



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti
DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI LOCRI

Via Firenze, 42 – 89044 locri
TEL.. 0964.232304
Indirizzo Internet: https://www.crcalabria1.it/index.php?id_home=6
e-mail: del.locri@lnd.it
posta certificata: locri@pec.crcalabria.it

Stagione Sportiva 2024/2025

Comunicato Ufficiale n. 7 del 6 NOVEMBRE 2024

ATTIVITA' DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

1. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE DISTRETTUALE

ATTIVITA' DI BASE

Si rimette, in allegato, il Comunicato Ufficiale n. 33 del Comitato Regionale Calabria pubblicato in data 29 ottobre 2024 relativo alla Attività di base.

PUBBLICATO ED AFFISSO ALL'ALBO DELLA DELEGAZIONE DISTRETTUALE IN DATA 06.11.2024

IL SEGRETARIO
Bruno Martino

IL DELEGATO DISTRETTUALE
Carmelo Barbaro



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

COMITATO REGIONALE CALABRIA

Via Contessa Clemenza n. 1 – 88100 CATANZARO
TEL. 0961 064845

Indirizzo Internet: www.crcalabria.it

e-mail: segreteria@crcalabria.it

Posta Certificata: segreteria@pec.crcalabria.it
tesseramento@pec.crcalabria.it
amministrazione@pec.crcalabria.it
giustiziasportiva@pec.crcalabria.it

ATTIVITA' GIOVANILE

Stagione Sportiva 2024/2025

Comunicato Ufficiale n° 33 del 29 Ottobre 2024

1. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Si rimettono in allegato:

- Comunicato Ufficiale n.17 del 19/08/2024 del S.G.S. della F.I.G.C., inerente la "PROGRAMMAZIONE ATTIVITA' DI BASE E MODALITA' DI GIOCO CATEGORIE DI BASE STAGIONE SPORTIVA 2024/2025 -

Programma di sviluppo territoriale categorie "Piccoli amici" e "Primi calci".

- Progetto Tecnico "GIOCHIAMO TUTTI DI PIU' E MEGLIO – CATEGORIA U10/U11 e U12/U13
- Auto arbitraggio
- Referti gara CATEGORIA U10/U11 e U12/U13
- Deroga calciatrici

COMUNICAZIONI DEL COORDINAMENTO FEDERALE CALABRIA

ATTIVITA' SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Alla luce delle disposizioni contenute nel richiamato C.U. n°17 del 19/08/2024, si ritiene opportuno precisare che i Regolamenti delle manifestazioni sono improntati:

- 1) all'applicazione del principio della "gradualità" dell'inserimento delle nuove norme;
- 2) all'esperienza maturata negli anni decorsi nello svolgimento dell'Attività di Base dal Comitato Regionale e dalle Delegazioni della Calabria.

A – ATTIVITA' PULCINI-PROGETTO TECNICO COMPETITIVO "GIOCHIAMO TUTTI DI PIU' E MEGLIO"

Nella Categoria pulcini, le gare devono essere disputate attraverso partite tra sette calciatori per squadra come indicato nell'allegato **"GIOCHIAMO TUTTI DI PIU' E MEGLIO"** (Vedi **"Categoria Under 10/11"** allegato al presente Comunicato).

DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI: (Per ulteriori dettagli, vedi allegato "MODALITA' DI GIOCO CATEGORIE DI BASE")

- Non è previsto fuorigioco;
- Per quanto riguarda il "retropassaggio al portiere": non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
- Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di sei secondi, sia con le mani che con i piedi;
- Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani.
- Prima della gara è prevista attività di riscaldamento che le squadre e i tecnici potranno effettuare insieme.

CAMPO DI GIOCO e DIMENSIONI PORTE:

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni (50/65-35/45), comunque a distanza di sicurezza (m. 1,50 almeno) da qualsiasi ostacolo.

Preferibilmente le porte devono essere di dimensioni 5,00 x 1,80 (in alternativa 4-6 x 1,80-2).

I palloni devono essere regolamentari n. 4

ARTICOLAZIONE DELLE GARE:

A seguito dell'attivazione è possibile sviluppare l'attività prevista abbinando alla gara 7 c 7:

- **Le Proposte Pre-Gara (situazioni di gioco 3c3 e 4c4 + duello)**
- **Le Multi-partita**
- **4° Tempo di Gioco**

n.b. Delle tre attività aggiuntive che si abbinano ai tempi di gioco della partita solo il 4° tempo porta punteggio che si registra sul referto di gara.

Delucidazioni 4° Tempo di Gioco:

Tra tutte le attività promosse nel modello di gioco 2024/2025, il 4° tempo di gioco è quella di più semplice realizzazione, tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

- Il regolamento di gioco è lo stesso applicato negli altri 3 tempi della partita, minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori non cambiano rispetto alle frazioni precedenti.

- Il meccanismo delle sostituzioni si considera "volante" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giovane giocatore la presenza di gioco quanto più ampia possibile.

- Il punteggio acquisito nel 4° tempo di gioco si conta come quello delle altre frazioni e va regolarmente registrato nel referto gara (per maggiori dettagli vedi specifica tabella nella pagina successiva).

- La realizzazione del 4° tempo di gioco va concordata tra le società **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.



Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato senza calcolare la somma delle reti realizzate. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 a 0 (stessa cosa vale per il terzo ed eventuale quarto tempo) e il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (un punto per ciascun tempo vinto e un punto per ogni tempo finito in pareggio).

Nella Tabella esemplificativa alcuni esempi di punteggi di gara con 3 o 4 tempi realizzati

Si ribadisce che le situazioni di gioco, pur non prevedendo un punteggio da registrare nel referto gara, vanno valorizzate cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.

Nel sottolineare i principi che sottintendono l'organizzazione delle attività e per permettere agli istruttori di comunicare direttamente agli allievi, evitando

TEMPI DI GIOCO	ESEMPI	PUNTEGGIO
3	Pareggio in tutti e tre i tempi della partita	3-3
3	Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre	3-2
3	Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3-1
3	Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi	3-0
4	Una vittoria per squadra e due pareggi	3-3
4	Due vittorie di una squadra, un pareggio ed una vittoria dell'altra	3-2
4	Pareggio in tutti e quattro i tempi della partita	4-4
4	Tre tempi vinti da una squadra e uno dall'altra	3-1

atteggiamenti diseducativi, **e' possibile per entrambe le squadre utilizzare un Time-out della durata di 1 minuto, nell'arco di ciascun tempo di gioco.**

DISTINTE DI GARA:

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e/o calciatrici.

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

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 e quarto, sono facoltativi i cambi liberi fra i calciatori che hanno preso parte alla gara.

ARBITRAGGIO DELLE GARE:

In riferimento all'arbitraggio delle gare, nel rimandare a quanto indicato nel Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico, alla presente Circolare si allegano le linee guida da adottare per le gare nelle quali è adottata la formula dell'auto-arbitraggio.

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione entro la data che riterranno più consona alle loro esigenze, avendo cura di completare il Torneo, dandone immediata comunicazione al Delegato Regionale per l'Attività di Base entro e non oltre il 2 Maggio 2025.

La fase autunnale servirà a determinare, attraverso la classifica finale, una graduatoria di riferimento, da utilizzare per la formazione dei gironi per la seconda fase.

Le migliori classificate per ciascun girone del Torneo Autunnale saranno inserite nel Torneo primaverile in appositi gironi dai quali uscirà una vincente che parteciperà alla fase regionale.

Le rimanenti squadre parteciperanno al Torneo Pulcini di primavera

Le Delegazioni stesse, per l'organizzazione del Torneo, si atterranno fedelmente al Progetto allegato al presente Comunicato, richiamando l'attenzione delle società iscritte che tutte dovranno cimentarsi nell'attività completa.

PARTECIPAZIONE:

Le Società possono partecipare al Torneo con una o più squadre, fermo restando che le squadre devono essere inserite in gironi diversi. Quelle che iscrivono più squadre, prima dell'inizio del Torneo, dovranno depositare presso la Delegazione organizzatrice l'elenco nominativo dei calciatori o calciatrici di ciascuna delle squadre presentate. In detto elenco devono essere indicati: nome e cognome, luogo e data di nascita, numero del cartellino.

In caso di necessità, si possono inserire nel medesimo girone due squadre di una stessa Società e solo una, indicata in fase di iscrizione, partecipa con diritto di classifica.

Inoltre, i calciatori o calciatrici potranno prendere parte esclusivamente alle gare nelle quali è impegnata la squadra per la quale sono stati iscritti nel relativo elenco.

La violazione di tale norma comporta la sanzione relativa alla perdita della gara.

Per la fase regionale, le società che hanno partecipato al Torneo potranno utilizzare tutti i tesserati.

LIMITI DI ETÀ PER LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO:

Partecipano all'attività bambini e bambine nati/e dall'1.1.2014 al 31.12.2015. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività i bambini nati nel 2016 che abbiano compiuto l'8 anno di età (non i nati nel 2017), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società.

CONCLUSIONE DALL'ATTIVITA':

Al termine della stagione sportiva, il Torneo dovrà concludersi con una Festa Provinciale organizzata dalla Delegazione competente, a cui dovranno prendere parte un minimo di 4 squadre.

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
- Numero delle Green Card assegnate e validate
- Rapporto tra tecnici qualificati e numero bambini
- Numero bambine partecipanti alle gare
- Partecipazione alle riunioni organizzate dalla Delegazione
- Organizzazione del Terzo Tempo Fair Play

- Organizzazione di gare con multi-partite o della durata di 4 tempi di gioco
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

Nella Festa 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

FASE REGIONALE

RAGGRUPPAMENTO 1:

Vincente Delegazione Cosenza
Vincente Delegazione Catanzaro
Vincente Delegazione Crotone
Vincente Delegazione Rossano

Il programma delle gare sarà il seguente:

Raggruppamento 1: Sabato 10 Maggio 2025 ore 15:30

- Vincente CATANZARO	- Vincente COSENZA	(campo vincente Catanzaro)
- Vincente ROSSANO	- Vincente CROTONE	(campo vincente Rossano)

Le due vincenti del Raggruppamento 1 si incontreranno presso il Campo da definire, giorno 17 Maggio 2025 ore 16,00

RAGGRUPPAMENTO 2:

Vincente Delegazione Reggio Calabria
Vincente Delegazione Vibo Valentia
Vincente Delegazione Locri
Vincente Delegazione Gioia Tauro

Il programma delle gare sarà il seguente:

Raggruppamento 2: Sabato 10 Maggio 2025 ore 15:30

- Vincente REGGIO CALABRIA	- Vincente VIBO VALENTIA	(campo vincente Reggio Cal.)
- Vincente GIOIA TAURO	- Vincente LOCRI	(campo vincente Gioia Tauro)

Le due vincenti del Raggruppamento 2 si incontreranno presso il Campo da definire, giorno 17 Maggio 2025 ore 16,00.

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO:

Il risultato dell'incontro nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi ed eventualmente del 4° tempo.

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 terminano il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

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

La prima classificata di ogni raggruppamento disputerà la finale Regionale che si svolgerà Sabato 24 Maggio 2025, con inizio alle ore 16,00 presso il Centro Tecnico Federale di Catanzaro.

La società vincitrice rappresenterà la Regione al Grassroots Festival il 14/15 giugno 2025.

B - TORNEO "FAIR PLAY" (categoria Esordienti)

REGOLAMENTO

Nella categoria "Esordienti", le gare vengono disputate attraverso partite tra 9 calciatori per squadra, come indicato nell'allegato " **GIOCHIAMO TUTTI DI PIÙ E MEGLIO**" (Vedi " **Categoria Under 12/13**" allegato al presente Comunicato).

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione, avendo cura di dare inizio alla prima fase (autunnale) **dal 27 Ottobre 2024** e la seconda fase **dal 12 marzo 2025**.

La prima fase servirà a determinare, attraverso la classifica finale, una graduatoria di riferimento da utilizzare per la formazione dei gironi della seconda fase.

Le migliori classificate per ciascun girone del Torneo autunnale saranno inserite nel Torneo primaverile in appositi gironi per i quali saranno previste "**FESTE**" a carattere regionale. Le rimanenti squadre

parteciperanno al torneo esordienti di primavera.

Le Delegazioni, per l'organizzazione della manifestazione, si atterranno al Regolamento che di seguito si pubblica.

LIMITI DI ETÀ:

Possono partecipare bambini/e nati/ dal 1.1 2012 al 31.12.2013. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività esordienti anche i giovani nati nel 2014 che abbiano compiuto il 10 anno di età (non i nati nel 2015) .

PARTECIPAZIONE:

Le Società possono partecipare al Torneo con una o più squadre, fermo restando che le squadre devono essere inserite in gironi diversi. Quelle che iscrivono più squadre, prima dell'inizio del Torneo, dovranno depositare presso la Delegazione organizzatrice l'elenco nominativo dei calciatori o calciatrici di ciascuna delle squadre presentate. In detto elenco devono essere indicati: nome e cognome, luogo e data di nascita, numero del cartellino.

In caso di necessità, si possono inserire nel medesimo girone due squadre di una stessa Società e solo una, indicata in fase di iscrizione, partecipa con diritto di classifica.

Inoltre, i calciatori o calciatrici potranno prendere parte esclusivamente alle gare nelle quali è impegnata la squadra per la quale sono stati iscritti nel relativo elenco.

La violazione di tale norma comporta la sanzione relativa alla perdita della gara.

Per la fase regionale, le società che hanno partecipato al Torneo potranno utilizzare tutti i tesserati.

DISTINTE DI GARA:

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e/o calciatrici.

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.

A seguito dell'attivazione è possibile sviluppare l'attività prevista abbinando alla gara 9 c 9:

- **Le Proposte Pre-Gara (Situazioni di gioco 4vs4 - 5vs5 + duello)**
- **Le Multi-partita**
- **4° Tempo di Gioco**

n.b. Delle tre attività aggiuntive che si abbinano ai tempi di gioco della partita solo il 4° tempo porta punteggio che si registra sul referto di gara.

Delucidazioni 4° Tempo di Gioco:

Tra tutte le attività promosse nel modello di gioco 2024/2025, il 4° tempo di gioco è quella di più semplice realizzazione, tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

- Il regolamento di gioco è lo stesso applicato negli altri 3 tempi della partita, minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori non cambiano rispetto alle frazioni precedenti.

