



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO - LEGA NAZIONALE DILETTANTI

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

VIALE AFFACCIO – II^a Traversa – Palazzo Nesci, n.23 – 89900 VIBO VALENTIA
TEL.. 0963 93411- FAX. 0963 991837

Indirizzo Internet: http://www.lnd.it/index.php?page=pub_homeprov&p=404

Indirizzo Internet: www.lnd.it

e-mail: cplnd.vibovalentia@figc.it

posta certificata: vibovalentia@pec.crcalabria.it

STAGIONE SPORTIVA 2022 / 2023

COMUNICATO UFFICIALE N° 47 DEL 16 MARZO 2023

1. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

SEGRETERIA

ATTIVITA' GIOVANILE

CALENDARIO TORNEO – ESORDIENTI FAIR PLAY – II^a FASE

In allegato al presente Comunicato Ufficiale si rimette, il Calendario del Torneo ESORDIENTI FAIR PLAY – II^a Fase della stagione sportiva 2022/2023, gli indirizzi, i colori sociali, i recapiti telefonici e le località dei rispettivi campi di gioco. La seconda fase servirà a determinare, attraverso la classifica finale, una graduatoria di riferimento che determinerà le società ammesse alle Fasi Finali Provinciali (Semifinale / Finale)

LIMITI DI ETÀ

Possono partecipare bambini/e nati/ dal 1.1.2010 al 31.12.2011. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività esordienti anche i giovani nati nel 2012 che abbiano compiuto il 10 anno di età (non i nati nel 2013).

PARTECIPAZIONE

I calciatori o calciatrici delle società partecipanti con due o più squadre potranno prendere parte esclusivamente alle gare nelle quali è impegnata la squadra per la quale sono stati iscritti nel relativo elenco ad inizio torneo. E' data facoltà di inserire nelle liste nuovi calciatori purché tesserati entro la data di inizio della seconda fase. La violazione di tale norma comporta la sanzione relativa alla perdita della gara.

DISTINTE DI GARA

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e/o calciatrici. Nell'elenco da presentare all'arbitro possono essere iscritti fino ad un massimo di 18 (diciotto), i quali, devono tutti prendere parte alla gara. L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara. Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori

ARTICOLAZIONE DELLE GARE

Le gare si articolano in una partita di tre (3) tempi di 20' ciascuno, alle quali partecipano 9 calciatori per tempo. Per quanto riguarda il risultato della gara i risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 – 0 (stessa cosa vale per il terzo) ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra(1 punto per ciascun tempo vinto e 1 punto per ogni tempo finito in pareggio) . In riferimento a quanto pubblicato sul Comunicato Ufficiale n. 25 del 13 ottobre 2022, si rammenta che le società iscritte al Torneo Under 13 Fair Play, per la seconda fase del Torneo dovranno svolgere prima delle gare 9 vs 9 i giochi di abilità tecnica "SMALLSIDEGAMES".

A tal proposito si allega la seconda versione relativa ai suddetti giochi di abilità tecnica che hanno subito variazioni relativamente a:

- 1) ripresa in gioco in seguito all'uscita della palla dal campo;
- 2) schieramento e ruoli;
- 3) fuorigioco 4 vs 4;
- 4) casi limite.

COMBINAZIONI DI RISULTATO FINALE

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	Risultato finale 3 - 3
Due tempi in pareggio e 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 squadra in tutti e tre i tempi:	3 - 0
Una vittoria a testa e un pareggio nei tre tempi:	2 - 2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2 - 1

Per determinare il risultato finale, alla gara dovrà essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio nel gioco tecnico.

Nel sottolineare i principi che sottintendono l'organizzazione delle attività e per permettere agli istruttori di comunicare direttamente agli allievi, evitando atteggiamenti diseducativi, **è possibile per entrambe le squadre utilizzare un Time-out della durata di 1 minuto, nell'arco di ciascun tempo di gioco.**

CAMPO DI GIOCO

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni (60/75-40/40), comunque a distanza di sicurezza (m. 1,50 almeno) da qualsiasi ostacolo. Le porte devono essere di dimensioni 5,50 x 1,80 o 6x2 (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)

DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI

E' ammesso il retropassaggio con divieto al portiere di prendere il pallone con le mani, pena calcio di punizione indiretto con pallone da posizionarsi al limite dell'area di rigore; Il "fuorigioco" è previsto solo tra il limite dell'area di rigore e la linea di fondocampo della squadra avversaria. La rimessa dal fondo deve essere effettuata dal portiere esclusivamente con i piedi, posizionando la palla ferma in un qualsiasi punto all'interno dell'area di rigore.

ZONA DI NO PRESSING:

In occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dall'area riceve la palla. E' chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco. I palloni devono essere regolamentari n. 4 E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del giocatore espulso nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione

SOSTITUZIONI

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due. Al termine del primo tempo, perciò, dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del 2° tempo. Nel terzo tempo, sono facoltativi i cambi liberi fra i calciatori che hanno preso parte alla gara.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

Per la direzione delle gare saranno utilizzati dirigenti-arbitri messi a disposizione dalla Società ospitante, che dovrà anche provvedere a far firmare, per avallo, il referto ai dirigenti accompagnatori delle due Società e, quindi, ad inviare il referto stesso alla Delegazione organizzatrice entro il secondo giorno dalla data di svolgimento della gara.

