passaggio sbagliato da parte degli avversari; deviazione fortuita del difendente che cerca di impedire il passaggio al vertice; rimpallo casuale.
- In seguito ad ogni punto, la squadra che l'ha subito inizia l'azione successiva attraverso una rimessa effettuata dalla propria linea di fondo-campo.

Vince il gioco la squadra che totalizza il maggior numero di punti. Le 2 situazioni di gioco parallele, pur sviluppandosi in autonomia una dall'altra, prevedono la somma dei punteggi ottenuti dai 2 gruppi di ogni squadra al termine dei 2 tempi di gioco da 6 minuti ciascuno.

Le rimesse in gioco:

- Le rimesse laterali e da fondo-campo si effettuano tutte attraverso un passaggio effettuato con i piedi oppure attraverso una conduzione palla autonoma.
- Le rimesse laterali si effettuano obbligatoriamente all'altezza del centrocampo mentre la ripresa del gioco da fondo-campo può avvenire in un punto a scelta sulla propria linea di meta.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I combi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 20 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi del *Gioco di Posizione*, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Il Jolly può essere cambiato dopo 3 minuti di gioco effettuando un cambio di ruolo con uno dei compagni impiegati nell'attività tecnica all'interno dei 2 campi di gioco.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

1) Premiare quei valori che contraddistinguono l'evento. La gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.

2) L'obiettivo è quello di favorire lo spirito sportivo tra i giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche di incoraggiare e valorizzare quelli buoni.

3) Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà il form di valutazione della gara.

4) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. <u>Da parte degli arbitri</u>

La valutazione del comportamento delle squadre durante le partite viene effettuata tenendo conto di:

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
- Atteggiamenti sanzionati dall'arbitro
- Atteggiamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
- Atteggiamenti fuori dal campo prima, durante e dopo la gara

1) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riscontrati dall'arbitro (es. non finalizzare una sicura occasione da gol per permettere di soccorrere un avversario infortunato, etc.):
   (a) Green Card: +1 punto per ciascun cartellino verde
   (con motivazione da riportare chiaramente nel referto dell'arbitro)

2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dall'arbitro):
   (a) Ammonizioni: -1 punto per ciascun cartellino giallo
   (b) Espulsioni: -5 punti per ciascun cartellino rosso

3) Sanzioni applicate per comportamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro):
   (a) Continuo vociare o urlare: -5 punti
   (b) Proteste nei confronti dell'arbitro: -5 punti
   (c) Mancato rispetto del protocollo prima, durante e dopo la partita (p.e. non stringere le mani della squadra avversaria): -5 punti
   (d) Atteggiamenti violenti (verbali o fisici): -5 punti
   (e) Lasciare l'area tecnica sporca: -5 punti

4) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, condivisione della procedura di ingresso in campo, organizzazione/partecipazione a "terzo tempo Fair Play"...):
   (a) +1 punto complessivo per l'atteggiamento positivo riscontrato

VALUTAZIONE FINALE

1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso della gara

2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classifica, saranno, nell'ordine, i seguenti:
   a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore);
   b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore);
   c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"

3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dall'Art. 5 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.

4) Il Settore Giovanile e Scolastico si riserva l'opportunità di invitare alla fase finale nazionale uno o più società che si sono particolarmente distinte nell'ambito del Fair Play.

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

TORNEO PULCINI FUTSAL CHALLENGE
CALCIO A 5

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A CINQUE
UNDER 11

PULCINI FUTSAL CHALLENGE
ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 – Il campo di gioco
Le dimensioni del terreno di gioco sono quelle previste dal Regolamento di Calcio a 5 (25≈42m x 15≈25 m).

Dimensioni delle porte: 3 x 2 metri (porte regolamentari per Calcio a 5).
Dimensione area di rigore: Area regolamentare Calcio a 5

Art. 2 - Pallone
Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "3 a rimbalzo controllato".

Art. 3 – Modalità di svolgimento e durata delle gare
In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di solo andata o dove possibile con gare di andata e ritorno.
Le squadre si confronteranno in **Gare di Calcio a 5**

Le gare si svolgeranno in 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno non effettivi.

Oltre ai 3 tempi di gioco è previsto lo svolgimento di un gioco a confronto scelto tra quelli proposti nel **Progetto *#FutsalChallenge*** allegato.