- Il meccanismo delle sostituzioni si considera "volante" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giovane giocatore la presenza di gioco quanto più ampia possibile.

Il punteggio acquisito nel 4° tempo di gioco si conta come quello delle altre frazioni e va regolarmente registrato nel referto gara (per maggiori dettagli vedi specifica tabella nella pagina successiva).

La realizzazione del 4° tempo di gioco va concordata tra le società **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della



partita.

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato senza calcolare la somma delle reti realizzate.

Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 a 0 (stessa cosa vale per il terzo ed eventuale quarto tempo) e il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (un punto per ciascun tempo vinto e un punto per ogni tempo finito in pareggio).

Nella Tabella esemplificativa alcuni esempi di punteggi di gara con 3 o 4 tempi realizzati

Si ribadisce che le situazioni di gioco, pur non prevedendo un punteggio da registrare nel referto gara, vanno valorizzate cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.

TEMPI DI GIOCO	ESEMPI	PUNTEGGIO
3	Pareggio in tutti e tre i tempi della partita	3-3
3	Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre	3-2
3	Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3-1
3	Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi	3-0
4	Una vittoria per squadra e due pareggi	3-3
4	Due vittorie di una squadra, un pareggio ed una vittoria dell'altra	3-2
4	Pareggio in tutti e quattro i tempi della partita	4-4
4	Tre tempi vinti da una squadra e uno dall'altra	3-1

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

CAMPO DI GIOCO e DIMENSIONI PORTE:

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni (60/75-40/50), 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

I palloni devono essere regolamentari n. 4

DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI: (Per ulteriori dettagli, vedi allegato "MODALITA' DI GIOCO CATEGORIE DI BASE")

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.

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 e quarto, 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 inoltro 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 seconda rinuncia alla disputa di una gara		esclusione
d) per irregolarità nelle sostituzioni		gara persa nel suo complesso

CONCLUSIONE DALL'ATTIVITA':

Al termine della stagione sportiva, il Torneo dovrà concludersi con una Festa Provinciale organizzata dalla Delegazione competente, a cui dovranno prendere parte un minimo di 4 squadre.

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
- Organizzazione di gare con multipartite o della durata di 4 tempi di gioco

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

Nella Festa 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

FASE REGIONALE

Nella fase suddetta, nelle distinte da consegnare agli arbitri prima della disputa delle gare, debbono essere indicati 18 calciatori e/o calciatrici, pena la perdita della gara.

RAGGRUPPAMENTO 1:

Vincente Delegazione Cosenza
Vincente Delegazione Catanzaro
Vincente Delegazione Crotone
Vincente Delegazione Rossano

Il programma delle gare sarà il seguente:

Raggruppamento 1: Sabato 31 Maggio 2025 ore 15:30

- Vincente CATANZARO	- Vincente COSENZA	(campo vincente Cosenza)
- Vincente ROSSANO	- Vincente CROTONE	(campo vincente Crotone)

Le due vincenti del Raggruppamento 1 si incontreranno presso il Campo da definire, giorno 7 Maggio 2025 ore 16.00

RAGGRUPPAMENTO 2:

Vincente Delegazione Reggio Calabria
Vincente Delegazione Vibo Valentia
Vincente Delegazione Locri
Vincente Delegazione Gioia Tauro

Il programma delle gare sarà il seguente:

Raggruppamento 2: Sabato 31 Maggio 2025 ore 15:30

- Vincente REGGIO CALABRIA	- Vincente VIBO VALENTIA	(campo vincente Vibo Valentia)
- Vincente GIOIA TAURO	- Vincente LOCRI	(campo vincente Locri)

Le due vincenti del Raggruppamento 2 si incontreranno presso il Campo da definire, giorno 7 Maggio 2025 ore 16,00

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO:

Il risultato dell'incontro nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi ed eventualmente del 4° tempo.

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 terminano il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

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

La prima classificata di ogni raggruppamento disputerà la finale Regionale che si svolgerà Sabato 7 Giugno 2025, con inizio alle ore 16,00 presso il Centro Tecnico Federale di Catanzaro.

IN TUTTE LA FASI, NON DOVRANNO ESSERE PREVISTI TURNI AD ELIMINAZIONE DIRETTA, NE TANTOMENO TEMPI SUPPLEMENTARI E/O CALCI DI RIGORE PER DETERMINARE LA VINCENTE

PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE CATEGORIE "PICCOLI AMICI e PRIMI CALCI"

C - TORNEI " PICCOLI AMICI" e "PRIMI CALCI"

L'attività delle categorie "Piccoli amici e Primi calci" è prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici con conseguenti metodi tecnico-didattici.

Le Delegazioni della LND organizzano, nell'ambito della loro competenza territoriale, sentito il Settore Giovanile e Scolastico, manifestazioni periodiche a carattere locale della durata complessiva di almeno tre mesi, a verifica dell'attività svolta dalle società, creando, ove possibile, concentramenti con Scuole Calcio con sedi in zone limitrofe. I momenti di incontro con altre società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da giochi e proposte tecniche coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un graduale apprendimento. (Vedi **"PROGRAMMA DI SVILUPPO DI SVILUPPO TERRITORIALE PER PICCOLI AMICI e PRIMI CALCI - Categoria Under 8/9"** allegato al presente Comunicato).

REGOLAMENTO "PICCOLI AMICI "

<u>Anno di nascita</u>	2018 – 2019 – 2020 (i giovani, in ogni caso, devono aver compiuto i 5 anni)
<u>Gara/confronto</u>	Giochi di vario genere + mini partite 2c2 e 3c3 (con o senza portieri)
<u>Tempi di gioco</u>	3 tempi di 10' ciascuno + 3 tempi di 10' ciascuno di attività di gioco.
<u>Dimensioni campo</u>	In relazione al numero di giocatori-Orientativamente 15=30 x 10=15.
<u>Pallone</u>	n°3 in gomma doppio o triplo strato o in cuoio)
<u>Dimensioni porte</u>	Non codificato. Orientativamente 2x1; 3x1,50 (concesso utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte.)
<u>Rimesse laterali</u>	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi.
<u>Retropassaggio</u>	Il portiere può prendere il pallone con le mani
<u>Rimesse da fondocampo</u>	Possono essere effettuate dal portiere con le mani e con i piedi

REGOLAMENTO "PRIMI CALCI"

<u>Anno di nascita</u>	2016 – 2017 (nati nel 2018 hanno compiuto 6 anni)
<u>Gara/confronto</u>	Giochi di vario genere + mini partite 4c4 o 5c5
<u>Tempi di gioco</u>	3 tempi di 10' ciascuno + 3 tempi di 10' ciascuno di attività di gioco
<u>Dimensioni campo</u>	In relazione al numero di giocatori; 24=40 x 12=20
<u>Dimensioni porte</u>	Non codificato. Orientativamente 4x1, 60-2,00 (è concesso l'utilizzo dei Paletti di plastica per delimitare
<u>Pallone</u>	n°3 eccezionalmente n°4 in gomma o in cuoio
<u>Rimesse laterali</u>	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
<u>Retropassaggio</u>	Il portiere può prendere il pallone con le mani
<u>Rimessa da fondocampo</u>	Possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi

IL SEGRETARIO
Emanuele Daniele

IL PRESIDENTE
Saverio Mirarchi



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47

STAGIONE SPORTIVA 2024 - 2025

COMUNICATO UFFICIALE N° 17/SGS DEL 19/08/2024

PROGRAMMAZIONE ATTIVITA' DI BASE
E MODALITA' DI GIOCO CATEGORIE DI BASE
STAGIONE SPORTIVA 2024/2025

ATTIVITÀ DI BASE

Premessa

L'attività delle categorie di Base è sviluppata seguendo obiettivi formativi specifici atti a sviluppare le abilità psico-motorie e le diverse competenze trasversali e sociali di ogni bambino e di ogni bambina. L'attività ha sempre carattere formativo ed utilizza il gioco quale strumento didattico seppur condotta con finalità promozionali. L'attività è organizzata su base strettamente locale ed è disciplinata coerentemente alle linee guida internazionali della FIFA e della UEFA con particolare attenzione all'ambito della tutela della salute e della sicurezza dei minorenni, indicando le opportune modalità di gioco in relazione alle diverse fasce di età, le cui norme sono specificate nel Comunicato Ufficiale n° 1 del Settore Giovanile e Scolastico.

Una “Locandina Interattiva” per una Nuova Modalità di Comunicazione



In questa stagione sportiva, al fine di trasmettere in maniera adeguata e capillare le modalità di gioco previste nelle categorie di base, viene introdotta una nuova forma di comunicazione utilizzando le ormai comuni modalità di lettura e di acquisizione delle informazioni grazie alla lettura del QR-code sul documento in formato cartaceo ed al collegamento ipertestuale nel documento in formato digitale.

Con la locandina interattiva sarà più facile raggiungere tutti gli adulti per sensibilizzare ciascuno a raccogliere le informazioni che competono al proprio ruolo come Allenatore, Dirigente o Genitore.

In particolare, sarà più facile accedere alle informazioni che consentono di conoscere motivazioni e modalità di svolgimento e regolamentari riferite alle proposte tecniche delle categorie di base, oltre che accedere a contenuti multimediali (video) e

documentazione di approfondimento utili a capire come organizzare al meglio l'attività.

La locandina dovrà essere stampata e affissa nelle bacheche di ogni Club Giovanile per permettere a tutti di accedere alle informazioni divulgate dal Settore Giovanile e Scolastico.

A) Norme regolamentari dell'attività di base

Si riportano di seguito le disposizioni che regolano lo svolgimento dell'attività di base.

1. Limiti di età per la partecipazione dei calciatori all'attività di Base

PICCOLI AMICI

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2018 che abbiano compiuto il 5° anno di età (2018, 2019 e 2020, dopo il compimento del 5° anno di età)

PRIMI CALCI

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2016 al 31.12.2017. Possono partecipare all'attività Primi Calci i bambini nati nel 2018 che abbiano compiuto il 6° anno di età (non i nati nel 2019)

Si precisa che il bambino che durante la stagione sportiva compie l'8° anno di età, può essere utilizzato nella Categoria Pulcini solo dopo che si sia provveduto al regolare tesseramento annuale.

Diversamente il bambino può continuare la stagione sportiva svolgendo l'attività PRIMI CALCI di cui è stata già prevista la copertura assicurativa.

Analogamente, il bambino nato nel 2016 tesserato con "cartellino annuale", può comunque giocare nella categoria Primi Calci, nel rispetto delle Norme previste nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico e della presente Circolare dell'Attività di Base, ma soprattutto nella massima tutela dei bambini stessi.

PULCINI

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2014 al 31.12.2015. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività Pulcini i bambini nati nel 2016 che abbiano compiuto l'8° anno di età (non i nati nel 2017), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società.

PULCINI 1° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2015.

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2016, sempre che abbiano compiuto l'8° anno di età.

PULCINI 2° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2014

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2015.

ESORDIENTI

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2012 al 31.12.2013. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività Esordienti anche i giovani nati nel 2014 che abbiano compiuto il 10° anno di età (non i nati nel 2015)

ESORDIENTI 1° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2013.

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2014, sempre che abbiano compiuto il 10° anno di età.

ESORDIENTI 2° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2012.

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n° 3 calciatori nati nel 2013, per disputare, la prevista attività ufficiale 9c9.

Per quanto riguarda le giovani calciatrici, nel caso in cui sussista l'impossibilità di far partecipare le bambine appartenenti alle diverse categorie e fasce d'età con i bambini di pari età (in qualsiasi fascia d'età delle categorie "Pulcini", "Esordienti" o "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 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, previo parere del Comitato Regionale LND competente territorialmente.

Nella categoria "Piccoli Amici", 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 (p.e. partecipazione di squadre femminili all'attività della categoria Pulcini, con ragazze nate nel 2012 e nel 2013).

2. Modalità di svolgimento delle gare

Gli incontri tra le squadre devono svolgersi seguendo le indicazioni previste per ciascuna categoria e fascia d'età, secondo quanto disposto dalla presente circolare esplicativa.

In tutte le categorie di base, comprese le categorie Pulcini ed Esordienti, si consiglia vivamente che l'attività venga organizzata con la formula del raggruppamento, coinvolgendo un numero di 3-4 squadre per ogni incontro, in confronti realizzati con Proposte Pre-Gara, Multipartita o 4° Tempo.

In particolare, 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 per Attività Piccoli Amici e Primi Calci)

- Primi Calci: 4c4 - 5c5 + proposte pre gara 3c3 e 4c4, Multipartite (vedi Allegato per Attività Piccoli Amici e Primi Calci)

- Pulcini: 7c7 (var. 6c6) + proposte pre gara 3c3 e 4c4, Multipartite e 4° tempo (vedi Allegato per Attività Pulcini)

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, 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.

- Esordienti: 9c9 (var. 8c8) + proposte pre gara 4c4 e 5c5, Multipartite e 4° tempo (vedasi Circolare esplicativa)

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, 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.

- Nella categoria **“Piccoli Amici”** gli incontri tra le Società devono essere svolti prevedendo un confronto che coinvolga almeno 3-4 squadre contemporaneamente, e comunque con gruppi il più numerosi possibile in relazione alle possibilità organizzative e della disponibilità della struttura nella quale viene disputato l'incontro.

Gli incontri devono prevedere, oltre alle partite tra 2 o 3 giocatori, lo svolgimento di giochi di abilità tecnica.

Di norma l'attività deve prevedere lo svolgimento di 6 frazioni di gioco tra gioco-partita e giochi di abilità o giochi a confronto.

Mentre si gioca il primo tempo della gara, i bambini in attesa si confrontano in un altro spazio e poi si invertono i compiti: chi ha giocato la partita effettua il gioco/esercizio, e viceversa. A seguire inizia il secondo tempo, con le stesse modalità e con un diverso gioco/esercizio; dopo la rotazione e l'inversione dei compiti inizia il terzo tempo di gioco, sempre con le medesime modalità e con un terzo gioco.

Ulteriori informazioni sono reperibili nell'Allegato relativo alle Modalità di gioco Categorie di Base.