Qualora tale documento non dovesse pervenire entro cinque giorni dalla disputa della gara, il Presidente (o chi per lui ne svolge ufficialmente le funzioni) e la Società responsabile del mancato inoltrare vengono puniti, rispettivamente, con l'inibizione temporanea di cui al comma h) dell'articolo 19 e con l'ammenda prevista dal comma b) dell'articolo 18 del Codice di Giustizia Sportiva e/o la penalizzazione di punti in classifica. Ulteriori variazioni delle date delle gare dovranno essere ratificate dalla Delegazione.

Sarà possibile l'utilizzo di arbitri federali nel caso in cui le società partecipanti saranno disponibili al pagamento degli oneri occorrenti per tale utilizzo.

PENALIZZAZIONI

Il Giudice Sportivo Territoriale componente, esaminato il referto di gara e la corretta compilazione delle distinte, può in caso di irregolarità, assumere i provvedimenti disciplinari di seguito riportati:

a) referto di gara non correttamente compilato	punti - 0,50
b) per la prima rinuncia alla disputa di una gara	punti - 3,00
c) per la terza rinuncia alla disputa di una gara	esclusione
d) per irregolarità nelle sostituzioni	gara persa nel suo complesso

Alla fine della seconda fase sarà pubblicata una graduatoria di riferimento che determinerà le società ammesse alla Fase Finale Provinciale.

A parità di condizioni in classifica, la "vincente" sarà determinata secondo le priorità appresso indicate:

- a) livello raggiunto nel sistema di qualità dei Club Giovanili
- b) rapporto tra tecnici qualificati e numero bambini
- c) numero bambine partecipanti alle gare
- d) partecipazione alle riunioni organizzate dalla delegazione
- e) organizzazione del terzo tempo Fair Play
- f) sorteggio

QUALIFICAZIONE SECONDA FASE

Al termine della Seconda Fase, saranno determinate le squadre qualificate alla Fasi Finali Provinciali utilizzando le apposite Graduatorie di merito che oltre al risultato tecnico delle gare dovrà tenere in considerazione ulteriori parametri che di seguito vengono citati:

- Livello raggiunto nel Sistema di Qualità dei club Giovanili
- Rapporto tra tecnici qualificati e numero bambini
- Numero bambine partecipanti alle gare
- Partecipazione alle riunioni organizzate dalla Delegazione
- Organizzazione del Terzo Tempo Fair Play

Nella composizione della graduatoria dovranno anche essere considerate eventuali penalizzazioni dovute ad esempio:

- Sostituzioni non regolari
- Mancato saluto a fine gara
- Eventuali provvedimenti disciplinari comminati

PRECISAZIONE

Si fa presente che le società ammesse a disputare le Fasi Finali Provinciali e successivamente le Fasi Regionali devono obbligatoriamente presentare la distinta di gara con 18 giocatori;

SEMIFINALI PROVINCIALI

(GARA 1) 1° classificata Girone "A" - 2° classificata Girone "B" / 22 APRILE 2023 ore 16:30

GARA UNICA IN CASA DELLA SOCIETA' MEGLIO CLASSIFICATA

(GARA 2) 1° classificata Girone "B" - 2° classificata Girone "A" / 24 APRILE 2023 ore 16:30

GARA UNICA IN CASA DELLA SOCIETA' MEGLIO CLASSIFICATA

FINALE PROVINCIALE

SABATO 29 APRILE 2023 ore 16:30 / CAMPO DA DEFINIRE

FASE REGIONALE

RAGGRUPPAMENTO 2

Vincente Delegazione Reggio Calabria

Vincente Delegazione Gioia Tauro

Vincente Delegazione Locri

Vincente Delegazione Vibo Valentia

Domenica 28 Maggio 2023

Ospita la Delegazione di Gioia Tauro su impianto che sarà successivamente indicato. (Gare in contemporanea sulle due metà campo)

Ore 15,30 (Gara 1)	Vincente Delegazione Reggio Calabria -	Vincente Delegazione Vibo Valentia
(Gara 2)	Vincente Delegazione Locri -	Vincente Delegazione Gioia Tauro
Ore 16,30 (Gara 3)	Vincente Delegazione Reggio Calabria	Vincente Delegazione Locri
(Gara 4)	Vincente Delegazione Vibo Valentia -	Vincente Delegazione Gioia Tauro
Ore 17,30 (Gara 5)	Vincente Delegazione Reggio Calabria	Vincente Delegazione Gioia Tauro
(Gara 6)	Vincente Delegazione Vibo Valentia -	Vincente Delegazione Locri

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO.

Il risultato dell'incontro nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi di gioco e del gioco di abilità tecnica determinando il risultato finale ed il punteggio in classifica. A seguito del risultato finale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti: 3 punti per la vittoria 1 punto per il pareggio 0 punti per la sconfitta.

Al termine degli incontri verrà determinata la graduatoria finale per individuare le due società che parteciperanno alla fase Regionale.

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

- Esito degli incontri diretti (risultato dei tre tempi di gioco)
- Esito degli "SMALLSIDEGAMES"
- Partecipazione al raggruppamento di bambine
- Rapporto tra tecnici con qualifica del settore tecnico e numero di giovani tesserati (tra piccoli amici e allievi)
- Sorteggio

Le prime due classificate di ogni raggruppamento disputeranno la finale Regionale che si svolgerà Domenica 4 Giugno 2023, con inizio alle ore 15,30 presso il Centro Tecnico Federale di Catanzaro.

NELLE FESTE FINALI, E IN TUTTE LA FASI PRECEDENTI, NON DOVRANNO ESSERE PREVISTI TURNI AD ELIMINAZIONE DIRETTA (ES.SEMIFINALI CON DUE SQUADRE), NE TANTOMENO TEMPI SUPPLEMENTARI E/O CALCI DI RIGORE PER DETERMINARE LA VINCENTE.