La regola relativa al 'retropassaggio al Portiere' verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Gioco del Calcio a 5, per cui il portiere, ad esempio, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio di un compagno di squadra, con applicazione del divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio). Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato e deve poter giocare senza essere contrastato

La Rimessa dal fondocampo dovrà essere effettuata con le mani da parte del portiere.

Non è concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversario.

È concessa la possibilità di richiedere 1 Time-out di 1' per squadra per tempo.

Art. 4 – Sostituzione dei giocatori
Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, purché a gioco fermo.

Art. 5 – Punteggi e classifiche
In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

La "GRADUATORIA DI MERITO/CLASSIFICA" finale sarà data dalla somma dei punteggi **C e D.**

Le squadre prime classificate nella graduatoria di merito accederanno alla fase successiva, secondo quanto determinato dal regolamento specifico indicato dal competente Ufficio del Coordinatore Federale Regionale SGS.

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "GARA"

Il risultato della **"GARA"** nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: quindi ogni tempo non costituisce gara a sé, ma "mini-gara". Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	Punteggio GARA
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2-1

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "FUTSAL CHALLENGE"

La gara di Abilità Tecniche, come solitamente prevista nell'ambito della categoria Esordienti, in questo Torneo viene proposta attraverso l'attività proposta nel "Futsal Challenge".
La Società che ospita la gara potrà scegliere una delle proposte previste nel Programma da disputarsi in avvio del confronto.
Il risultato del confronto della sfida "Futsal Challenge" determinerà l'attribuzione di 1 punto alla squadra vincente (o ad entrambe nel caso di risultato di parità), da aggiungere al risultato dell'incontro (vedi punto successivo)

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "INCONTRO"

Il risultato complessivo dell'**"INCONTRO"** è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del "Grassroots Challenge", determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, ad ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:
3 punti in caso di vittoria
1 punto in caso di parità
0 punti in caso di sconfitta

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Punteggio Tecnico della sfida "Futsal Challenge"
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Miglior Punteggio complessivo ottenuto nel "Futsal Challenge"
5. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
6. Sorteggio

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

Per il punteggio **"BONUS"** valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati delle gare, andranno a contribuire alla determinazione delle classifiche finali per l'accesso alle successive fasi previste.

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno **10 giocatori in distinta** gara	2 per ciascuna gara
Squadra Esordienti con almeno **8 giocatori in distinta** gara	1 per ciascuna gara
Partecipazione alla gara di almeno 3 bambine (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzato secondo quanto previsto dal regolamento)	1 per ciascuna gara

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 01/07/2021 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

ATTIVITA' TECNICA

"FUTSAL CHALLENGE"

Di seguito vengono presentati i giochi previsti da abbinare allo svolgimento delle gare delle categorie di base di Calcio a 5 Pulcini ed Esordienti.

In ogni incontro della categoria Pulcini le squadre dovranno confrontarsi anche in una delle seguenti sfide previste nell'ambito del *FUTSAL CHALLENGE.*

La Società che ospita la gara, in relazione allo spazio ed al materiale a disposizione potrà scegliere la sfida con cui organizzare il confronto.

Ciascuna sfida è concepita con il presupposto di ridurre allo stretto necessario l'utilizzo di materiale da campo (es. delimitatori di campo o coni), permettendo un rapido cambio per riorganizzare lo spazio in funzione della successiva gara/gioco partita, permettendo la più ampia partecipazione possibile.

Di seguito le 6 proposte tecniche da cui poter scegliere.

1. ATTACCO IN INFERIORITA'

DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Ai fini di garantire una maggiore sicurezza ai giocatori coinvolti nell'attività, le linee laterali vengono ristrette di un metro rispetto alle linee di fondo e centro campo. Vengono delimitate 2 *zone di costruzione* con profondità 5 metri (si prende come riferimento la distanza dal calcio d'angolo). Si utilizzano 2 porte (3x2 metri) collocate oltre i lati corti del campo. Si gioca una partita 3 contro 3 con l'obbligo di avere sempre un giocatore nella propria zona di costruzione (l'area delimitata davanti alle porte).

REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori di ogni squadra deve sempre rimanere all'intero della propria zona di costruzione. Il giocatore all'interno della zona di costruzione può uscire da questo spazio solo se un suo compagno di squadra si trova già all'interno di questa zona e vi rimane in sua sostituzione. Non è previsto il portiere. nessuno dei giocatori in campo può utilizzare le mani per entrare in contatto con la palla. I giocatori che inizialmente si trovano all'interno della zona centrale del campo possono entrare in ogni momento del gioco all'interno della propria zona di costruzione o di quella avversaria, senza limitazioni di movimento.
Il gioco si svolge in 2 tempi da 5 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa in gioco da fondo campo, il gioco riprende con la palla in possesso del giocatore all'interno della proprio in zona di costruzione, quest'ultimo ha l'obbligo di effettuare un passaggio ad un compagno o uscire da questo spazio in conduzione di palla qualora un compagno sia già entrato all'interno della zona di costruzione.
- Le rimesse laterali si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale.

Falli:

- Qualora un difensore commetta un fallo all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri (in tal caso è previsto che la porta venga difesa da un portiere al quale viene concesso l'uso delle mani per parare).
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora una squadra rimanga senza giocatore nella zona di meta, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri (anche in questo caso è concesso l'uso delle mani al giocatore a difesa della porta).

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 12 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

2. 3CONTRO3 + PIVOT

DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Ai fini di garantire una maggiore sicurezza ai giocatori coinvolti nell'attività, le linee laterali vengono ristrette di un metro rispetto alle linee di fondo e centro campo. Vengono delimitate 2 zone di costruzione con profondità 5 metri (si prende come riferimento la distanza dal calcio d'angolo). 2 porte (3x2 metri) vengono collocate oltre i lati corti del campo. Si gioca uno Small Sided Game 4 contro 4 con l'obbligo di avere sempre un giocatore nella zona di costruzione avversaria (l'area delimitata davanti alle porte).

REGOLE

Durante l'intera durata della partita uno dei 4 giocatori di ogni squadra deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Il pivot di ogni squadra, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo.
Al portiere è concessa la possibilità di prendere la palla con le mani all'interno di tutto l'area di costruzione. I giocatori che si trovano all'interno della zona centrale è concesso l'ingresso all'interno della propria zona di costruzione per impedire al pivot la realizzazione di una rete.
Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa dal fondo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- Le rimesse laterali (anche con la palla che esce in zona di costruzione) si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale.

Falli:

- Qualora un fallo venga commesso all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora una squadra rimanga senza giocatore nella zona di costruzione avversaria, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri (anche in questo caso è concesso l'uso delle mani al giocatore a difesa della porta).

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 16 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

3. GOAL CONTRO META

DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo presenta: una porta posizionata regolarmente sulla linea di fondo campo; un'area di rigore (i limiti laterali della quale corrispondono ai limiti laterali del campo); una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centro campo. L'ampiezza dello spazio di gioco viene considerata come l'intera ampiezza del campo di calcio a 5. Le 2 squadre si schierano una a difesa della porta (attraverso un portiere e 2 giocatori di movimento nella porzione centrale del campo) ed una squadra a difesa della zona di meta (attraverso 2 giocatori nella zona centrale del campo ed uno nel ruolo di pivot all'interno dell'area di rigore avversaria). Si gioca una Situazione di Gioco 3 contro 3 nella quale una squadra ha l'obiettivo di fare gol mentre l'altra ricerca di realizzare una meta portando la palla nell'area opposta alla porta.

REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'intero della zona di costruzione avversaria ricoprendo cos` il ruolo di pivot. Il pivot della squadra che attacca la porta, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo, viene ribodito come quest'ultimo, quando si trova in possesso della palla, può ricevere la pressione da uno qualsiasi degli avversari. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot. La squadra che difende la porta ha il compito portare (e fermare) la palla nell'area di meta degli avversari (questi. per difenderla, non possono entrare all'interno della loro zona di meta).
Il gioco si svolge in 2 tempi do 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di poreggio, ogni squadra riceve un punto). Al termine del primo tempo di gioco i 2 gruppi invertono i loro ruoli obiettivi: chi attaccava la porta difende la linea di meta e viceversa.

Il portiere può prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di rigore (spazio che si prolunga sino alle linee laterali e non si limita all'area di rigore del campo di calcio a 5).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa da fondo campo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- In caso la palla attraversi la zona di meta senza il concretizzarsi di un punto, qualora il possesso della stessa risulti a favore della squadra che attacca la porta, la successiva rimessa in gioco avviene attraverso una battuta da effettuare con palla che parte da un punto a piacere della linea di meta (l'azione può cominciare attraverso un passaggio oppure una conduzione autonoma).
- Le rimesse laterali si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

Falli:

- Qualora si commetta un fallo all'interno della propria area, viene concesso agli avversari un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Se difensore entra in contrasto nella propria area di meta, si assegna un punto agli attaccanti.