- Nella **categoria “Primi Calci”** gli incontri tra le Società devono essere svolti prevedendo un confronto che coinvolga almeno 3-4 squadre contemporaneamente, e comunque con gruppi il più numerosi possibile in relazione alle possibilità organizzative e della disponibilità della struttura nella quale viene disputato l’incontro.

Gli incontri devono prevedere, oltre alle partite tra 4 o 5 giocatori, lo svolgimento di proposte pre-gara; situazioni di gioco 3c3 e 4c4; multipartite e/o 4° tempo di gioco, come indicato nell’Allegato **della categoria Primi Calci U9/U8**.

Mentre si gioca il primo tempo della gara 5c5, i bambini in attesa si confrontano in un gioco a confronto o in altra gara (es. 3c3), per poi invertirsi i compiti: chi ha giocato la partita 5c5 effettua il gioco a confronto o altra gara (es. 3c3), e viceversa. A seguire inizia il secondo tempo, con le stesse modalità e con un diverso gioco a confronto; dopo la rotazione e l’inversione dei compiti inizia il terzo tempo di gioco, sempre con le medesime modalità e con un terzo confronto in parallelo.

Ulteriori informazioni sono reperibili nell’Allegato relativo alle Modalità di gioco Categorie di Base.

Nella **categoria “Pulcini”**, le gare devono essere disputate attraverso partite tra 7 calciatori per squadra, come indicato nell’Allegato dedicato alla categoria **“Pulcini U11/U10”**.

Nell’attività svolta dalla Categoria Pulcini:

- non è previsto fuorigioco;
- per quanto riguarda il **“Retropassaggio al Portiere”**, è applicato con alcuni piccoli accorgimenti:
 - Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
 - Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
 - Il portiere in possesso di palla non può essere ostacolato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
 - Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
 - 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. ,
- possono essere utilizzati palloni in gomma (meglio se di doppio o triplo strato);
- nel caso in cui, durante un tempo di gioco, si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti;
- prima della gara è prevista attività di attivazione (riscaldamento) che le squadre ed i tecnici potranno effettuare insieme seguendo le linee guida metodologiche del **“Programma di Sviluppo Territoriale - Evolution Programme”**.

- A seguito dell'attivazione è possibile sviluppare l'attività prevista abbinando alla gara 7c7:
 - Le Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4
 - Le Multipartite
 - Il 4° Tempo di Gioco

Nell'ambito dell'attività della categoria Pulcini, qualora se ne ravvisino le condizioni e le opportunità, sarà possibile organizzare l'attività ufficiale utilizzando anche il modello di gioco 6c6 per le categorie Pulcini "misti", Pulcini "1° anno" e/o Pulcini "2° anno"

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, 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.

Ulteriori informazioni sono reperibili nell'Allegato relativo alle Modalità di gioco Categorie di Base.

Nella categoria **"Esordienti"**, le gare vengono disputate attraverso partite tra 9 calciatori per squadra, come indicato nella tavola riassuntiva e nell'Allegato della categoria **"Esordienti U13/U12"**.

Nell'attività svolta dalla Categoria Esordienti:

- nel **gioco 9c9** il "fuorigioco" è previsto solo tra il limite dell'area di rigore della squadra avversaria e la linea di fondocampo della squadra avversaria;
- **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 dopo che il giocatore abbia controllato la palla. È 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.
- prima della gara è prevista attività di attivazione (riscaldamento) che le squadre ed i tecnici potranno effettuare insieme seguendo le linee guida metodologiche del "Programma di Sviluppo Territoriale - Evolution Programme".
- A seguito dell'attivazione è possibile sviluppare l'attività prevista abbinando alla gara 9c9:
 - Le Proposte Pre-Gara 4c4 e 5c5
 - Le Multipartite
 - Il 4° Tempo di Gioco

Nell'ambito dell'attività della categoria Esordienti, qualora se ne ravvisino le condizioni e le opportunità, sarà possibile organizzare l'attività ufficiale utilizzando anche modelli di gioco su campo ridotto diversi da quelli indicati, come l'8c8.

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, 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.

Ulteriori informazioni sono reperibili nell'Allegato relativo alle Modalità di gioco Categorie di Base.

- **Incontri Informativi Modalità di Gioco**

I Coordinatori Federali Regionali SGS, in collaborazione con i Comitati Regionali e le Delegazioni Provinciali territorialmente competenti, organizzeranno momenti di incontro da rivolgere ai tecnici ed ai dirigenti delle squadre delle singole categorie, con lo scopo di divulgare la filosofia e gli obiettivi con cui il Settore Giovanile e Scolastico promuove e realizza l'attività.

Al fine di realizzare tali incontri il Settore Giovanile e Scolastico, tramite il Coordinatore Federale Regionale, metterà a disposizione esperti con lo scopo di illustrare tutti gli aspetti dell'attività relativi ad ambiti tecnico-organizzativi e didattici.

Tali incontri saranno organizzati prioritariamente il Sabato Mattina presso le sedi dei Centri Federali Territoriali del Settore Giovanile e Scolastico presenti nel territorio.

Il Coordinatore Federale Regionale fornirà le necessarie indicazioni alle società interessate.

Tabella riepilogativa dei limiti d'età e delle modalità di gioco delle categorie di base

CATEGORIA	ATTIVITÀ DI GARA	ETÀ DI RIFERIMENTO
Piccoli Amici	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare 2c2 o 3c3 alternate a giochi di abilità tecnica	5 - 6 anni (dall'1.1.2018, purché abbiano compiuto 5 anni)
Primi Calci	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare 4c4 - 5c5 abbinate a Proposte Pre-Gara 2c2 e 3c3; Multipartita;	7 - 8 anni (2016 e 2017, ed eventualmente 2018, dopo il compimento del 6° anno di età)
Pulcini 1° anno	Gare 7c7 o 5c5 (var. 6c6) abbinate a: Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4; Multipartita; 4° Tempo	9 anni (2015)
Pulcini età mista	Gare 7c7 o 5c5 (var. 6c6) abbinate a: Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4; Multipartita; 4° Tempo	9-10 anni (2014 e 2015, ed eventualmente 2016 dopo il compimento dell'8° anno di età)
Pulcini 2° anno	Gare 7c7 o 5c5 (var. 6c6) abbinate a: Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4; Multipartita; 4° Tempo	10 anni (2014)
Esordienti 1° anno	Gare 9c9 o 7c7 (var. 8c8) abbinate a: Proposte Pre-Gara 4:4 e 5c5; Multipartita; 4° Tempo	11 anni (2013)
Esordienti età mista	Gare 9c9 o 7c7 (var. 8c8) abbinate a: Proposte Pre-Gara 4:4 e 5c5; Multipartita; 4° Tempo	11 - 12 anni (2012 e 2013, ed eventualmente 2014, dopo il compimento del 10° anno di età)
Esordienti 2° anno	Gare 9c9 o 7c7 (var. 8c8) abbinate a: Proposte Pre-Gara 4:4 e 5c5; Multipartita; 4° Tempo	12 anni (2012)

Per ulteriori dettagli, vedere l'Allegato n°1, mentre nell'Allegato n°2 è possibile acquisire informazioni circa le Modalità di Gioco nelle categorie di base.

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.

3. Durata delle gare e sostituzioni

Le gare vengono disputate in tre frazioni di gioco (tempi), la cui durata dipende dalla categoria o fascia d'età di riferimento, in particolare:

Piccoli Amici: per le partite (a 2 o a 3 giocatori per squadra) si raccomanda una durata dei tempi di gioco di 10' alternati a giochi di abilità motoria/tecnica e attività ludica con e senza palla. Di norma l'attività deve prevedere lo svolgimento di almeno 6 frazioni di gioco tra gioco-partita e giochi di abilità tecnica.

Primi Calci: per le partite (a 4 o a 5 giocatori per squadra) 3+3 tempi di gioco di 10', con la gara da abbinare a Proposte Pre-Gara 2c2 e 3c3, allo svolgimento di Multipartite.

A seconda degli spazi e/o del tempo a disposizione è possibile scegliere di abbinare alla gara almeno una delle 3 opzioni (Proposte Pre-Gara, Multipartite).

I Club di 3° Livello dovranno abbinarle tutte e 2 (es. Proposte Pre-Gara e Multipartite)

Pulcini: 3 tempi da 15' ciascuno. Nell'organizzazione del confronto, è previsto di abbinare la gara a Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4, allo svolgimento di Multipartite; allo svolgimento del 4° Tempo di Gioco.

A seconda degli spazi e/o del tempo a disposizione è possibile scegliere di abbinare alla gara almeno una delle 3 opzioni (Proposte Pre-Gara, Multipartite; 4° Tempo di Gioco).

I Club di 3° Livello dovranno abbinarne 2 su 3 (es. Proposte Pre-Gara e Multipartite)

Esordienti: 3 tempi da 20' ciascuno. Nell'organizzazione del confronto, è previsto di abbinare la gara a Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4, allo svolgimento di Multipartite; allo svolgimento del 4° Tempo di Gioco.

A seconda degli spazi e/o del tempo a disposizione è possibile scegliere di abbinare alla gara almeno una delle 3 opzioni (Proposte Pre-Gara, Multipartite; 4° Tempo di Gioco).

I Club di 3° Livello dovranno abbinarne 2 su 3 (es. Proposte Pre-Gara e Multipartite).

Nell'organizzazione della gara, al fine di permettere di partecipare attivamente al confronto-gara, si incoraggia a coinvolgere tutti i giocatori a disposizione in altra/e partita/e da svolgersi in contemporanea

In linea con le indicazioni delle ultime tre categorie di base, a seconda del numero dei calciatori inseriti in lista, ciascuna squadra deve formare il numero massimo di gruppi squadra, con il fine di disputare il maggior numero di gare e far partecipare il maggior numero di giocatori contemporaneamente anche se con modalità di gioco ridotte rispetto al modello di gioco della categoria di riferimento (es. 3c3, 5c5, 7c7).

Per quanto riguarda la gara principale e le relative sostituzioni, si precisa che tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo, vanno effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non possono più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo, tranne che per validi motivi di salute, mentre durante il gioco sarà possibile sostituire i bambini che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo le sostituzioni

possono essere effettuate anche con la procedura cosiddetta “volante”, assicurando così ad ogni bambino in elenco una presenza in gara quanto più ampia possibile.

Ferma restando la validità sul piano didattico-formativo della suddivisione della gara in tre tempi di gioco, formula tra l'altro adottata da diverse Federazioni Estere, nel caso in cui le condizioni meteorologiche o impiantistiche non consentano l'utilizzo di tale formula, i Responsabili Tecnici delle Società che danno vita agli incontri possono, in via del tutto eccezionale, utilizzare la formula dei due tempi di gioco, la cui durata dipende dalla categoria o fascia d'età di riferimento, in particolare:

Pulcini: 2 tempi da 20' ciascuno

Esordienti: 2 tempi da 25' ciascuno

Nel caso dei 2 tempi di gioco, al termine del primo tempo tutti i calciatori in elenco, che non sono stati ancora utilizzati, devono obbligatoriamente prendere parte alla gara dal 1° minuto del secondo tempo e non possono più uscire dal campo di gioco, fatti salvi eventuali casi di infortunio, mentre durante il gioco sarà possibile sostituire i bambini che hanno già preso parte per intero al primo tempo.

Qualora il numero di giovani calciatori che partecipano alla gara sia molto elevato, e non sia possibile disputare contemporaneamente altre gare nello stesso campo di gioco/impianto, è possibile aumentare il numero dei tempi di gioco fino a quattro (4):

Pulcini: 4 tempi da 15' ciascuno

Esordienti: 4 tempi da 20' ciascuno

In tal caso, tutti i calciatori dovranno partecipare al gioco per almeno due tempi interi, fatti salvi, naturalmente, casi di infortunio.

Alle società che realizzeranno le “multi partite” o i “4 tempi” in ottemperanza ai principi e alle modalità sopra descritte, verranno assegnati dei benefit che si aggiungeranno alla graduatoria di merito prevista in ciascuna categoria.

4. Time Out

Nelle categorie Pulcini ed Esordienti è possibile utilizzare un Time-out della durata di 1' per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

5. Risultato delle gare

Nelle categorie Pulcini ed Esordienti ciascun tempo è una mini gara che si conclude con un proprio risultato. I tempi successivi al primo (secondo e terzo) inizieranno con il punteggio di 0-0. Il risultato della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Alla gara dovrà poi essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio conseguito nel gioco tecnico.

ESEMPI CALCOLO RISULTATO DELLA 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

Per determinare il risultato finale, alla gara dovrà essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio nel gioco tecnico così come nel caso di disputa del 4° tempo.

Si ricorda che per le categorie di base, Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti, i risultati delle gare non devono essere pubblicati.

6. Conduzione tecnica delle squadre

(Obblighi Settore Tecnico Comunicato Ufficiale FIGC n. 69 del 13 giugno 2018 e Comunicato Ufficiale n.2 del Settore Tecnico 2023-2024 in allegato)

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 III 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 III 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 Diplomatisti 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.

7. Arbitraggio delle gare

In riferimento all'arbitraggio delle gare, nel rimandare a quanto indicato nel Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico, alla presente Circolare si allegano le linee guida da adottare per le gare nelle quali è adottata la formula dell'autoarbitraggio.

8. "Green Card"

Come ormai noto, nelle categorie di base, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti, è previsto l'utilizzo della Green Card per premiare gesti di FAIR PLAY di particolare significato etico-sportivo.

Il Settore Giovanile e Scolastico ha avviato un progetto per la diffusione del cartellino ed il relativo utilizzo attraverso il Coordinamento Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico. Alla presente Circolare si allega un documento di sintesi relativo alle modalità di assegnazione della Green Card.

Si prega, pertanto di dare la più ampia divulgazione possibile a tale iniziativa.

9. Saluti ad inizio e fine gara

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

10. Conclusioni delle attività

Al termine della stagione sportiva, i Tornei delle categorie di Base dei Pulcini e degli Esordienti si concludono con una Festa Provinciale organizzata con la "*formula del raggruppamento*" dalle Delegazioni competenti, a cui dovranno prendere parte un minimo di 4 squadre nella categoria Pulcini ed un minimo di 3 squadre nella categoria Esordienti.