IL SEGRETARIO
Giuseppe Restuccia

IL DELEGATO PROVINCIALE
Roberto Natale



F.I.G.C. Comitato Regionale Calabria

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

Torneo Esordienti Fair Play II° Fase S.S. 2022 – 2023 GIRONE “A”

1° Giornata Andata Venerdì 24 Marzo 2023 ore 15:30			2° Giornata Andata Martedì 28 Marzo 2023 ore 15:30		
COSTA DEGLI DEI	SAN CALOGERO		SAN CALOGERO	SANT'ONOFRIO	Mercoledì 29/3
SANT'ONOFRIO	VIBONESE		VIBONESE	COSTA DEGLI DEI	

3° Giornata Andata Sabato 1 Aprile 2023 ore 16:00		
COSTA DEGLI DEI	SANT'ONOFRIO	Venerdì 31/3
VIBONESE	SAN CALOGERO	

1° Giornata Ritorno Mercoledì 5 Aprile 2023 ore 16:00			2° Giornata Ritorno Mercoledì 12 Aprile 2023 ore 16:00		
SAN CALOGERO	COSTA DEGLI DEI	Giovedì 6/4	SANT'ONOFRIO	SAN CALOGERO	
VIBONESE	SANT'ONOFRIO		COSTA DEGLI DEI	VIBONESE	

3° Giornata Ritorno Sabato 15 Aprile 2023 ore 16:00		
SANT'ONOFRIO	COSTA DEGLI DEI	
SAN CALOGERO	VIBONESE	



F.I.G.C. Comitato Regionale Calabria

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

Torneo Esordienti Fair Play II° Fase S.S. 2022 – 2023 GIRONE “B”

1° Giornata Andata Venerdì 24 Marzo 2023 ore 15:30			2° Giornata Andata Mercoledì 29 Marzo 2023 ore 15:30		
REAL PIZZO	NUOVA BULLDOG		NUOVA BULLDOG	SAN NICOLA DA CRISSA	
RIPOSA:	SAN NICOLA DA CRISSA		RIPOSA:	REAL PIZZO	

3° Giornata Andata Venerdì 31 Marzo 2023 ore 15:30		
SAN NICOLA DA CRISSA	REAL PIZZO	
RIPOSA:	NUOVA BULLDOG	

1° Giornata Ritorno Mercoledì 5 Aprile 2023 ore 16:00			2° Giornata Ritorno Mercoledì 12 Aprile 2023 ore 16:00		
NUOVA BULLDOG	REAL PIZZO		SAN NICOLA DA CRISSA	NUOVA BULLDOG	
RIPOSA:	SAN NICOLA DA CRISSA		RIPOSA:	REAL PIZZO	

3° Giornata Ritorno Sabato 15 Aprile 2023 ore 16:00		
REAL PIZZO	SAN NICOLA DA CRISSA	
RIPOSA:	NUOVA BULLDOG	

ANNUARIO TORNEO ESORDIENTI FAIR PLAY 2^A FASE

"GIRONE A"

SOCIETA'	CAMPO DI GIOCO	REFERENTE	RECAPITO
A.S.D. ACADEMY COSTA DEGLI DEI	COMUNALE G. GRILLO	FARFAGLIA D.	3298937748
A.S.D. SAN CALOGERO CALIMERA	COMUNALE MAIO	PRESTIA G.	3461383866
A.S.D. SANT'ONOFRIO CALCIO	COMUNALE TEN D.RIZZO	ADDESI F.	3476612381
U.S. VIBONESE CALCIO S.R.L.	L.RAZZA – SCUOLA DI POLIZIA	RISO N.	3894345956

"GIRONE B"

SOCIETA'	CAMPO DI GIOCO	REFERENTE	RECAPITO
A.S.D. NUOVA BULLDOG	COMUNALE PISCOPIO	SANGIORGIO E.	3474676706
A.S.D. REAL PIZZO	COMUNALE V. TUCCI	CARCHEDI M.	3713271643
A.S.D. SAN NICOLA DA CRISSA	COM. SAN NICOLA DA CRISSA	GAGLIARDI F.	3471329418





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

TORNEO UNDER 13 Fair Play

Data partita	
Ora partita	
Luogo	

A --> Punteggio "Gara"				
3 tempi di gioco				
Società	1° tempo	2° tempo	3° tempo	Punt. finale
1.				
2.				

B --> Punteggio "Small Sided Games"						
Società	4 vs 4	5 vs 5	4 vs 4	5 vs 5		
	goal (OFF.)	goal (OFF.)	mete (DIF.)	mete (DIF.)	totale goal	totale mete
1.						
2.						
		mete (DIF.)	mete (DIF.)	goal (OFF.)	goal (OFF.)	
FASE 1 (5')			FASE 2 (5')			

C --> Punteggio Incontro			
Società	A	B	A + B = C
1.			
2.			