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 12 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi della *Situazione di Gioco*, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

4. PIVOT GOL vs PIVOT META

DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo di gioco presenta: una porta regolamentare posizionata sulla linea di fondo campo; un'area di rigore (i limiti laterali della quale corrispondono ai limiti laterali del campo); una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centro campo. Le 2 squadre si schierano una a difesa della porta (attraverso un portiere, 2 giocatori di movimento nella porzione centrale del campo ed un pivot nella zona di meta avversaria) ed una squadra a difesa della zona di meta (attraverso 2 giocatori nella zona centrale del campo ed uno nel ruolo di pivot all'interno dell'area di rigore avversaria). Si svolge una *Situazione di Gioco* 4 contro 3 nella quale una squadra ha l'obiettivo di fare gol mentre l'altra ricerca la realizzazione di un passaggio ad un giocatore posizionato nella zona di meta avversaria.

REGOLE

Durante l'intera durata dell'attività almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'intero della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Allo stesso modo, durante tutta la durata del gioco, un giocatore della squadra a difesa della porta rimane nella zona di meta in qualità di pivot. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot mentre gli avversari, per realizzare un punto, devono obbligatoriamente far pervenire la palla al loro vertice. Chi effettua il passaggio della palla al pivot in meta, nell'azione successiva inverte il ruolo di gioco con il compagno al quale ha appena trasmesso il pallone. La squadra a difesa del passaggio al pivot in zona di meta non può difendere la stessa entrandovi all'interno. Qualora un difendente della zona

di meta entri nella stessa ostacolando l'intercetto del pivot, viene assegnato un punto agli avversari.
La Situazione di Gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). Al termine del primo tempo di gioco i 2 gruppi invertono i loro obiettivi di gioco: chi attaccava la porta ricerca il pivot in zona di meta e viceversa.
Il portiere può prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di rigore (spazio che si prolunga sino alle linee laterali e non si limita all'area di rigore del campo di calcio a 5).
Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa dal fondo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- Le rimesse laterali si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

Falli:

- Qualora si commetta un fallo all'interno della propria area viene concesso agli avversari un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa: il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora un giocatore, nel tentativo di impedire la meta alla squadra avversaria, entri nella propria zona di meta impedendo al pivot avversario di ricevere palla, viene assegnato un punto alla squadra avversaria.
- Qualora la palla esca oltre la zona di meta senza essere intercettata dal pivot, il gioco riprende sempre attraverso una rimessa dal fondo a favore della squadra che deve cercare di realizzare il gol (battuta dalla linea che ne delimita la superficie).

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 14 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi della *Situazione di Gioco*, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

5. ATTACCO E CONTRATTACCO

DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* prevista si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo di gioco presenta: una porta regolamentare posizionata sulla linea di fondo campo; 3 porte di larghezza 1,5 metri, realizzate attraverso coni o delimitatori (collocate come da figura, una sul cerchio di centro campo e 2 sul prolungamento della linea immaginaria che unisce il segno dei 5 metri di distanza dal calcio d'angolo al centro del campo). 2 giocatori si schierano a difesa della porta regolamentare (un portiere ed un difensore) mentre i loro compagni di squadra si posizionano fuori dalla linea di fondo campo. 2 giocatori cercano la finalizzazione verso la porta e cominciano l'attività in possesso dell'unica palla utilizzata per la realizzazione della proposta, 3 dei loro compagni di squadra si posizionano ognuno a difesa di una delle porte delimitate in campo.

Si svolge una serie di situazioni che vedono il coinvolgimento di 2 attaccanti contro 1 difendente ed un portiere. In caso di perdita del possesso del pallone da parte dello squadra impegnata ad attaccare la porta si verifica una transizione che porta alla difesa delle 3 porte di piccole dimensioni delimitate in campo.

REGOLE

I 2 attaccanti cercano di realizzare un gol nella porta regolamentare. Il portiere ed il difensore, una volta riconquistata palla o dopo aver subito una rete, hanno l'obiettivo di fare gol in una delle 3 porticine delimitate all'interno del campo. In caso di gol nella porta regolamentare, il gioco riprende con una rimessa da fondo campo effettuata dalla coppia a difesa dello porta.