Alle "FESTE" conclusive ai vari livelli (considerando che l'attività può essere suddivisa per fasce d'età, oltre che per categorie, e che le feste conclusive possono essere sia a carattere Provinciale che Regionale) dovrà essere prevista la partecipazione dei Club Giovanili di 2° e/o 3° Livello che si saranno distinti, oltre che per le capacità ed abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative e didattiche, considerando la relativa "**GRADUATORIA DI MERITO**".

Nelle feste finali, ed in tutte le fasi precedenti, non dovranno comunque essere previsti turni ad "eliminazione diretta" (es. semifinali con due squadre), né tantomeno tempi supplementari e/o calci di rigore per determinare la vincente.

Stante il carattere formativo dell'attività più volte ribadito, non si deve dar luogo a fasi di finale per l'aggiudicazione di eventuali titoli, né, evidentemente, pubblicare nel corso della stagione le relative classifiche.

11. Graduatorie di Merito

Si ricorda che, al fine di determinare le graduatorie delle categorie di base Pulcini ed Esordienti, ciascuna Delegazione Provinciale dovrà utilizzare le apposite “Graduatorie di Merito”, che, oltre al risultato tecnico delle gare dovrà tenere in considerazione ulteriori parametri che di seguito citiamo:

- Livello raggiunto nel Sistema di Qualità dei Club Giovanili
- Numero delle Green Card assegnate e validate
- Rapporto tra tecnici qualificati e numero di bambini/e
- Rapporto tra numero di squadre Pulcini ed Esordienti iscritte e numero di tesserati
- Numero di bambine partecipanti alle gare ufficiali
- Partecipazioni alle riunioni organizzate dal Settore Giovanile e Scolastico territorialmente competente
- Organizzazione del “terzo tempo Fair Play”
- Organizzazione di gare con “multipartite” o della durata di 4 tempi di gioco
- Comportamento del pubblico

Sulla base delle peculiarità del territorio, è data facoltà a ciascuna regione, in accordo con il Coordinatore Federale Regionale SGS, attraverso i collaboratori esperti nell’ambito dell’Attività di Base, di inserire ulteriori voci per l’assegnazione di punteggi, comunicandole anticipatamente al Settore Giovanile e Scolastico.

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

- sostituzioni non regolari
- mancato saluto a fine gara
- comportamento negativo del pubblico
- eventuali provvedimenti disciplinari comminati

Tali Graduatorie consentiranno di premiare le Società che maggiormente si saranno distinte nel corso della stagione sportiva, oltre che per le abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative, didattiche e comportamentali.

Le migliori classificate nelle graduatorie di merito di ciascun girone avranno la possibilità di partecipare alle feste conclusive previste a vari livelli (locale, provinciale e regionale)

Si precisa comunque che i sopracitati aspetti non dovranno penalizzare le Società che hanno minori possibilità organizzative (es. aspetto demografico, etc.)

Le Graduatorie di Merito così definite dovranno essere pubblicate al termine dell’attività specificando i punti ottenuti per ciascun criterio considerato.

12. Attività Femminile nelle categorie di base

Considerando peculiarità e caratteristiche delle bambine, in particolare nella fascia d'età tra i 5 e i 12 anni, l'attività viene disputata insieme a quella prevista regolarmente a livello locale/provinciale, anche formando squadre di sole bambine o di squadre miste composte da bambine e bambini.

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 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 nella categoria o fascia d'età inferiore alla propria secondo quanto riportato nella tabella sottostante:

Attività Femminile: opportunità di gioco per la stagione sportiva 2024/2025

Categoria	Attività mista	anni di nascita categoria di appartenenza	torneo/campionato	deroga per ragazze nate nell'anno...
Piccoli Amici	Si	2018 - 2019 - 5 anni compiuti	Attività Piccoli Amici e Fun Football	2017
Primi Calci	Si	2016 - 2017	Attività Primi Calci e Fun Football	2015
Pulcini (anche Calcio a 5)	Si	2014 - 2015	Pulcini età mista	2012 - 2013
			Pulcini 2014 - 7c7	2012 - 2013
			Pulcini 2015- 7c7	2014
Esordienti (anche Calcio a 5)	Si	2012 - 2013	Esordienti età mista - 9c9	2010 - 2011
			Esordienti 2012 - 9c9	2010 - 2011
			Esordienti 2013 - 9c9	2012
Giovanissimi (anche Calcio a 5)	Si	2010 - 2011	Under 15 Regionali o Provinciali	2008 - 2009
			Under 14 - 2011	2008 - 2009 - 2010
Allievi (anche Calcio a 5)	Non prevista	2008 - 2009	Under 17	----

Nelle categorie "Piccoli Amici" e "Primi Calci" sarà, invece, automaticamente consentita alle bambine, senza necessità della richiesta di deroga, la partecipazione all'attività della fascia d'età inferiore di un anno alla propria (*quindi è automaticamente consentito che una bambina dei Primi Calci giochi nei Piccoli Amici; dovrà essere autorizzata, invece, la giovane calciatrice della categoria Pulcini a giocare nella categoria Primi Calci*). Il Settore Giovanile e Scolastico prenderà comunque in esame eventuali ulteriori richieste di deroga diverse da quelle previste, purché opportunamente motivate.

Parallelamente a tali attività, il Settore Giovanile e Scolastico propone dei Tornei a rapido svolgimento dedicati alle bambine che hanno iniziato da poco a giocare a calcio con continuità da 1 o 2 stagioni sportive, come ad esempio:

- **Torneo Magico:**
 - o **Categoria Pulcini:** Torneo dedicato alle bambine appartenenti per età alla categoria Pulcini. In tal caso è prevista l'organizzazione di Tornei a Rapido Svolgimento distribuiti nell'arco della stagione sportiva (es. 2-3 nella fase autunnale, 2-3 nella fase primaverile), tenendo conto del Regolamento specifico pubblicato con apposito Comunicato Ufficiale
 - o **Categoria Esordienti:** Torneo dedicato alle bambine appartenenti per età alla categoria Esordienti. In tal caso è prevista l'organizzazione di Tornei a Rapido Svolgimento distribuiti nell'arco della stagione sportiva (es. 2-3 nella fase autunnale, 2-3 nella fase primaverile), tenendo conto del Regolamento specifico pubblicato con apposito Comunicato Ufficiale.
- **Torneo U12 Femminile:** competizione giovanile femminile organizzata parallelamente all'attività locale/provinciale disputata insieme ai maschi, tenendo conto del Regolamento specifico pubblicato con apposito Comunicato Ufficiale. La formula prevede attività organizzata con la modalità dei raggruppamenti pianificati periodicamente nel corso della stagione e può essere prevista con 2 percorsi: uno aperto a tutti e termina a livello regionale ed uno per Club con determinati requisiti che termina a livello nazionale, come da Regolamento specifico pubblicato con apposito Comunicato Ufficiale.

13. Società appartenenti alle Leghe Professionistiche

Per le società appartenenti alle Leghe Professionistiche partecipano di norma alle attività delle categorie di base previste in ambito provinciale, confrontandosi con squadre dilettantistiche appartenenti alla fascia di età di un anno superiore, in conformità con quanto indicato nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico.

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 (9c9)	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

Per le società Professionistiche inoltre c'è l'opportunità di iscrivere proprie squadre ai seguenti Tornei Nazionali, i cui regolamenti sono pubblicati con apposito Comunicato Ufficiale:

- 1) "TORNEO UNDER 13 FAIR PLAY ELITE"
- 2) "TORNEO UNDER 13 PRO"
- 3) "TORNEO UNDER 14 PRO"

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 anziché di un anno superiore. Il Presidente, a sua volta, valutata l'istanza, potrà acconsentire alla richiesta informando il Comitato Regionale di appartenenza.

14. Modalità di Gioco Categorie Giovanili

Al fine di illustrare il completo percorso dell'attività ufficiale prevista nell'ambito dell'Attività Giovanile, di seguito si riporta il quadro sintetico delle modalità di gioco e della durata delle gare previste nelle categorie giovanili:

Tabella riepilogativa dei limiti d'età e delle modalità di gioco delle categorie giovanili

CATEGORIA	ATTIVITÀ DI GARA	DURATA DELLA GARA	ETÀ DI RIFERIMENTO
Under 14	11:11*	2x35'	2011 (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)
Under 15 Femminile	9:9	3x25'	2010 e 2011 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nate nel 2012)
Under 15	11:11	2x35'	2010 e 2011 (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)
Under 15 "Calcio a Cinque"	5:5	2x25' non effettivi	2010 e 2011 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)
Under 16	11:11	2x40'	2009 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)
Under 17 Maschile/Femminile	11:11	2x45'	2008 e 2009 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)
Under 17 "Calcio a Cinque"	5:5	2x30' non effettivi	2008 e 2009 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)

Per ulteriori dettagli vedere l'Allegato n°1

* Per attività 9vs9 nella categoria Under 14 vedere l'Allegato n°2

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, è data facoltà ai Comitati Regionali ed alle loro articolazioni territoriali di organizzare l'attività 9c9, oltre che 11c11, per la categoria Under 14 (Giovanissimi "Fascia B").

B) Manifestazioni del Settore Giovanile e Scolastico

1. Categoria Piccoli Amici e Primi Calci (già Fun Football)

L'attività riservata alle categorie Piccoli Amici e Primi Calci è un'attività multidisciplinare in cui vengono messi in risalto i valori del calcio e dello sport, come divertimento, partecipazione, lealtà, socializzazione, ecc.

Come descritto nel relativo **allegato**, l'attività dovrà prevedere momenti di gioco-partita alternati a momenti ludici realizzati attraverso attività legate ad altre discipline sportive e/o a giochi popolari, con regole e materiali adatti all'età dei bambini coinvolti.

Nello spirito dell'attività, ove possibile, è auspicabile la presenza di uno staff di animazione e la realizzazione di "stazioni" in cui i bambini e le bambine abbiano l'opportunità di esprimere la loro fantasia attraverso disegni, pittura o scrivendo slogan legati al mondo del calcio.

Al fine di realizzare al meglio tali feste, il Comitato Regionale della LND e le rispettive Delegazioni Provinciali e Distrettuali si avvarranno della necessaria collaborazione dei Coordinatori Federali Regionali e dei collaboratori che hanno competenze specifiche in queste aree, in particolare di coloro che si occupano dell'Attività di Base e dell'Attività Scolastica, esperti nella scelta delle attività, dei materiali da utilizzare, nella metodologia e nella didattica da proporre.

Al fine di dare la più ampia visibilità possibile all'attività, è previsto che le manifestazioni dovranno essere organizzate nel week-end del 24-25 Maggio 2025.

Sarà cura del Coordinatore Federale Regionale provvedere a fornire le apposite informazioni alle Scuole di Calcio relativamente alle modalità con cui dovrà essere effettuata l'attività tecnica prevista, concordando con il Comitato Regionale LND, sedi, orari e modalità con cui dovranno essere organizzate le riunioni nelle singole Delegazioni Provinciali/Distrettuali.

2. Categoria Pulcini - Torneo #GrassrootsChallenge

Il **Torneo #GrassrootsChallenge**, attività ufficiale della categoria Pulcini, si sviluppa coinvolgendo tutte le società che svolgono attività in questa categoria sin dalla fase autunnale. Inoltre, avendo anche lo scopo di verifica dell'attività svolta nei Club Giovanili ufficialmente riconosciuti almeno con il "2° Livello di Qualità".

Tale attività, articolata in prove tecniche e gare, dovrà essere organizzata sin dalla fase autunnale prevedendo nel corso del Torneo Pulcini delle giornate appositamente dedicate al Torneo, ad esempio con rapporto 1:3 o 1:4 (ogni 3-4 giornate del calendario del Torneo viene inserita una giornata di manifestazione) e dovrà prevedere la partecipazione di almeno 4 squadre di altrettante società in modo che l'evento sia anche occasione di festa.

Nella fase autunnale in ciascuna di queste giornate verranno assegnati i punteggi tecnici del #GrassrootsChallenge da attribuire alle “Società” nella graduatoria di merito, utile per sviluppare la successiva fase primaverile.

L’attività, riservata alla categoria Pulcini, è da considerarsi ufficiale a tutti gli effetti: pertanto la partecipazione alla Manifestazione è obbligatoria per tutte le Società appartenenti almeno al “2° Livello di Qualità”.

Le Società dovranno favorirne lo svolgimento, mettendo a disposizione impianti di gioco e relative strutture e attrezzature.

La mancata partecipazione alle previste manifestazioni comporta parere negativo per la conferma del riconoscimento della “Società” nel Sistema di Qualità dei Club Giovanili.

Il Settore Giovanile e Scolastico, prendendo spunto dalla “Carta dei diritti del ragazzo allo sport”, richiede una serie di requisiti che costituiscono il presupposto per il riconoscimento delle Società. Pertanto verrà consentita la partecipazione alle “FESTE” conclusive ai vari livelli della Manifestazione (per fasce d’età e a carattere Provinciale e Regionale) a quelle “Società” che si saranno distinte, oltre che per le capacità ed abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative utilizzando le previste “Graduatorie di Merito” come indicato nel precedente paragrafo al punto 10, fino a determinare la “Società” che rappresenterà la regione al **Grassroots Festival il 14-15 Giugno 2025**.

Sarà cura del Coordinatore Federale Regionale provvedere a fornire le apposite informazioni alle Scuole di Calcio relativamente alle modalità con cui dovrà essere effettuata l’attività tecnica prevista, concordando con il Comitato Regionale LND, sedi, orari e modalità con cui dovranno essere organizzate le riunioni nelle singole Delegazioni Provinciali/Distrettuali.

Il progetto tecnico e le relative modalità di svolgimento della categoria Pulcini (U11/U10) è allegato alla presente Circolare, oltre che nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva, tenendo conto che per tale attività (laddove il confronto dovesse svolgersi tra sole due squadre) dovrà essere prevista, oltre al gioco tecnico, anche la disputa delle “multipartite” oppure del 4° tempo di gioco.

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.

Per opportune specifiche informazioni, rimandiamo ad apposita circolare esplicativa per l’attività di Calcio a 5 che verrà pubblicata successivamente.

3. Categoria Esordienti “Fair Play”

Considerato lo spirito della manifestazione chiamata appunto “Fair Play”, alle feste conclusive dovranno accedere i Club Giovanili che si saranno distinti, oltre che per le capacità ed abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative utilizzando le previste “Graduatorie di Merito” come indicato nel precedente paragrafo al punto 10.