Note (ammoniti, espulsi, green card, infortuni, comportamento...):

Firma Dirigente Società 1 (in casa)

Firma Dirigente Società 2 (in trasferta)

* si ricorda di allegare le distinte delle due squadre



#GRASSROOTS CHALLENGE

SITUAZIONE DI GIOCO
DA ABBINARE ALLA GARA

CATEGORIA
ESORDIENTI

SITUAZIONI DI GIOCO DA ABBINARE ALLE PARTITE NELLE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

La scelta delle nuove proposte pratiche da abbinare alle partite dell'Attività di Base è stata fatta seguendo alcune linee guida:

- ★ **SEMPLICITÀ REALIZZATIVA DEI CAMPI DI GIOCO.** Gli spazi utilizzati per lo svolgimento delle attività pratiche sono di semplice realizzazione e sfruttano, laddove possibile, dimensioni, linee e riferimenti già utilizzati per delimitare il campo di gioco della partita. Le misure dei campi sono facilmente riconoscibili in quanto riprendono alcune dimensioni dell'area di rigore del campo regolamentare, con particolare riferimento: ai 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); agli 11 metri del dischetto del rigore; ai 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Presupposto: Organizzazione dell'allenamento. Soluzione pratica: utilizzare spazi modulari.
- ★ **SEMPLICITÀ DI SVOLGIMENTO.** Le regole di gioco sono semplici, gli obiettivi riconoscibili (le due proposte pratiche scelte per ogni categoria hanno i seguenti macro-obiettivi: finalizzare verso una porta; conquistare uno spazio; trasmettere palla ad un compagno; condurre palla nello spazio libero) e prevedono soluzioni simili e ripetute per alcune situazioni quali: calcio d'angolo; rimessa laterale; rimessa da fondo-campo; falli e scorrettezze. Presupposto: Orientarsi al compito. Soluzione pratica: Allenare ciò che si intende allenare.
- ★ **COMPLESSITÀ PROGRESSIVA DELLE PROPOSTE TRA LE VARIE CATEGORIE.** Le attività pratiche scelte per essere abbinate al contesto gara delle varie categorie dell'Attività di Base seguono uno sviluppo di complessità e numeriche che aumentano tra le varie fasce d'età individuate: 2 contro 2 e 3 contro 3 negli U9; 3 contro 3 e 4 contro 4 negli U10/U11; 4 contro 4 e 5 contro 5 negli U12/U13. Presupposto: Includere. Soluzione pratica: Prevedere attività con più livelli di difficoltà.
- ★ **COINVOLGIMENTO ATTIVO E CONTEMPORANEO DI TUTTI I GIOCATORI IN LISTA.** Le attività pratiche proposte prevedono l'impiego di tutti i giocatori di ogni squadra inseriti nelle liste gara. Nelle fasi di gioco che anticipano i tempi della partita si alternano quindi Situazioni di Gioco e proposte di Duello che impegnano contemporaneamente tutti i giocatori coinvolti nella partita. Presupposto: Elevato tempo di impegno motorio. Soluzione pratica: Svolgere attività che prevedano il coinvolgimento attivo di più giocatori possibili.

Nel presente documento viene riportata la descrizione delle proposte relative alla categoria U12/U13, seguiranno successivi approfondimenti dedicati alle categorie U9 ed U10/U11.

PROGRAMMA ATTIVITÀ DI GARA PER LA CATEGORIA U12/U13

Le due situazioni di gioco previste in abbinamento ai tempi della partita 9 contro 9 per la categoria U12/U13, si svolgono realizzando una proposta 4 contro 4 ed una 5 contro 5 (denominate “Situazione di Gioco 4 contro 4, U12/U13” e “Situazione di Gioco 5 contro 5, U12/U13”), anticipano lo svolgimento della gara e sono organizzate su due turni (fasi) della durata di 5 minuti ciascuno.

Esempio di svolgimento del confronto tra due squadre nel contesto di gara:

- ✓ **Fase 1:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste, durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 2:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste (i giocatori coinvolti ruotano all'interno delle proposte secondo le indicazioni riportate nelle tabelle alle pagine 10 e 11), durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 3:** 1° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 4:** 2° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 5:** 3° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Eventuale fase 6:** 4° tempo della partita (tempo facoltativo, da svolgere in caso di accordo tra le due squadre coinvolte nell'incontro) durata 20 minuti.

Le due Situazioni di Gioco (4 contro 4 e 5 contro 5) vengono svolte contemporaneamente e arbitrate dai due allenatori delle due squadre coinvolte nel confronto gara.

Eventuali giocatori presenti in lista gara ed eccedenti ai primi 9 impegnati nelle due Situazioni di Gioco previste, svolgono un'attività di duello 1 contro 1 a scelta tra le due proposte nella sezione intitolata “Proposte di duello realizzate in modalità autonoma” (presentate a pagina 8 e 9).

Le due Situazioni di Gioco e le proposte di 1 contro 1 si realizzano all'interno del campo delimitato per la partita 9 contro 9 come da esempio riportato nella figura 1.

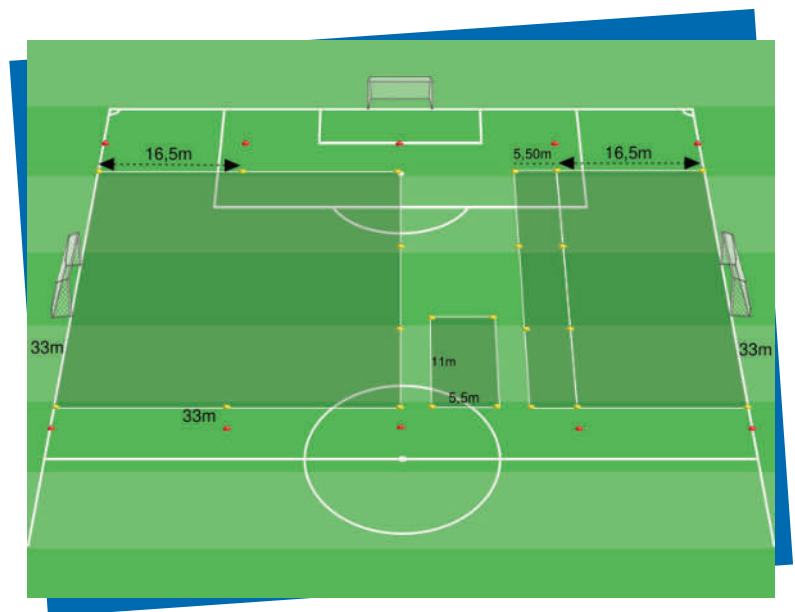


Figura 1

DESCRIZIONE DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

1) Titolo: “Situazione di gioco 4 contro 4, U12/U13”