In caso di gol nelle porticine, l'attaccante dietro alla porta di piccole dimensioni dov'è stato realizzato il gol, entra in campo conducendo la palla (passando dalla porticina stessa), per dare luogo ad una nuova azione di gioco volta alla ricerca di un gol nella porta regolamentare.

All'ingresso in campo di un nuovo attaccante corrisponde l'uscita di un suo compagno dal terreno di gioco (questo va a posizionarsi dietro alla porticina rimasta libera).

Il passaggio all'interno delle 3 porte non è valido se la palla, entrando in rete, tocca un cono o supera, anche parzialmente uno dei delimitatori che definiscono i pali. Il portiere può cercare la realizzazione del gol nelle porticine solo con i piedi

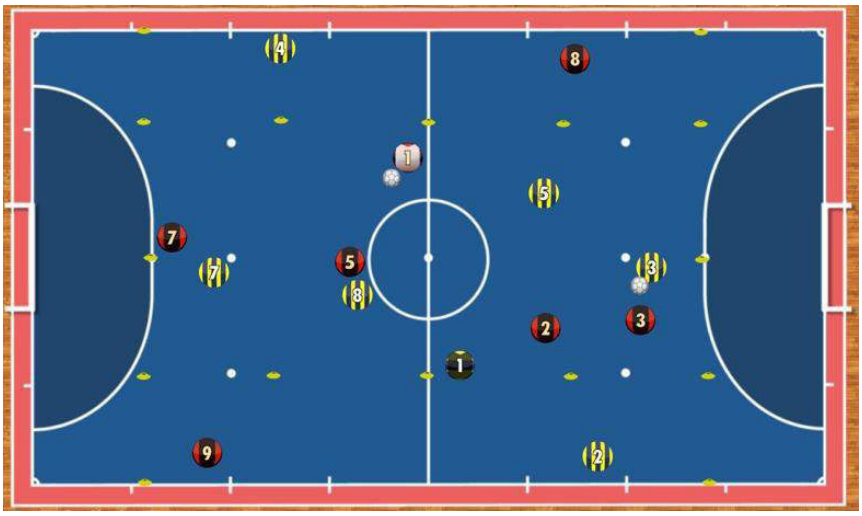
Sostituzioni:

La sostituzione dei giocatori in attacco della porta si realizza in seguito ad ogni gol nelle porticine o all'uscita della palla in uno dei 3 lati che non sia quello di fondo campo (anche in questo caso il giocatore dietro la porticina prende palla, la conduce all'interno della porta ed entra ad attaccare la porta regolamentare assieme al compagno rimasto in campo).

La sostituzione dei giocatori in difesa (entrambi) avviene ogni 2 gol realizzati (fatti o subiti). L'ingresso e l'uscita dei giocatori a difesa della porta avviene dalla linea di fondo campo.

Qualora non si verifichi nessuna delle due situazioni precedentemente presentate (gol dei difendenti e 2 punti fatti o subiti), i cambi di tutti i giocatori in campo si effettuano dopo 3 minuti di gioco.

6. PALLA AL PIVOT CON SUPERIORITÀ



DESCRIZIONE

Il *Gioco di Posizione* si svolge su 2 campi adiacenti ognuno dei quali va dal limite dell'area di rigore alla linea di centrocampo, vengono inoltre delimitate 2 zone di meta profonde 5 metri (si prende come riferimento il segno che definisce la distanza di 5 metri dal calcio d'angolo) e larghe quanto l'intero campo. All'interno di ogni campo si svolge una situazione di 2 contro 2 con l'obiettivo di far pervenire la palla ad un terzo giocatore, definito vertice, posizionato oltre la linea di meta avversaria. Ogni squadra, oltre ai 3 giocatori impegnati in ogni campo, schiera un settimo partecipante, definito jolly, che può muoversi liberamente da un campo all'altro al termine di ogni azione di gioco partecipando così ad entrambi i Giochi di Posizione.

REGOLE

I jolly possono spostarsi da un campo all'altro al termine di ogni azione di gioco creando così possibili condizioni di superiorità/inferiorità numerica. Un'azione di gioco si considera terminata in 3 casi:

- Palla che termina fuori dal campo di gioco.
- Interruzione del gioco per un fallo.
- Punto (palla al pivot).

Il jolly non può quindi spostarsi da un campo all'altro durante lo svolgimento di un'azione di gioco. Il movimento di un jolly non dipende dal movimento del jolly avversario, possono infatti agire sullo stesso campo in contemporaneo oppure su campi diversi.