Alle feste provinciali e regionale del “Torneo Fair Play” dovrà essere prevista la partecipazione contemporanea di almeno 3 (tre) società e non dovranno essere previste gare ad eliminazione diretta (es. semifinale e/o finale).

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.

Per opportune specifiche informazioni, rimandiamo ad apposita circolare esplicativa per l’attività di Calcio a 5 che verrà pubblicata successivamente.

4. Attività Esordienti “U13 Fair Play Élite”

A seguito delle esperienze realizzate nelle passate stagioni sportive, il Settore Giovanile e Scolastico conferma lo sviluppo di un programma di mini eventi destinato alle società professionistiche ed ai Club Giovanili di 3° Livello.

L’attività prevede l’organizzazione di 4-5 mini eventi a livello regionale a cui partecipano almeno 4 squadre/società nell’arco della stagione sportiva.

Gli eventi coinvolgeranno bambini della categoria Esordienti 2° anno (nati nel 2012) o misti (2012 e 2013) per le Società Dilettantistiche/Club di 3° Livello ed Esordienti 1° anno (nati nel 2013) per i Club Professionistici, utilizzando la modalità di gioco 9c9.

L’attività verrà realizzata nei periodi di pausa dell’attività locale (indicativamente nel periodo settembre/ottobre, dicembre, gennaio/febbraio, aprile/maggio) ed eventuali feste conclusive da realizzarsi a Maggio/Giugno.

Il progetto tecnico e le relative modalità di svolgimento della categoria Esordienti (U13/U12) è allegato al presente Comunicato, oltre che nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva, tenendo conto che per tale attività (laddove il confronto dovesse svolgersi tra sole due squadre) dovrà essere prevista, oltre al gioco tecnico, anche la disputa delle “multipartite” oppure del 4° tempo di gioco (come sarà indicato nel Regolamento che verrà pubblicato su apposito Comunicato Ufficiale).

5. Attività Esordienti “U13 Fair Play PRO”

Al fine di sviluppare un programma specifico dedicato ai Club Professionistici che consenta loro di aumentare le opportunità di confronto con una modalità di gioco più adatta all'età dei giovani calciatori, il Settore Giovanile e Scolastico a partire da questa stagione sportiva prevede l'organizzazione del **TORNEO U13 FAIR PLAY PRO** destinato esclusivamente a Club Professionistici.

L'attività prevede l'organizzazione di gironi a livello regionale (laddove il numero di società presenti nel territorio lo consente) o di gironi formati da squadre di regioni limitrofe.

L'attività coinvolgerà bambini della categoria Esordienti 2° anno (nati nel 2012), utilizzando la modalità di gioco 9c9 (vedi Regolamento pubblicato su apposito CU).

L'attività verrà realizzata nella stagione regolare prevedendo successive fasi interregionali e nazionale tra le migliori classificate con feste conclusive da realizzarsi a Maggio/Giugno.

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

A tal proposito, per opportune specifiche informazioni, rimandiamo ad apposita circolare esplicativa per l'attività di Calcio a 5 che verrà pubblicata successivamente.

6. Feste Finali

I Comitati Regionali ed i Coordinatori Federali Regionali SGS organizzeranno feste regionali sul modello del Grassroots Festival, includendo nella stessa manifestazione le feste finali previste per le diverse categorie (Club Giovanili di 2° Livello, Società di Calcio a 5, Società Femminili, Attività di Calcio Integrato, ecc.).

Nell'occasione dovranno essere organizzati momenti di incontro da rivolgere ai tecnici, dirigenti, genitori e giovani calciatori presenti, con lo scopo di divulgare la filosofia con cui il Settore Giovanile e Scolastico promuove e realizza l'attività.

Al fine di realizzare tali incontri il Settore Giovanile e Scolastico, tramite il Coordinatore Federale Regionale, metterà a disposizione esperti che illustrino tali aspetti relativi alla formazione, alla cultura sportiva, alla socializzazione, alla didattica, ecc.

C) Programma di Sviluppo Territoriale “Evolution Programme”

Il Programma di Sviluppo Territoriale denominato “Evolution Programme”, coordinato dal Settore Giovanile e Scolastico, è finalizzato a strutturare un percorso di formazione tecnico-sportiva ed educativa 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 dei poli 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 delle allenatrici 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 contare 90 aree su territorio nazionale e la previsione di un aumento costante di tale numero anche nel corso della stagione 2024-2025.

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 Club Giovanili di 3° Livello ed in alternativa da Club Giovanili di 2° Livello e di 1° Livello.

Le attività di carattere tecnico, educativo, informativo e formativo vengono svolte direttamente presso le Società con il diretto coinvolgimento dei tesserati/e (atleti e atlete, 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

Tenuto di quanto sviluppato grazie al lavoro delle AST e dei CFT, a partire dal 2021 nell’ambito del **Programma di Sviluppo Territoriale** sono stati inseriti anche i [CST](#). I **Centri di Sviluppo Territoriale, esclusivamente dedicati all’attività di Calcio a 5** (attualmente 7 Centri in tutta Italia), rappresentano un nuovo punto di riferimento a livello locale: qui si svolgono le sedute di allenamento di selezioni maschili (U13 e U15) e iniziative di formazione dedicate alle giovani giocatrici di Calcio a 5, agli staff SGS e alle Società del territorio.

Attraverso l'Evolution Programme, il Settore Giovanile e Scolastico intende contribuire in maniera sempre più efficace sullo 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 attivamente allo sviluppo del programma;
- Promuovere la partecipazione dei propri calciatori e delle proprie calciatrici insieme ai propri tecnici e/o dirigenti.

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

D) Riunioni e Corsi di carattere informativo

- ***Incontri con Genitori, Responsabili Tecnici, Dirigenti Responsabili e Tecnici delle categorie di base dei Club che svolgono Attività Giovanile***

I Coordinatori Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico, in collaborazione con il proprio staff e gli esperti di specifiche materie ed attività (es. psicologi, medici, attività di base, ecc.), nonché con il supporto organizzativo del Comitato Regionale e della Delegazione Provinciale/Distrettuale della LND competente territorialmente, saranno disponibili ad organizzare riunioni, corsi ed incontri di informazione indirizzati a tecnici, dirigenti e/o genitori dei giovani calciatori su tematiche di carattere tecnico, didattico, culturale ed educativo, oltre che di informazione relativamente alle modalità tecnico-didattiche che caratterizzano lo svolgimento delle attività delle categorie di base, secondo modalità e procedure che verranno fornite dalle singole Regioni.

Inoltre, in aggiunta ai corsi di informazione per tecnici e dirigenti dei Club di 1° Livello, i Coordinatori Federali Regionali SGS, a seguito di positive esperienze realizzate in alcune regioni, proporranno dei corsi di informazione per i Responsabili Tecnici dell'Attività di Base dei Club Giovanili.

Di seguito si riepilogano gli incontri a carattere formativo/informativo che possono essere realizzati:

- Corsi Entry Level per Istruttori (Grassroots Livello "E")
- Corsi Entry Level per Dirigenti (Grassroots Livello "D" Dirigenti)
- Corsi Entry Level per Dirigenti (Grassroots Livello "E" Dirigenti)
- Corsi Entry Level per "Maestri di Calcio nella Scuola" (Grassroots Livello "D" Scuola)
- Corsi Entry Level per il "Calcio nella Scuola" (Grassroots Livello "E" Scuola)
- Corsi Entry Level per Psicologi di Club Giovanili (Grassroots Livello "E" Psicologi)
- Corsi informativi per Responsabili Tecnici Attività di Base dei Club Giovanili

- Corsi di Informazione per Società di 1° Livello (Già Centri di Base)
- Corsi per Dirigenti-Arbitro
- Incontri informativi con Società (Tecnici e/o Dirigenti)
- Incontri informativi con Genitori
- Riunioni Tecnico-Organizzative per Categorie di Base

Il Coordinatore Federale Regionale fornirà le necessarie indicazioni sulle procedure da seguire per la loro realizzazione.

- ***Corsi Informativi “Entri Level” (Grassroots - Livello “E”)***

I Coordinatori Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico, in collaborazione con il proprio staff e gli esperti di specifiche materie ed attività (es. psicologi, medici, attività di base, ecc.), a seguito delle positive esperienze realizzate nel corso delle passate stagioni sportive, proporranno dei corsi di informazione per gli Istruttori delle Categorie di Base. Il Corso tratterà tematiche di carattere tecnico, didattico, culturale ed educativo, oltre che di informazione relativamente alle modalità tecnico-didattiche che caratterizzano lo svolgimento delle attività delle categorie di base, secondo modalità e procedure che verranno fornite dalle singole Regioni.

Il Coordinatore Federale Regionale fornirà le necessarie indicazioni sulle procedure da seguire per la loro realizzazione.

- ***Corsi Informativi “Entri Level” per Dirigenti (Grassroots - Livello “E” Dirigenti)***
- ***Corsi Informativi “Livello D” per Dirigenti SGS***

I Coordinatori Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico, in collaborazione con il proprio staff e gli esperti di specifiche materie ed attività (es. psicologi, medici, attività di base, ecc.), a seguito della positiva esperienza realizzata nel corso delle passate stagioni sportive, proporranno dei corsi di informazione per i Dirigenti delle Categorie di Base e dell'attività agonistica.

Il Corso tratterà tematiche di carattere organizzativo, didattico, culturale ed educativo, oltre che di informazione relativamente alle modalità che caratterizzano lo svolgimento delle attività delle categorie di base, secondo modalità e procedure che verranno fornite dalle singole Regioni.

Il Coordinatore Federale Regionale fornirà le necessarie indicazioni sulle procedure da seguire per la loro realizzazione.

- ***Corsi Informativi “Entri Level” per il Calcio nella Scuola (Grassroots - Livello “E” Scuola)***
- ***Corsi Informativi “Livello D” per “Maestri di Calcio nella Scuola” (Grassroots - Livello “D” Scuola)***

I Coordinatori Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico, in collaborazione con il proprio staff e gli esperti di specifiche materie ed attività (es. psicologi, medici, attività scolastica, ecc.), a seguito della positiva esperienza realizzata nel corso della passata stagione sportiva, proporranno dei corsi di informazione per Insegnanti e Tecnici delle Società che hanno una Convenzione con un Istituto Scolastico.

Il Corso tratterà tematiche di carattere organizzativo, didattico, culturale ed educativo, oltre che di informazione relativamente alle modalità che caratterizzano lo svolgimento delle attività all'interno delle Istituzioni Scolastiche, secondo modalità e procedure che verranno fornite dalle singole Regioni e approvate dal Ministero dell'Istruzione e dal CONI.

I corsi sono inseriti sulla piattaforma Sofia del Ministero dell'Istruzione e del Merito, pertanto le ore svolte vengono riconosciute come ore di formazione

Il Coordinatore Federale Regionale fornirà le necessarie indicazioni sulle procedure da seguire per la loro realizzazione.

- ***Corsi Informativi “Entri Level” per “Psicologi nei Club di Calcio Giovanile” (Grassroots - Livello “E” Psicologi)***

Il Settore Giovanile e Scolastico, attraverso il proprio staff nazionale e gli esperti di specifiche materie ed attività (es. psicologi, medici, esperti attività giovanile e di base, ecc.), in considerazione delle esigenze di condivisione e sviluppo dei Programmi dedicati al Calcio Giovanile, delle opportunità fornite a supporto della crescita dei Club e delle azioni avanzate nelle ultime stagioni sportive sul tema della Tutela dei Minori, proporrà dei corsi di informazione gratuiti destinati agli Psicologi coinvolti nei Club di Calcio Giovanile.

Il Corso tratterà tematiche di carattere metodologico, organizzativo, didattico, culturale ed educativo, oltre che di informazione relativamente alle modalità che caratterizzano lo svolgimento dell'attività giovanile e di base, secondo modalità e procedure che verranno fornite dalle singole Regioni.

Il Coordinatore Federale Regionale fornirà le necessarie indicazioni sulle procedure da seguire per la loro realizzazione.

E) Beach Soccer

Nell'ambito dell'attività in via di sviluppo del Beach Soccer, a seguito di quanto avviato nelle passate stagioni sportive, il Settore Giovanile e Scolastico continuerà a promuovere l'attività giovanile definendo ulteriori modalità e termini con cui realizzare e partecipare all'attività ufficiale nelle categorie di settore giovanile, in particolare per le categorie di base.

A tal proposito, nel rimandare alla pubblicazione di apposita Circolare esplicativa si ricorda che la partecipazione dei giovani deve prevedere in ogni caso il tesseramento FIGC.

L'attività è suddivisa nelle medesime categorie di seguito elencate già previste dal Settore Giovanile e Scolastico, i cui limiti d'età sono indicati nel paragrafo A):

- Piccoli Amici
- Primi Calci
- Pulcini
- Esordienti
- Giovanissimi
- Allievi

F) Attività Promozionali organizzate dalle Società

Nell'ambito delle attività promozionali organizzate dalle Società, al fine di fornire strumenti utili per seguire le procedure e gli adempimenti previsti, in allegato alla presente si riportano fac-simile delle dichiarazioni da presentare al Settore Giovanile e Scolastico relativamente all'organizzazione dei Camp Estivi e degli Open Day,

Per le specifiche norme che regolano tali attività si rimanda al CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva.

ROMA, 19 Agosto 2024

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci



MODALITA' DI GIOCO CATEGORIE DI BASE

Stagione sportiva 2024/2025

Di seguito si illustrano nel dettaglio le attività previste per ogni categoria e fascia d'età delle categorie di base:

Premessa

L'attività delle categorie di Base è sviluppata seguendo obiettivi formativi specifici atti a sviluppare le abilità psico-motorie e le diverse competenze trasversali e sociali di ogni bambino e di ogni bambina. L'attività ha sempre carattere formativo ed utilizza il gioco quale strumento didattico seppur condotta con finalità promozionali. L'attività è organizzata su base strettamente locale ed è disciplinata coerentemente alle linee guida internazionali della FIFA e della UEFA con particolare attenzione all'ambito della tutela della salute e della sicurezza dei minorenni, indicando le opportune modalità di gioco in relazione alle diverse fasce di età, le cui norme sono specificate nel Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico.