Dimensioni del campo [figura 2]:

- ✓ Larghezza 33 m (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ Lunghezza 22 m [data dalla somma dei 16,5 m di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita e dell'area di meta, profonda 5,5 m].
- ✓ La linea di fondo-campo delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 4 contro 4 U12/U13.
- ✓ Porta di dimensioni regolamentari (6x2 m).

Durata: 5 minuti.

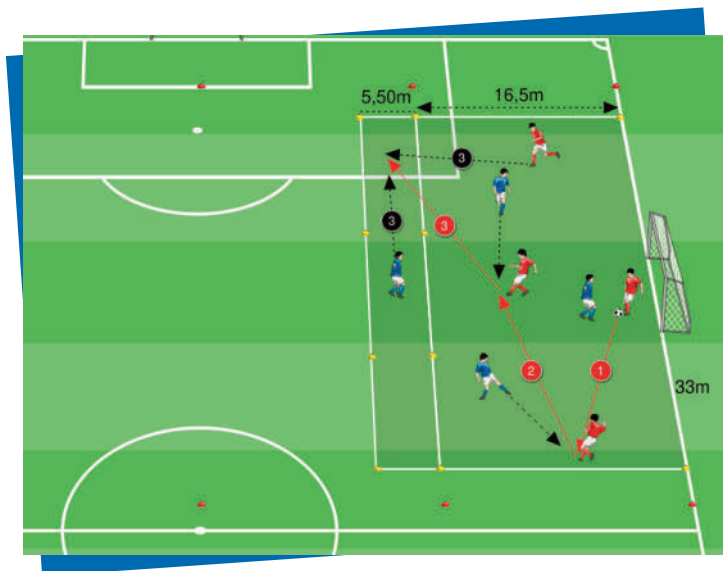


Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita (definita d'ora in avanti area di gioco) si svolge una situazione di 4 contro 4 nella quale una squadra ha il compito di fare goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra ha il compito di costruire un'azione di gioco che permetta l'inserimento di un compagno all'interno dell'area di meta (delimitata all'esterno dell'area di gioco).

L'acquisizione del punteggio di gioco viene descritta nell'apposita sezione di questo documento.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra che ha il compito di attaccare la porta schiera 3 giocatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto collocato all'interno della zona di meta (questo giocatore non può mai entrare all'interno dell'area di gioco durante lo svolgimento dello stesso).

Il giocatore all'interno dell'area di meta funge da sostegno per i compagni di squadra e non può fare goal. Il sostegno può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno dell'area di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato oppure dopo aver subito un inserimento nell'area di meta.

Inserimento in area di meta. La meta della squadra a difesa della porta si considera valida solo se il giocatore che ha stoppato la palla all'interno dell'area di meta, al momento dell'ultimo tocco da parte del proprio compagno che gliel'ha trasmessa, si trovava ancora all'interno dell'area di gioco principale: i giocatori a difesa della porta non possono quindi attendere il passaggio stazionando già all'interno dell'area di meta. Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio rivolto all'avversario che si inserisce e cercare di contendergli la palla senza mai uscire dal suo spazio di competenza.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di gioco ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno";
- quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un possesso palla da parte del portiere realizzato con le stesse modalità previste nella rimessa da fondo-campo.

Due casi "limite":

- Se il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta esce dall'area di meta entrando nell'area di gioco l'infrazione viene punita attraverso una rimessa in gioco con le mani effettuata da parte del portiere.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta e realizzare un punto. Come previsto dal regolamento del gioco del calcio il portiere può tenere il pallone in mano per un massimo di 6 secondi.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

2) Titolo: “Situazione di gioco 5 contro 5, U12/U13”

Dimensioni del campo [figura 3]:

- ✓ Larghezza 33 m (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ Lunghezza, metà campo del rettangolo di gioco delimitato per la partita (fino ad un massimo di 33 m), all'interno di questo spazio viene delimitata un'area di rigore della profondità di 16,5 m e definita una linea di meta opposta a quella di fondo-campo.
- ✓ La linea di fondo-campo delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 5 contro 5, U12/U13.
- ✓ Porta di dimensioni regolamentari (6x2 m).

Durata: 5 minuti.