In caso di errore nello spostamento di un jolly, la squadra che ha commesso la scorrettezza viene sanzionata con un eventuale cambio di possesso del pallone: la squadra avversaria effettua un calcio di punizione battuto dal centro del campo.

Nel caso in cui il pallone usato per un Gioco di Possesso finisca inavvertitamente nel campo contiguo, ostacolando o impedendo un'azione in corso di svolgimento all'interno dello stesso, si effettua una ripresa del gioco attraverso un calcio di punizione battuto dalla squadra che ha avuto danno dall'ingresso della palla nel proprio settore.

Nel caso in cui un giocatore riesca a far pervenire palla al compagno oltre la linea di meta si effettua uno scambio di ruolo tra i due giocatori e la palla viene rimessa in gioco attraverso una rimessa dal fondo effettuata da parte di chi ha subito il punto.

Punteggio:
Si effettua un punto quando si riesce a trasmettere la palla in modo regolare al proprio compagno posizionato oltre la linea di meta avversaria. Alcune precisazioni sulla definizione del punteggio di gioco:

- Qualora il vertice fosse costretto a girarsi per intercettare il passaggio da parte del compagno, il punto non viene considerato valido.
- Il punto si considera valido anche quando la palla arriva casualmente al giocatore oltre la linea di meta: retro-passaggio sbagliato da parte degli avversari; deviazione fortuita del difendente che cerca di impedire il passaggio al vertice; rimpallo casuale.
- In seguito ad ogni punto, la squadra che l'ha subito inizia l'azione successiva attraverso una rimessa effettuata dalla propria linea di fondo-campo.

Vince il gioco la squadra che totalizza il maggior numero di punti. Le 2 situazioni di gioco parallele, pur sviluppandosi in autonomia una dall'altra, prevedono la somma dei punteggi ottenuti dai 2 gruppi di ogni squadra al termine dei 2 tempi di gioco da 6 minuti ciascuno.

Le rimesse in gioco:

- Le rimesse laterali e da fondo-campo si effettuano tutte attraverso un passaggio effettuato con i piedi oppure attraverso una conduzione palla autonoma.
- Le rimesse laterali si effettuano obbligatoriamente all'altezza del centrocampo mentre la ripresa del gioco da fondo-campo può avvenire in un punto a scelta sulla propria linea di meta.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I combi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 20 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi del *Gioco di Posizione*, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Il Jolly può essere cambiato dopo 3 minuti di gioco effettuando un cambio di ruolo con uno dei compagni impiegati nell'attività tecnica all'interno dei 2 campi di gioco.

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

1) Promotore ce valori che contrddistinguono l'evento. Ic gara verrà valutata anche in merito alla condotte FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.

2) L'ob ett vc è quello di favorire lo spirito sportivo tra giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche ci incoraggiare e valorizzare quelli buoni.

3) Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà il form di valutazione della gara.

4) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. <u>Da parte degli arbitri</u>

La valutazione del comportamento delle squadre durante le partite viene effettuata tenendo conto di:

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
- Atteggiamenti sanzionati dall'arbitro
- Atteggiamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
- Atteggiamenti fuori dal campo prima, durante e dopo la gara

1) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riscontrati dall'arbitro (es. non finalizzare una sicura occasione da gol per permettere di soccorrere un avversario infortunato, etc.):
   (a) Green Card: +1 punto per ciascun cartellino verde
   (con motivazione da riportare chiaramente nel referto dell'arbitro)

2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dall'arbitro):
   (a) Ammonizioni: -1 punto per ciascun cartellino giallo
   (b) Espulsioni: -5 punti per ciascun cartellino rosso

3) Sanzioni applicate per comportamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro):
   (a) Continuo vociare e urlare: -5 punti
   (b) Proteste nei confronti dell'arbitro: -5 punti
   (c) Mancato rispetto del protocollo prima, durante e dopo la partita (p.e. non stringere le mani della squadra avversaria): -5 punti
   (d) Atteggiamenti violenti (verbali o fisici): -5 punti
   (e) Lasciare l'area tecnica sporca: -5 punti

4) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riscontrati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, condivisione della procedura di ingresso in campo, organizzazione/partecipazione a "terzo tempo Fair Play".):
   (a) +1 punto complessivo per l'atteggiamento positivo riscontrato

VALUTAZIONE FINALE

1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati dal arbitro e Comitato Organizzatore, nel corso della gara

2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classifica, saranno, nell'ordine, i seguenti:
   a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore);
   b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore);
   c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"

3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dall'Art. 5 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.