CATEGORIA "PICCOLI AMICI"

L'attività motoria ad indirizzo calcistico riservata alla categoria "PICCOLI AMICI", bambine e bambini in età dai cinque ai sei anni, ha carattere ufficiale ed è obbligatoria per tutti i Club con il riconoscimento minimo di "2° Livello"; pertanto le suddette Società dovranno partecipare alle manifestazioni organizzate dalle Delegazioni della LND competenti per territorio.

L'attività della categoria "Piccoli Amici" è prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici con conseguenti metodi tecnico-didattici.

Le Delegazioni della LND organizzano, nell'ambito della loro competenza territoriale, sentito il Settore Giovanile e Scolastico, manifestazioni periodiche a carattere locale della durata complessiva di almeno tre mesi, a verifica dell'attività didattica svolta dalle Società, creando, ove possibile, raggruppamenti tra Club Giovanili con sedi in zone limitrofe.

I momenti di incontro con altre Società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da giochi e proposte tecniche coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un graduale apprendimento.

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (p.e. 15x10 m.) e con porte ridotte (es. ca. 2x1 e, in caso di presenza del portiere, ca. 3x1,5, utilizzando, in mancanza di porte, materiale alternativo come ad esempio paletti etc.). I palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma, convenzionalmente identificabili con il n° 3 o eccezionalmente con il n° 4. Il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le tre unità (es. 2:2, 3:3). Il tempo di gioco può essere suddiviso in due tempi da 15' o tre/quattro tempi da 10', cercando la più ampia partecipazione di tutti i bambini presenti.

Le proposte tecniche ed i giochi tecnico-didattici e di confronto sono quelli proposti dal Settore Giovanile e Scolastico.

Il rispetto dei principi metodologici di cui sopra esclude in modo tassativo la possibilità che l'attività della categoria "Piccoli Amici" sia articolata in forme mutuare dalle categorie superiori: non dovranno pertanto essere organizzati tornei con dispute di vere e proprie partite, ufficializzazione di risultati e classifiche.

Si rende pertanto necessario che gli istruttori preposti alla sua realizzazione siano in possesso della qualifica di "Istruttore di Giovani Calciatori o Allenatore di Base-UEFA B" od anche UEFA PRO, UEFA A, o della qualifica di Allenatore di 3ª categoria (ruolo ad esaurimento), purché abbiano una particolare predisposizione didattica adeguata alle necessità psicopedagogiche e motorie dei più piccoli (vedi insegnanti di educazione fisica con qualifica federale).

Vista la positiva esperienza delle passate stagioni sportive, anche quest'anno verrà organizzata la manifestazione "Fun Football" (giocosportcalcio) che vedrà tutte le Società partecipare ad un programma articolato su giochi e proposte con la palla, giochi popolari, e altre diverse attività dove verranno coinvolti anche i Genitori, e che darà luogo ad una Giornata Nazionale dedicata ai PICCOLI AMICI ed ai PRIMI CALCI da svolgersi contemporaneamente in ogni Regione in collaborazione con le competenti articolazioni periferiche della LND.

b) Limiti di età

Possono prendere parte all'attività della categoria "Piccoli Amici" i bambini di età compresa fra i 5 anni anagraficamente compiuti e che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva non abbiano compiuto il 5° anno di età (nati dall'1.1.2018 che abbiano compiuto anagraficamente il 5° anno di età).

Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	PICCOLI AMICI
Anno di Nascita	2018, 2019 e 2020 (i giovani, in ogni caso devono avere compiuto anagraficamente i 5 anni di età)
Gara/Confronto	Giochi di abilità tecnica partite 2c2 o 3c3 (con o senza portieri)
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno di partita, alternati a 3 tempi di 10 minuti di attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc.)
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori – orientativamente 15~30m x 10~15m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente ~2,00x~1m oppure, se con utilizzo dei portieri, orientativamente ~3,00 x ~1,50 m (è concesso l'utilizzo dei poletti di plastica per delimitare le porte).
Pallone	n°3 in gamma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Referto di Gara	Deve prevedere, tra l'altro, la descrizione dell'attività di gioco svolta (utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale)

CATEGORIA "PRIMI CALCI"

L'attività della Categoria "Primi Calci", per quanto possibile, deve essere suddivisa in due fasce d'età:

Primi Calci 1° anno (nati nel 2017)

Primi Calci 2° anno (nati nel 2016)

a) Caratteristiche dell'attività

L'attività motoria ad indirizzo calcistico riservata alla categoria "PRIMI CALCI", bambine e bambini in età dai sette agli otto anni, ha carattere ufficiale ed è obbligatoria per tutti i Club con il riconoscimento minimo di "2° Livello"; pertanto le suddette Società dovranno partecipare alle manifestazioni organizzate dalle Delegazioni della LND competenti per territorio.

L'attività della categoria "Primi Calci" è prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici con conseguenti metodi tecnico-didattici.

Le Delegazioni della LND organizzano, nell'ambito della loro competenza territoriale, sentito il Settore Giovanile e Scolastico, un'attività a carattere continuativo con incontri in ambito locale, dove partecipano almeno 3-4 squadre contemporaneamente.

I momenti di incontro con altre Società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da attività e proposte tecniche variate e coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un adeguato apprendimento, consentendo di far GIOCARE "TUTTI", "DI PIU'" (*aumentando opportunità di gioco ed impegno motorio*) e "MEGLIO" (*variando le esperienze per garantire una formazione completa*).

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (p.e. 30x15 m.) e con porte ridotte (utilizzando, in mancanza di porte, materiale alternativo come ad esempio paletti etc.). I palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma, convenzionalmente identificabili con il n° 3 o eccezionalmente con il n° 4. Il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le cinque unità (es. 4:4, 5:5). Il tempo di gioco può essere suddiviso in due tempi da 15' o tre/quattro tempi da 10', cercando la più ampia partecipazione di tutti i bambini.

Le proposte tecniche e di confronto abbinate alla partita sono quelle proposte dal Settore Giovanile e Scolastico, nell'*Allegato dedicato alla categoria "Primi Calci U9/U8"*.

Il rispetto dei principi metodologici di cui sopra esclude in modo tassativo la possibilità che l'attività della categoria "Primi Calci" sia articolata in forme mutuata dalle categorie superiori: non dovranno pertanto essere organizzati tornei con dispute di vere e proprie partite, ufficializzazione di risultati e classifiche.

Si rende pertanto necessario che gli istruttori preposti alla sua realizzazione siano in possesso della qualifica di "Istruttore di Giovani Calciatori o Allenatore di Base-UEFA B" od anche UEFA PRO, UEFA A, o della qualifica di Allenatore di 3° categoria (ruolo ad esaurimento), purché abbiano una particolare predisposizione didattica adeguata alle necessità psicopedagogiche e motorie dei più piccoli (vedi insegnanti di educazione fisica con qualifica federale).

Vista la positiva esperienza delle passate stagioni sportive, anche quest'anno verrà organizzata la manifestazione "Fun Football" (giocosportcalcio) che vedrà tutte le Società partecipare ad un programma articolato su giochi e proposte con la palla, giochi popolari, e altre diverse attività dove verranno coinvolti anche i Genitori, e che darà luogo ad una Giornata Nazionale dedicata ai PICCOLI AMICI e ai PRIMI CALCI da svolgersi contemporaneamente in ogni Regione in collaborazione con le competenti articolazioni periferiche della LND.

b) Limiti di età

Possono prendere parte all'attività della categoria "Primi Calci" i bambini che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto i 6 anni di età e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto l'8° anno di età (nati dall'1.1.2016 al 31.12.2017, con possibilità di utilizzare giovani che abbiano anagraficamente compiuto il 6° anno di età nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, ovvero bambini nati nel 2018, ma non bambini nati nel 2019)

Primi Calci 1° anno (nati nel 2017)

Primi Calci 2° anno (nati nel 2016)

Si precisa che il bambino che durante la stagione sportiva compie l'8° anno di età, può essere utilizzato nella Categoria Pulcini solo dopo che si sia provveduto al regolare tesseramento annuale. Diversamente il bambino può continuare la stagione sportiva svolgendo l'attività PRIMI CALCIO di cui è stata già prevista la copertura assicurativa.

Analogamente, il bambino nato nel 2016 tesserato con "cartellino annuale", può comunque giocare nella categoria Primi Calci, nel rispetto delle Norme previste nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico e della Circolare dell'Attività di Base, ma soprattutto nella massima tutela dei bambini stessi.

Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	PRIMI CALCIO
Anno di Nascita	2016 e 2017 (possono giocare i giovani nati nel 2018 qualora abbiano compiuto anagraficamente i 6 anni di età)
Gara/Confronto	Giocchi di vario genere - partite 4c4 o 5c5
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno di partita, abbinandola a Proposte Pre-Gara 2c2 e 3c3, allo svolgimento di Multipartite; allo svolgimento del 4° Tempo di Gioco
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori - 25~40 x 12~20m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente 3,00-4,00 x 1,60-2,00m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)
Pallone	n°3 (eccezionalmente n. 4) in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Referto di Gara	Deve prevedere, tra l'altro, la descrizione dell'attività di gioco svolta (utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale)

Per ulteriori dettagli si rimanda all'attività proposta nell'Allegato riferito alla categoria Primi Calci U9/U8.

CATEGORIA PULCINI

NORME GENERALI:

a) Caratteristiche dell'attività

L'attività della categoria "Pulcini", ha carattere eminentemente promozionale, ludico e didattico e viene organizzata su base strettamente locale.

b) Organizzazione dell'attività

Per quanto riguarda l'organizzazione delle gare, le Delegazioni della LND competenti per territorio, tenendo conto della realtà territoriale, al fine di organizzare un'attività più omogenea sotto l'aspetto tecnico-didattico, per quanto possibile, dovranno provvedere alla suddivisione delle squadre per fasce d'età, *prevedendo, laddove se ne presenti l'opportunità, l'organizzazione di Tornei Pulcini "primo anno" e Pulcini "secondo anno" e/o Pulcini di età mista in cui si confrontano 7 giocatori per squadra.*

Ulteriormente, in quelle Delegazioni della LND ove esistano le condizioni, va favorita l'organizzazione di gironi di Calcio a 5.

I momenti di incontro con altre Società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da attività e proposte tecniche variate e coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un adeguato apprendimento, consentendo di far GIOCARE "TUTTI", "DI PIU'" (*aumentando opportunità di gioco ed impegno motorio*) e "MEGLIO" (*variando le esperienze per garantire una formazione completa*) .

c) Modalità di svolgimento della partita

Le gare vengono disputate su campi di dimensioni ridotte, a seconda del numero di giocatori componenti ogni singola squadra, in cui va garantita la distanza di sicurezza (m. 1.50) da qualsiasi ostacolo (come, ad esempio, i pali delle porte).

Le porte devono essere di misura ridotta, preferibilmente di m. 5x1,80; i palloni devono essere di dimensioni ridotte, convenzionalmente identificabili con il n. 4, con la possibilità di utilizzare sia palloni in cuoio, sia palloni in gomma a doppio o triplo strato.

Ciascuna squadra dovrà suddividersi in modo tale da disputare contemporaneamente il maggior numero di gare possibili in relazione al numero di calciatori iscritti nella lista.

Il confronto prevede la disputa della gara 7c7 (var. 6c6) giocata in abbinamento alle Proposte Pre-Gara, Multipartite e/o 4° Tempo di Gioco (vedi Allegato *Torneo Pulcini U11/U10*).

La partita verrà suddivisa in 3 tempi di 15' ciascuno, durante i quali, nel caso in cui vi siano giovani calciatori rimasti a disposizione, tutti gli iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due, mentre nel terzo potranno essere effettuate sostituzioni utilizzando la procedura cosiddetta "volante", assicurando così a ogni bambino in elenco una presenza in gara quanto più ampia possibile.

Ferma restando la validità sul piano didattico-formativo della suddivisione della gara in tre tempi di gioco, nel caso in cui le condizioni metereologiche non consentano l'utilizzo di tale formula, i Responsabili Tecnici delle Società che daranno vita agli incontri potranno, in via del

tutto eccezionale, utilizzare la formula dei due tempi di gioco, della durata di 20' ciascuno. In tal caso al termine del primo tempo tutti i calciatori rimasti a disposizione nel primo tempo dovranno obbligatoriamente prendere parte alla gara dal 1° minuto del secondo tempo, e non potranno più uscire dal campo di gioco, fatti salvo, naturalmente, casi di infortunio.

In caso di suddivisione in 4 tempi di gioco, tutti i giovani calciatori dovranno giocare almeno due tempi di gioco per intero.

Si ricorda altresì che, al fine di migliorare la comunicazione tra bambini/e e tecnico, sarà possibile e opportuno, nell'arco di ciascun tempo di gioco, utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'.

Nella categoria Pulcini la regola del fuorigioco non è prevista.

Per quanto riguarda il "Retropassaggio al Portiere", è di recente introduzione una nuova norma che riguarda la categoria Pulcini, con alcuni piccoli accorgimenti:

- Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
- Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
- 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.

Al fine di rendere il confronto un momento formativo per tutti i partecipanti alla gara, si dispone quanto segue:

- in tutte le gare dei tornei ufficiali della categoria Pulcini, nelle quali si raggiunga una differenza di punteggio di cinque reti realizzate, la squadra che in quel momento viene a trovarsi in svantaggio, potrà aggiungere un giocatore; la superiorità ed inferiorità numerica dovrà essere colmata ogni qual volta il passivo venga ridotto a tre reti;

- tutte le gare dovranno prevedere la disputa contemporanea del maggior numero di incontri possibili, in relazione al numero dei calciatori presenti ed iscritti nelle liste di gara delle due squadre. A tal proposito si precisa che, qualora una delle due squadre risulti avere un numero insufficiente di calciatori per formare una seconda o una terza squadra, si potrà formare una squadra "mista" utilizzando i calciatori iscritti nella lista e messi a disposizione dall'altra squadra.

- prima della gara è prevista attività di attivazione (riscaldamento) che le squadre ed i tecnici potranno effettuare insieme.
- A seguire, o comunque integrata alla fase di attivazione, è previsto il gioco tecnico che coinvolgerà tutti i calciatori con -partite e situazioni semplificate, a cui seguirà la gara 7c7

d) Limiti di età

PULCINI ETÀ MISTA

Possono prendere parte all'attività Pulcini i calciatori nati nel 2014 e nel 2015, con la possibilità di utilizzare nell'attività mista bambini nati nel 2016 che hanno anagraficamente compiuto l'ottavo anno di età e che abbiano provveduto ad effettuare il tesseramento annuale come "giovani" (ma non bambini nati nel 2017).