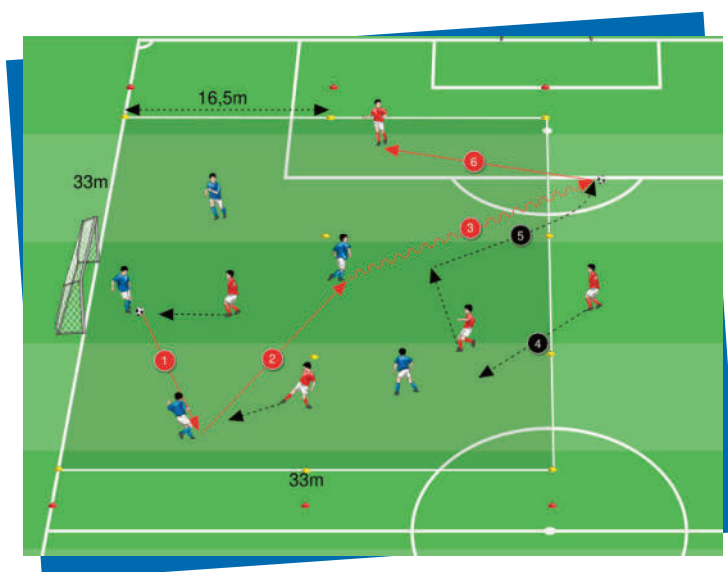


Figura 3

DESCRIZIONE

Si gioca una Situazione di Gioco 5 contro 5 nella quale una squadra ha il compito di fare gol in una porta difesa da un portiere mentre l'altra cerca di condurre la palla oltre la linea di meta.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. Durante lo svolgimento del gioco la squadra che ricerca il goal mantiene sempre un giocatore all'esterno della propria linea di fondo-campo con il ruolo di sostegno all'azione dei suoi compagni, questo giocatore non può mai entrare all'interno del terreno di gioco durante lo svolgimento dello stesso. Il sostegno può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno del campo di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato oppure dopo aver subito una conduzione palla a meta.

Realizzazione di una meta. La squadra a difesa della porta realizza una meta valida soltanto quando un proprio giocatore supera la linea di meta in conduzione di palla. Affinché l'azione sia considerata valida il giocatore che conduce palla oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte del giocatore sostegno degli avversari. In seguito ad ogni conduzione palla oltre la linea di meta la ripresa del gioco avviene attraverso un passaggio effettuato dal giocatore sostegno della squadra che attacca la porta.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore in fase difensiva viene punito con un calcio di rigore, all'esterno della stessa i falli e le scorrettezze vengono puniti attraverso un calcio di punizione.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco è prevista la regola del fuorigioco solo all'interno dell'area di rigore.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nel caso specifico presentato di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno".
- quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato da un giocatore della squadra difendente.

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un calcio di rinvio effettuato rispettando le stesse modalità presentate in precedenza.

Un caso "limite":

- Se il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta entra in campo superando la linea di meta la sua infrazione viene punita attraverso un calcio di rinvio da parte dei difendenti. È inoltre discrezione dell'arbitro valutare quando l'eventuale ingresso in campo del sostegno impedisce la regolare realizzazione di una meta, in tal caso viene comunque assegnato un punto ai difendenti anche qualora il giocatore in possesso di palla non sia riuscito a portarla oltre la linea di meta.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

PUNTEGGIO DI GIOCO

- Nella fase 1 e nella fase 2 dell'incontro tra le due società coinvolte nella partita si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fasi offensive delle due situazioni di gioco. La squadra che ha quindi totalizzato il maggior numero di goal complessivi, realizza un punto valido per l'incontro. Il punto dei giochi si somma ai risultati dei 3 o 4 tempi della partita 9 contro 9.
- In caso di parità nel numero di reti realizzate dalle due squadre, vengono sommati il numero di mete e di passaggi con l'inserimento totalizzati nelle prime due fasi e risulta vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito.
- In caso di ulteriore parità nel punteggio si assegna un punto ad ognuna delle due squadre.

PROPOSTE DI DUELLO REALIZZATE IN MODALITÀ AUTONOMA

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi “Situazione di Gioco 4 contro 4 U12/U13” e “Situazione di Gioco 5 contro 5 U12/U13” vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita. Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due in questa sezione del documento.

1) Titolo: 1 contro 1 “Supero l'avversario”

Dimensioni del campo [figura 4]:

- ✓ Rettangolo di dimensioni 5,5x11m.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 1 e 4), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

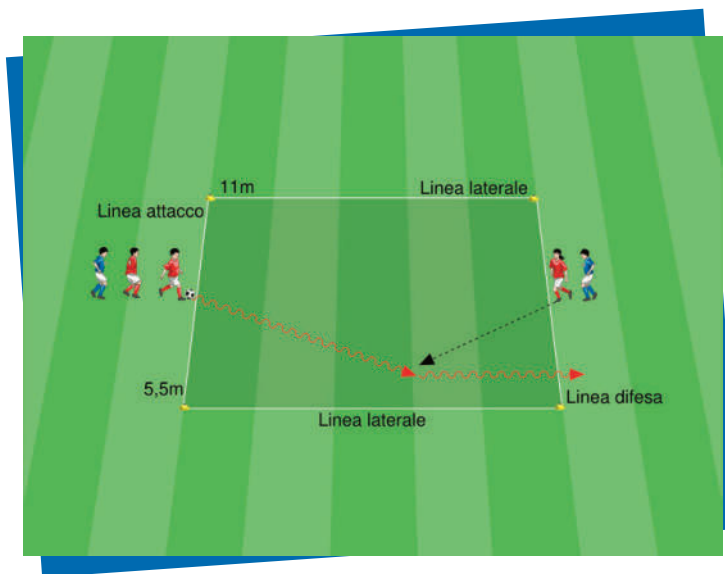


Figura 4

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco (qualora i giocatori in lista gara non impegnati nelle situazioni di gioco 4 contro 4 e 5 contro 5 siano più di 6, vengono realizzati altri quadrati di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 4.

DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono definite una “linea di attacco”, una “linea di difesa” e “due linee laterali”. All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.

REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'avversario.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco senza che vi sia stata volutamente portata da uno dei due giocatori coinvolti nel duello.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno lasciato libero il rettangolo di gioco.

2) Titolo: 1 contro 1 “Mantengo il possesso della palla”

Dimensioni del campo [figura 5]:

- ✓ Rettangolo di dimensioni 5,5x11m.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 1 e 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

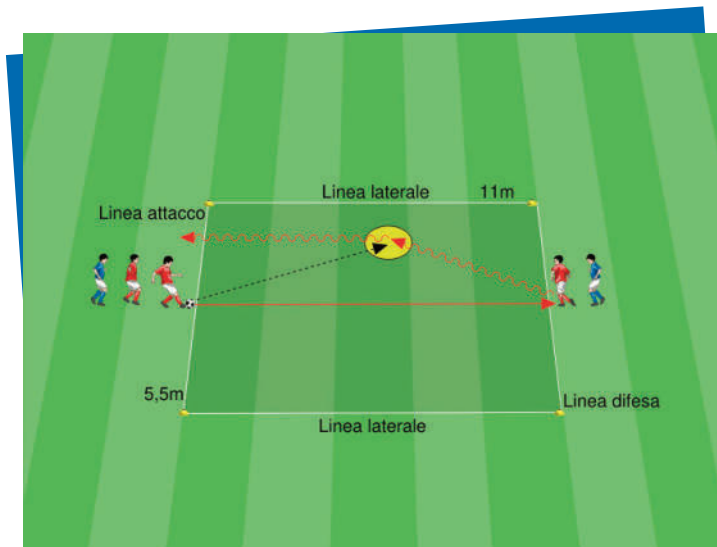


Figura 5

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco (qualora i giocatori in lista gara non impegnati nelle situazioni di gioco 5 contro 5 e 4 contro 4 siano più di 6, vengono realizzati altri quadrati di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 5.

DESCRIZIONE

L'attaccante in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del quadrato di gioco. In seguito al passaggio l'attaccante cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

REGOLE

Il duello ha una durata complessiva di 8 secondi al termine dei quali il giocatore che si trova in possesso della palla, sia questo l'attaccante che il difendente, totalizza un punto.

Qualora il pallone termini fuori dallo spazio di gioco prima degli 8 secondi previsti come termine dell'azione, la stessa si considera conclusa senza definire un vincitore.

Al termine di ogni azione i due partecipanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno lasciato libero il rettangolo di gioco.

ESEMPI DI ABBINAMENTO DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO ALLO SVOLGIMENTO DEI TEMPI DELLA PARTITA 9 CONTRO 9:

Esempio 1: Squadra "A", 9 giocatori in lista; Squadra "B", 9 giocatori in lista:

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 1					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	9			9		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/

Esempio 2: Squadra "A", 15 giocatori in lista; Squadra "B", 11 giocatori in lista.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 2					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	15			15		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	6 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	2 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	*6 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	*2 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4

* Le società sono invitate a fare in modo che i giocatori non coinvolti nella partita siano impegnati in multi-partite a numero ridotto svolte all'esterno del campo di gioco (nell'esempio, i 12 giocatori delle 2 squadre non impegnati nella partita 9 contro 9 possono alternarsi nel giocare una gara 4 contro 4, oppure 2 gare 3 contro 3, lasciando flessibilità organizzativa secondo le opportunità e gli spazi che offre l'impianto sportivo).

Esempio 3: Squadra “A”, 18 giocatori in lista; Squadra “B”, 18 giocatori in lista.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 3					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	18			18		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	9 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	9 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	*9 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	*9 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4

* Le società sono invitate a fare in modo che i giocatori non coinvolti nella partita siano impegnati in multi-partite a numero ridotto svolte all'esterno del campo di gioco (nell'esempio, i 18 giocatori delle 2 squadre non impegnati nella partita 9 contro 9 possono alternarsi nel giocare una gara 5 contro 5 ed una gara 4 contro 4, oppure 3 gare 3 contro 3, lasciando flessibilità organizzativa secondo le opportunità e gli spazi che offre l'impianto sportivo).

SPECIFICHE SULLA ROTAZIONE DEI GIOCATORI TRA LA FASE 1 E LA FASE 2 DI GIOCO:

- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le proposte di duello 1 contro 1, nella fase 2 devono obbligatoriamente svolgere una delle due Situazioni di Gioco previste così come i loro compagni che nella fase 2 non svolgono il 5 contro 5 ed il 4 contro 4 perché sostituiti, vengono impegnati nella realizzazione dei duelli autonomi 1 contro 1.
- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le Situazioni di Gioco 4 contro 4 e 5 contro 5 e che non vengono sostituiti dai compagni impegnati nei duelli 1 contro 1, durante la fase 2 possono giocare in una qualsiasi delle due Situazioni di Gioco previste (anche la stessa realizzata durante la fase 1).

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 9 contro 9, rimane valido il regolamento di gioco della categoria U12/U13.

MATERIALE NECESSARIO PER LA REALIZZAZIONE DEI CAMPI PREVISTI NELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PROPOSTE:

1. Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13:

- 8 delimitatori per definire l'area di gioco principale (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9);
- 4 delimitatori per definire la profondità dell'area di meta.

2. Situazione di gioco 5 contro 5 U12/U13:

- 8 delimitatori (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9);
- 4 delimitatori per prolungare l'area di rigore fino alla linea di centrocampo del campo delimitato per la partita 9 contro 9.