4) Il Settore Giovanile e Scolastico si riserva l'opportunità di invitare alla fase finale nazionale una o più società che si sono particolarmente distinte nell'ambito del Fair Play.

Spett.le
Uff c o del Coord natore Federale Regionale SGS
Regione _____

ORGANIZZAZIONE DI CAMP ESTIVI /CENTRI ESTIVI

Il sottoscritto _____, in qualità di Legale Rappresentante/ Responsabile del Settore Giovanile della Società _____ con sede nel Comune di _____, Prov. _____, con la presente informa codesto Uff c o del Coordinatore Federale Reg onale del Settore Giovanile e Scolastico che la Società intende organizzare un Centro Estivo / Camp Estivo aperto anche a ragazzi non tesserati per la propria Società come di seguito spec f cato:

LUOGO _____

PERIODO (compreso nel periodo di vacanze est ve scolastiche) _____

TIPOLOGIA DEL CENTRO/CAMP (es. Ludico-Sportivo, Avviamento/Perfezionamento Tecnico, Calc o a 5, , Sportivo-Multidisciplinare, ecc.)

_____

RESPONSABILE TECNICO (tesserato per la società):

_____

CONTATTI: mail _____ cell. _____

REFERENTE ORGANIZZATIVO: _____

CONTATTI: mail _____ cell. _____

Dichiaro di essere a conoscenza di quanto previsto dal CU SGS n.1 relativamente alle disposizioni regolamentari nell'organizzazione dei Centri/Camp Estivi e in particolare della necessità di "Nulla Osta" della Società di appartenenza per i tesserati con vincolo pluriennale nonché della esigenza di garantire in quanto Società organizzatrice idonea copertura assicurativa a favore dei giovani che risultano tesserati per altre Società o che non sono tesserati per alcuna Società affiliata alla FIGC.
A tal proposito il sottoscritto impegna la propria Società ad adempiere a quanto previsto dalle attuali specifiche linee guida relative all'emergenza COVID-19 e ad eventuali ulteriori disposizioni vengano emanate dal Governo e/o dagli enti locali territorialmente competenti che possano trovare applicazione nell'ambito dell'organizzazione del Camp /Centro Estivo.

Luogo e data: Il Legale Rappresentante/Responsabile del Settore Giovanile

Timbro Società: _____

Spett.le
Ufficio del Coordinatore Federale Regionale SGS
Regione _____

ORGANIZZAZIONE DI OPEN DAY

Il sottoscritto _____, in qualità di Legale Rappresentante/ Responsabile del Settore Giovanile della Società _____ con sede nel Comune di _____, Prov. _____, con la presente informa codesto Ufficio del Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico che la Società intende organizzare un OPEN DAY al fine di promuovere la propria attività e favorire la conoscenza del proprio club, della propria struttura e della propria organizzazione, oltre che del proprio staff, in base a quanto previsto dal CU n.1 SGS, come di seguito specificato:

LUOGO _____

GIORNO_____ ORARIO _____

TIPOLOGIA DELL'OPEN DAY (es. maschile e/o femminile, calcio e/o calcio a 5)

_____

RESPONSABILE TECNICO (tesserato per la società):

_____

CONTATTI: mail _____ cell. _____

RESPONSABILE ORGANIZZATIVO: _____

CONTATTI: mail _____ cell. _____

Dichiaro di essere a conoscenza di quanto previsto dal CU SGS n.1 relativamente alle disposizioni regolamentari nell'organizzazione degli OPEN DAY, ovvero che, considerando il carattere promozionale degli "OPEN DAY" stessi, si precisa che in occasione di tali attività le Società possono coinvolgere esclusivamente giovani non tesserati/e per altre Società affiliate alla FIGC.
A tal proposito il sottoscritto impegna la propria Società ad adempiere a quanto previsto dalle attuali specifiche linee guida relative all'emergenza COVID-19 e ad eventuali ulteriori disposizioni vengano emanate dal Governo e/o dagli enti locali territorialmente competenti che possano trovare applicazione nell'ambito dell'organizzazione del Camp /Centro Estivo.

Luogo e data: Il Legale Rappresentante/Responsabile del Settore Giovanile

Timbro Società: _____