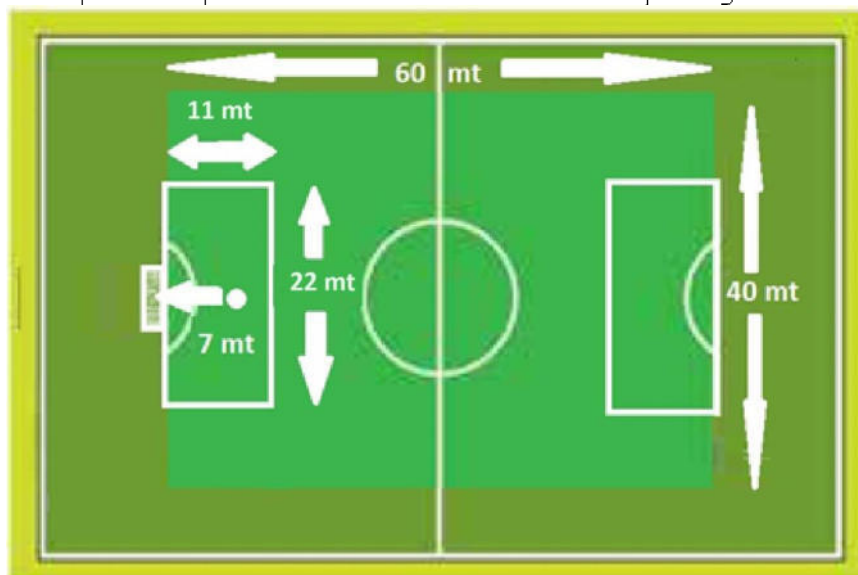
PULCINI PRIMO ANNO (2015)

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2015, con la possibilità di utilizzare n.3 giovani calciatori nati nel 2016 che abbiano compiuto l'ottavo anno di età.

PULCINI SECONDO ANNO (2014)

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2014, con la possibilità di utilizzare n.3 giovani calciatori nati nel 2015.

Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 7c7 cat. Pulcini età mista



Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco trasverso per le gare 7c7 nella categoria Pulcini



Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	PULCINI		
	Pulcini 1° anno	Pulcini Età Mista	Pulcini 2° anno
Anno di Nascita	2015 [possono partecipare max n.3 giovani nati nel 2016 ad 8 anni di età compiuti e SOLO se provvisti di Tessera FIGC per la categoria Pulcini]	2014/2015 [possono partecipare anche i giovani nati nel 2016 ad 8 anni compiuti e SOLO se provvisti di Tessera FIGC per la categoria Pulcini]	2014 [possibilità di inserire in lista n.3 giovani nati nel 2015]
Gara/Confronto	7c7 (var. 6c6), abbinando alla gara Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4; Multipartite: 4"		
Tempi di Gioco	3 tempi di 15 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4 tempi – vedi le note successive alle tabelle), abbinando la gara a Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4, allo svolgimento di Multipartite; allo svolgimento del 4° Tempo di Gioco.		
Time-out	Ciascun Tecnico in ogni tempo di gioco può richiedere 1 Time-Out della durata di 1'. Il Time-Out può essere richiesto quando il gioco è fermo e la palla è in possesso della squadra che lo richiede nella propria metà del campo		
Dimensioni Campo	50~65 m x 35~45 m		
Dimensioni Porte	Preferibilmente 5,00x1,80m (in alternativa: 4-6 X 1,80-2) (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensione ara di rigore	larghezza ≈22m x profondità ≈11m (Si possono usare anche delimitatori di spazio, preferibilmente piatti, ecc.)		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti Distanza barriera: 6 m		
Calcio di Rigore	Si concede per fallo evidente (fermo restando la modalità dell'Autoarbitraggio) Distanza dischetto di rigore: 7 m		
Ammonizione	Sono previste ammonizioni in casi eccezionali		
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione		
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate solo con le mani		
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco		
Retropassaggio con i piedi al portiere	In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, 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		
Regole per il portiere	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 da Fondocampo	La rimessa dal fondo sarà effettuata con i piedi (come previsto da "Il regolamento del gioco del calcio")		
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro in cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo.		
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tocchetti in alluminio)		
Nel caso in cui, durante un tempo di gioco, si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti. Ogni tempo di gioco inizia con lo stesso numero di giocatori per squadra.			
La fase di attivazione potrà essere effettuata insieme tenendo conto delle indicazioni fornite dal Settore Giovanile e Scolastico.			

Per quanto concerne modalità di svolgimento della partita, arbitraggio delle gare, fasi finali e tutto quanto non descritto in merito a norme e regolamenti che caratterizzano l'attività, si dovrà fare riferimento alle "Norme Generali" della categoria Pulcini e alle "Norme Regolamentari delle Categorie di Base" pubblicate nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva, ricordando che, qualora un bambino venga espulso durante un tempo di gioco, nel principio che ogni tempo costituisce gara a sé, nei tempi di gioco successivi può essere ripristinata la parità del numero di giocatori (es. 7c7), così come la parità del punteggio (0-0).

Per ulteriori dettagli si rimanda all'attività proposta nell'Allegato riferito alla categoria Pulcini U11/U10.

CATEGORIA "ESORDIENTI" - Torneo "Fair Play"

a) Caratteristiche dell'attività

L'attività della categoria "Esordienti" ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo e viene organizzata su base strettamente locale.

b) Organizzazione dell'attività

Le Delegazioni della LND competenti per territorio organizzano l'attività prevedendo due fasi: Torneo Autunnale e Torneo Primavera. Il punteggio della prima fase, ottenuto sommando i punti acquisiti per il rispetto dei principi di etica sportiva, per la disciplina, per il numero di "Green Card" ottenute, per gli aspetti organizzativi e didattici, per il maggior numero di giocatori utilizzati, oltre ai punti conseguiti sul campo, servirà alla formazione dei gironi relativi alla seconda fase.

Le migliori classificate nella graduatoria di merito di ciascun girone del Torneo Autunnale (prima fase) saranno inserite, nel Torneo Primavera (seconda fase), in appositi gironi, per i quali saranno previste "Feste" a carattere Provinciale e Regionale.

Le rimanenti squadre daranno luogo ad ulteriori gironi per i quali sarà prevista una "Festa" Provinciale conclusiva.

Le Delegazioni competenti, tenendo conto della realtà nella quale operano, al fine di organizzare un'attività più omogenea sotto l'aspetto tecnico-didattico, per quanto possibile, dovranno provvedere alla suddivisione delle squadre per fasce d'età, prevedendo, laddove se ne presenti l'opportunità, l'organizzazione di Tornei Fair-Play "primo anno", Fair-Play "secondo anno" e/o Fair-Play di età mista, con la possibilità di prevedere in alternativa modalità di gioco 7:7 o 8:8.

Inoltre, ove esistano le condizioni, va favorita l'organizzazione di gironi di Calcio a 5.

I momenti di incontro con altre Società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da attività e proposte tecniche variate e coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un adeguato apprendimento, consentendo di far GIOCARE "TUTTI", "DI PIU'" (*aumentando opportunità di gioco ed impegno motorio*) e "MEGLIO" (*variando le esperienze per garantire una formazione completa*) .

L'attività della categoria Esordienti verrà strutturata come indicato di seguito:

- *Esordienti di età mista (nati nel 2012 e nel 2013)*
- *Esordienti 1° anno (nati nel 2013)*
- *Esordienti 2° anno (nati nel 2012)*

d) Modalità di svolgimento della partita

Nella categoria Esordienti le gare si giocano tra 9 calciatori per squadra, con possibilità di organizzare eventualmente l'attività 8c8.

La gara 9c9 viene giocata in campi la cui lunghezza è pari alla distanza da un'area di rigore all'altra (circa 65-75 mt).

Tuttavia, nei campi di calcio regolamentari, è possibile giocare con campi disposti trasversalmente, in modo da consentire la possibilità di giocare 2 o più gare contemporaneamente, nel rispetto delle opportunità di crescita e di confronto tra i giovani calciatori e con il fine di ottimizzare al massimo l'organizzazione dell'attività alle società che ospitano le gare.

Le porte debbono essere di misure ridotte (p.e. 6x2 m. o altre misure rapportate alla statura degli allievi) e dovranno essere posizionate sulle linee laterali o sulla linea dell'area di rigore, a seconda di come viene disposto il campo di gioco. A tal proposito si precisa che qualora non fossero disponibili le porte, delle dimensioni indicate, sarà possibile utilizzare attrezzature alternative quali paletti o coni, garantendo comunque la sicurezza e l'incolumità dei giovani calciatori.

I palloni devono essere di circonferenza ridotta e peso contenuto convenzionalmente identificabili con il n. 4.

Inoltre, nel modello di gioco previsto per questa fascia d'età, viene applicata la regola del fuorigioco, con la particolarità di limitarla alla linea dell'area di rigore.

Zona di 'No Pressing'

Con l'introduzione delle nuove regole del gioco del calcio riferite alla rimessa dal fondo, la zona "no-Pressing", introdotta alcuni anni fa nella regolamentazione dell'attività della categoria Esordienti, è di fatto già inclusa nel Regolamento ufficiale, per cui in tale circostanza non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di entrare nell'area di rigore, permettendo di far giocare la palla all'interno dell'area di rigore stessa. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore riceve la palla. È 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.

La gara, indipendentemente dal numero dei giocatori che si confrontano, verrà suddivisa in 3 tempi di 20' ciascuno, durante i quali tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due, mentre nel terzo le sostituzioni potranno essere effettuate utilizzando la procedura cosiddetta "volante".

Ferma restando la validità sul piano didattico-formativo della suddivisione della gara in tre tempi di gioco, nel caso in cui le condizioni metereologiche non consentano l'utilizzo di tale formula, i Responsabili Tecnici delle Società che daranno vita agli incontri potranno utilizzare, in via del tutto eccezionale, la formula dei due tempi di gioco, della durata di 25' ciascuno.

In tal caso al termine del primo tempo tutti i calciatori rimasti a disposizione nel primo tempo dovranno obbligatoriamente prendere parte alla gara dal 1° minuto del secondo tempo, e non potranno più uscire dal campo di gioco, fatti salvo, naturalmente, casi di infortunio.

Nel caso in cui la gara venga disputata con 4 tempi di gioco, ciascun giocatore iscritto nella lista di gara dovrà prendere parte ad almeno 2 tempi di gioco per intero.

Si ricorda altresì che, al fine di migliorare la comunicazione tra bambini/e e tecnico, sarà possibile e opportuno, nell'arco di ciascun tempo di gioco, utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'.

e) Limiti di età

Esordienti di età mista

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2012 e nel 2013, altresì sarà possibile utilizzare anche giovani che abbiano anagraficamente compiuto il decimo anno di età nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2014 non nati nel 2015).

Esordienti 1° anno

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2013.

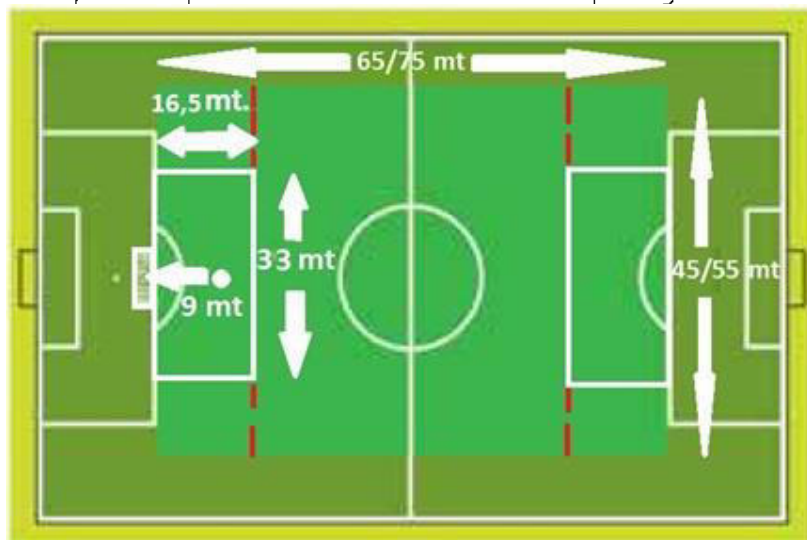
Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2014, che abbiano compiuto il 10° anno di età, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

Esordienti 2° anno

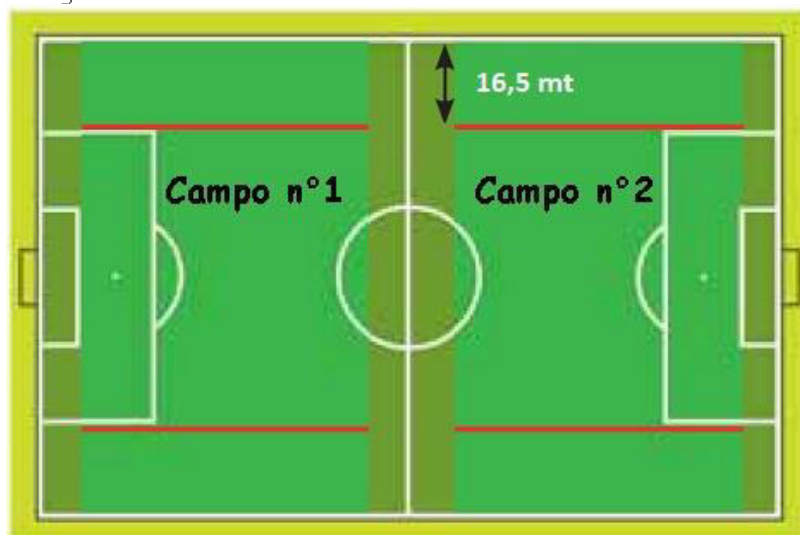
Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2012.