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due situazioni di gioco previste richiede quindi la disponibilità di soli 8 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 9 contro 9.

Ognuna delle due Situazioni di Gioco prevede l'utilizzo di un minimo di 3 palloni ciascuna.

Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) è richiesto circa un minuto.

APPENDICE

Le regole e le caratteristiche delle proposte pratiche previste nelle due Situazioni di Gioco presentate all'interno di questo documento sono state elaborate per adattarsi al contesto di competizione tra due società.

La presenza del punteggio nelle Situazioni di Gioco abbinate alle partite rappresenta un elemento che rende necessario semplificare le dinamiche realizzative di ogni proposta. L'obiettivo di questa semplificazione regolamentare è quello di evitare interpretazioni disfunzionali del gioco e di ridurre la possibilità di scelte o strategie mirate esclusivamente al raggiungimento di un risultato numerico.

Le Situazioni di Gioco presentate possono essere riproposte all'interno della seduta di allenamento attraverso alcune varianti che le rendono più dinamiche e attinenti alle caratteristiche delle proposte pratiche Evolution Programme (quanti desiderino approfondire sono invitati a prendere visione del materiale contenuto all'interno di questo link: <https://www.youcoach.it/figc/esercitazioni>). All'interno di questa appendice vengono riportate alcune idee e soluzioni che possono essere applicate dagli allenatori per stimolare la Variabilità della Pratica (Presupposto N°10 dell'Evolution Programme) all'interno della Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13 e della Situazione di gioco 5 contro 5 U12/U13).

POSSIBILI VARIANTI PER LA SITUAZIONE DI GIOCO 5 CONTRO 5 U13/U12:

1. Una volta effettuato un punto (goal o conquista della meta), il fronte d'attacco viene ribaltato e la squadra che l'ha realizzato può ripartire alla ricerca immediata dell'obiettivo nella direzione di gioco opposta. Il portiere individuato da ogni squadra può anche cambiare da un'azione all'altra.
2. Il giocatore in posizione di vertice, quando si trova in possesso di palla, ha la possibilità di entrare all'interno dello spazio di gioco principale. In questo caso deve essere immediatamente sostituito da un compagno che prende la sua posizione oltre la linea di meta.
3. Le rimesse da fondo-campo vengono battute dal portiere con palla in mano, non esiste quindi una distanza da rispettare per la squadra in fase di attacco alla porta.
4. In caso di uscita della palla dal terreno di gioco la ripresa dell'azione avviene sempre a favore della squadra che difende o attacca la porta, la scelta viene fatta dall'allenatore con l'intento di agevolare l'azione di costruzione o finalizzazione.
5. Viene tolto il giocatore a sostegno svolgendo quindi una Situazione di Gioco 5 contro 5 nella quale tutti i partecipanti si trovano all'interno del campo di gioco (si realizza così una condizione di parità numerica anche in caso di possesso palla a favore della squadra che difende la porta).

POSSIBILI VARIANTI PER SITUAZIONE DI GIOCO 4 CONTRO 4 U13/U12:

1. Si gioca un 4 contro 3 all'interno dello spazio di gioco, un ottavo giocatore viene collocato all'interno dell'area di meta. La squadra a difesa della porta, per fare un punto, può passare la palla al sostegno avversario all'interno dell'area di meta. Una volta effettuato il passaggio il giocatore che riceve palla può immediatamente dare inizio ad una nuova azione per la squadra che ricerca il goal (creando così una condizione di rapida transizione).
2. Il giocatore sostegno può calciare in porta e ricevere opposizione da parte dei difendenti al quale viene concessa la possibilità di entrare nella zona di meta.
3. La zona di meta viene divisa in 3 settori di uguale lunghezza (11 m ciascuno). Il posizionamento del

sostegno della squadra che attacca la porta determina attraverso quale dei 3 settori è vietato ricercare l'inserimento del giocatore della squadra a difesa della porta. Ad esempio, qualora il sostegno si posizioni in corrispondenza del settore centrale, non risulterà possibile effettuare l'inserimento in quella porzione di campo. Il sostegno può spostarsi da un settore all'altro durante il possesso di palla degli avversari chiudendone così gli spazi di inserimento e complicando la scelta del settore da attaccare.

4. La zona di meta viene divisa in 3 settori di uguale lunghezza (11 m ciascuno) e vengono variate le richieste di trasmissione palla per l'inserimento (ad esempio, l'inserimento valido è ritenuto valido solo: nei settori esterni; solo nel settore centrale; in sequenza, da destra a sinistra, si ricerca di effettuare l'uscita su tutti e 3 i settori).

ULTERIORI APPROFONDIMENTI:

Nel caso in cui il numero dei giocatori a disposizione durante l'allenamento non permetta di svolgere le attività con le stesse numeriche presentate nelle situazioni di gioco previste, si consiglia di svolgerle applicando con le stesse regole presentate (ampliando o riducendo gli spazi utilizzati) ma adattando le proposte da un minimo di 6 (3 contro 3) ad un massimo di 14 (7 contro 7) giocatori impiegati per ognuna delle due situazioni descritte nel documento.

Qualora il numero dei giocatori a disposizione durante l'allenamento non sia pari, le soluzioni per integrarli tutti contemporaneamente nell'attività sono molteplici:

- ★ Inserire un giocatore jolly in fase difensiva.
- ★ Aggiungere un giocatore sostegno in fase offensiva.
- ★ Prevedere un giocatore jolly che ad ogni azione può decidere con che squadra giocare.



Via Po, 36 – 00198 – ROMA