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 nati nel 2013, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 9c9 cat. Esordienti



Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco trasverso per le gare 9c9 o 8c8 nella categoria Esordienti



Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	ESORDIENTI		
	Esordienti 1° anno	Misti	Esordienti 2° anno
Anno di Nascita	2013 possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2014 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età	2012/2013 possono partecipare anche i giovani nati nel 2014 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età	2012 possibilità di inserire in lista n.3 giovani nati nel 2013
Gara/Confronto	9c9 (var. 8c8), abbinando la gara a Proposte Pre-Gara 4c4 e 5c5; Multipartite; 4° tempo di gioco		
Tempi di Gioco	3 tempi di 20 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4 tempi – vedi le note successive alle tabelle)		
Time-out	Ciascun Tecnico in ogni tempo di gioco può richiedere 1 Time-Out della durata di 1'. Il Time-Out può essere richiesto quando il gioco è fermi e la palla è in possesso della squadra che lo richiede nella propria metà del campo		
Dimensioni Campo	60~75 m x 40~55 m		
Dimensioni Porte (m)	5,50 x 1,80 o 6,00 x 2,00 (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensione ara di rigore	(larghezza ≈ 33m x lunghezza ≈ 16,5m) Si possono usare anche delimitatori di spazio, preferibilmente piatti, ecc		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, a cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio"		
Barriera	Distanza barriera: 7 m		
Calcio di Rigore	Si concede per fallo evidente; distanza dischetto del rigore ~ 9 m		
Ammonizione	Come previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"		
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; Nel tempo di gioco in cui è avvenuta l'espulsione permane l'inferiorità numerica. Nei tempi successivi è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione.		
Rimesse Laterali	In base a quanto previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"		
Fuorigioco	All'altezza del limite dell'area di rigore. Negli ultimi 16,5 mt		
Retropassaggio al Portiere	Concesso il retropassaggio al portiere, fatto salvo che la palla non può essere toccata con le mani dal portiere (come da regolamento ufficiale)		
Rimessa da Fondocampo	Si effettua con palla a terra all'interno dell'area di rigore, entro 5,50 mt dalla linea di fondo campo o entro il limite della "lunetta" dell'area di rigore nel caso di campo disposto "da un limite dell'area all'altro". Zona di 'No Pressing' : in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria entrare nell'area di rigore, permettendo di far giocare la palla all'interno dell'area di rigore stessa. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore riceve la palla. È 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.		

Rilanci del portiere	Come indicazione didattica, i rilanci del portiere, sia con le mani che con i piedi, non devono superare direttamente la metà campo in modo sistematico.
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro in cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo.
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tocchetti in alluminio)
La fase di attivazione potrà essere effettuata insieme tenendo conto delle indicazioni fornite dal Settore Giovanile e Scolastico.	

Per quanto concerne modalità di svolgimento della partita, arbitraggio delle gare, fasi finali e tutto quanto non descritto in merito a norme e regolamenti che caratterizzano l'attività, si dovrà fare riferimento alle "Norme Generali" della categoria Esordienti e alle "Norme Regolamentari delle Categorie di Base" pubblicate nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva, ricordando che, qualora un bambino venga espulso durante un tempo di gioco, nel principio che ogni tempo costituisce gara a sé, nei tempi di gioco successivi può essere ripristinata la parità del numero di giocatori (es. 9c9), così come la parità del punteggio (0-0).

Laddove previsto un percorso di formazione calcistica a sostegno della formazione del giovane calciatore, l'attività potrà svolgersi nelle seguenti modalità:

- **PULCINI** - Gare 5c5 per le squadre Pulcini 1° anno e/o Pulcini età mista potranno svolgersi secondo le modalità descritte per la categoria Primi Calci, ad eccezione della durata dei tempi di gioco per la quale viene applicato quanto previsto per la categoria Pulcini (3 x 15')
- **ESORDIENTI** - Gare 7c7 per le squadre Esordienti 1° anno e/o Esordienti età mista potranno svolgersi secondo le modalità descritte per la categoria Pulcini, ad eccezione della durata dei tempi di gioco per la quale viene applicato quanto previsto per la categoria Esordienti (3x20')
- **GIOVANISSIMI** - Gare 9c9 per le squadre Giovanissimi 1° anno (Fascia B) potranno svolgersi secondo le modalità descritte per la categoria Esordienti, ad eccezione della durata dei tempi di gioco per la quale viene applicato quanto previsto per la categoria Giovanissimi (2x35'). Di seguito indicazioni più dettagliate dell'attività.

CATEGORIA "GIOVANISSIMI Under 14" – 9VS9

Caratteristiche dell'attività

La gara 9c9 nella categoria Under 14 viene giocata in campi la cui lunghezza è pari alla distanza da un'area di rigore all'altra (circa 65-75 mt).

Le porte debbono essere di misure ridotte (p.e. 6x2 m. o altre misure rapportate alla statura degli allievi) e dovranno essere posizionate sulla linea dell'area di rigore.

I palloni devono essere quelli regolamentari convenzionalmente identificabili con il n. 5.

Inoltre, nel modello di gioco previsto per questa fascia d'età, viene applicata la regola del fuorigioco come prevista dal Regolamento del Giuoco del Calcio (linea di centrocampo).

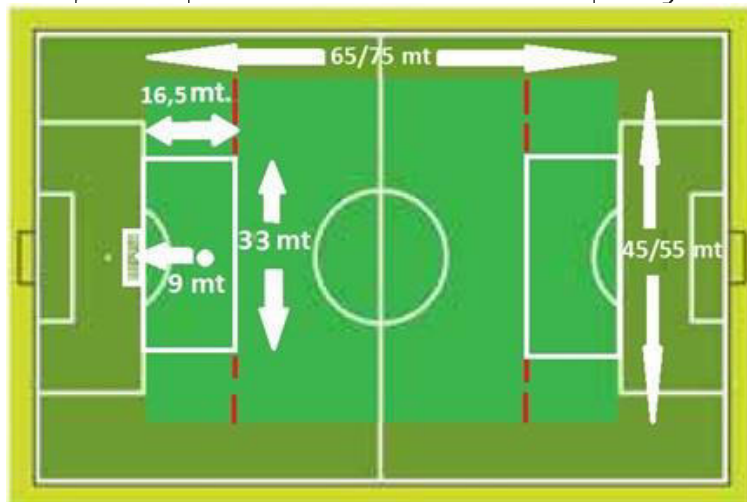
La gara verrà suddivisa in 2 tempi di 35' ciascuno.

f) Limiti di età

Il Torneo è riservato ai calciatori 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°5 calciatori nati nel 2012, che abbiano compiuto il 12° anno di età, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 9c9



Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	GIOVANISSIMI U.14
Anno di Nascita	2011 possono partecipare anche max n.5 giovani nati nel 2012 purché abbiano anagraficamente compiuto i dodici anni di età
Gara/Confronto	9c9
Tempi di Gioco	2 tempi di 35 minuti ciascuno
Time-out	Ciascun Tecnico in ogni tempo di gioco può richiedere 1 Time-Out della durata di 1'. Il Time-Out può essere richiesto quando il gioco è fermo e la palla è in possesso della squadra che lo richiede nella propria metà del campo
Dimensioni Campo	65~75 m x 45~55 m
Dimensioni Parte (m)	5,50 x 1,80 o 6,00 x 2,00
Dimensione area di rigore	(larghezza ≈ 33m x lunghezza ≈ 16,5m) Si possono usare anche delimitatori di spazio, preferibilmente piatti, ecc
Pallone	n°5
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio"
Barriera	Distanza barriera: 7 m
Calcio di Rigore	Distanza dischetto del rigore ~ 9 m
Ammonizione	Come previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo che viene gestita secondo quanto previsto dal Regolamento di Giuoco.
Rimesse Laterali	Con le mani. In base a quanto previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"
Fuorigioco	Come nel Regolamento del Giuoco del Calcio. All'altezza della linea di centrocampo
Retropassaggio al Portiere	Concesso il retropassaggio al portiere, fatto salvo che la palla non può essere toccata con le mani dal portiere (come da regolamento ufficiale)
Rimessa da Fondocampo	Si effettua con palla a terra a 5,50 mt dalla linea di fondo (area del portiere) oppure non oltre il vertice della cd "lunetta dell'area di rigore", nel caso di campo disegnato da un limite dell'area all'altro di un campo regolamentare.
Rilanci del portiere	Come indicazione didattica, i rilanci del portiere, sia con le mani che con i piedi, non devono superare direttamente la metà campo in modo sistematico.
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro in cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo.
Abbigliamento	È obbligatorio l'utilizzo dei parastinchi

Per tutto quanto non compreso in questo regolamento si fa riferimento al Regolamento del Gioco del Calcio



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U8 UNDER U9

TUTTI

Adatta
le modalità
di gioco
alle necessità
dei giovani
giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 2

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U8 UNDER **U9**

Le modalità di gioco per la categoria U8/U9 prevedono la realizzazione di 2 attività aggiuntive, da abbinare ai tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

 **Proposte pre-gara (situazioni di gioco + duello)**

 **Multi-partita**

Queste attività aggiuntive si realizzano prima e durante lo svolgimento della partita; nella figura sottostante viene proposto graficamente il loro abbinamento ai tempi di gioco. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.



PROPOSTE PRE-GARA



PARTITA

MULTI-PARTITA



La struttura delle modalità di gioco per l'Attività di Base ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**.

I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi effettuando l'accesso alle apposite sezioni riportate sulla pagina principale della locandina.





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U8
UNDER
U9

INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9	pag. 4
	Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 12
3	Punteggio di gioco	pag. 14
4	Ricerche e numeri	pag. 16
5	Aggiornamenti	pag. 17





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U8 UNDER U9

1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 2 contro 2 • U8/U9

Situazioni di gioco 3 contro 3 • U8/U9

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

1) Proposta: "Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 1)

- ✓ **Larghezza:** tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (somma della profondità dell'area di rigore e uno spazio aggiuntivo di 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 5 contro 5 corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 2 contro 2*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve condurre la palla oltre la linea opposta** (linea di meta). La squadra che raggiunge l'obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso palla, proseguendo lo svolgimento dell'attività.

Non viene registrato il punteggio.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol e difende la linea di meta, ha 2 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il superamento della linea di meta e difende la porta, ha 1 giocatore di movimento ed 1 portiere.
- In seguito al cambio di fronte, i compiti si invertono ed il ruolo del portiere può essere assunto da qualsiasi giocatore della squadra che difende la porta.

Conduzione palla oltre la linea di meta

- L'azione è valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea senza intervento di un avversario.
- I difensori della linea di meta possono contrastare anche oltre la linea stessa.
- Il portiere può fare punto, anche partendo da solo in conduzione palla dal rinvio dal fondo.





Retropassaggio al portiere

- Il portiere può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e può ricevere pressione dagli avversari.

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo nell'area di rigore (11x5,5 metri) viene punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito con un calcio di punizione. La distanza della barriera è sempre di 5 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando la linea di meta, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U8/U9.



2) Proposta: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 2)

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri; la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 5 contro 5 corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).

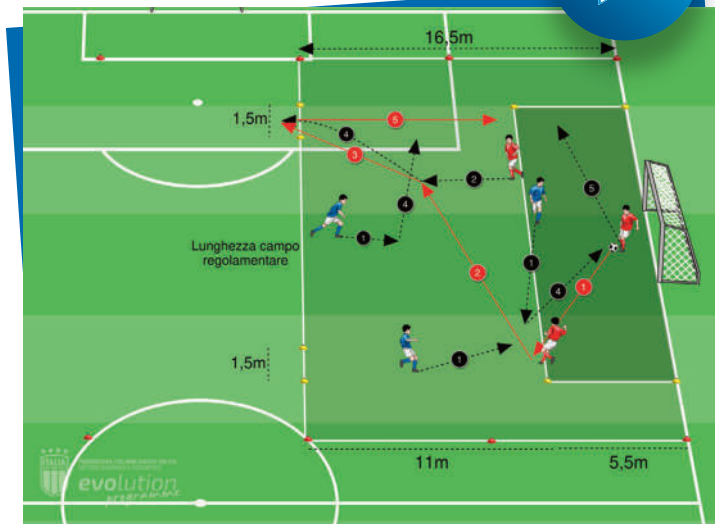


Figura 2

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 3 contro 3*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di effettuare un passaggio all'interno delle 2 porte** con dimensioni ridotte (1,5 metri). La squadra che raggiunge l'obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso palla, proseguendo lo svolgimento dell'attività.

Non viene registrato il punteggio.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol e difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il passaggio della palla nelle porte ridotte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento ed 1 portiere.
- In seguito al cambio di fronte, i compiti si invertono ed il ruolo del portiere può essere assunto da qualsiasi giocatore della squadra che difende la porta.

Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte

- Il passaggio è valido solo se è rasoterra.
- Il pallone deve entrare tra i delimitatori che definiscono i pali della porta. Se passa sopra o tocca i delimitatori, il punto non è valido.
- Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).





Retropassaggio al portiere

- Il portiere può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e può ricevere pressione dagli avversari.

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo nell'area di rigore (11x5,5 metri) viene punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito con un calcio di punizione. La distanza della barriera è sempre di 5 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le due porte ridotte, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U8/U9.





DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nella *situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9* e nella *situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9*, partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività si svolgono negli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita. Se lo spazio all'interno del campo della partita non è sufficiente, le dimensioni dei campi possono essere ridotte mantenendo le proporzioni lunghezza/larghezza. Inoltre, possono essere utilizzati anche spazi utili al di fuori del campo di gioco.

Proposte di gioco

Le attività 1 contro 1 vengono scelte dagli allenatori tra:

- “1 contro 1 supero l'avversario”
- “1 contro 1 mantengo il possesso della palla”

Note generali

- Le attività di duello sono le stesse delle categorie U10/U11 e U12/U13, ma con dimensioni adattate agli spazi disponibili.
- Si svolgono in modo autonomo, senza la guida di un tecnico.
- Non viene registrato il punteggio.



1) Proposta: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

✓ **Rettangolo:** 4x8 metri.

Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle *situazioni di gioco* 2 contro 2 e 3 contro 3, creare altri rettangoli di gioco.

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una "linea di attacco", una "linea di difesa" e due "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone.



Figura 3

REGOLE DEL GIOCO

- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro alla fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.



Proposta: 1 contro 1 “Mantengo il possesso della palla”

Dimensioni del campo (figura 4):

✓ **Rettangolo:** 4x8 metri.

Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle *situazioni di gioco* 2 contro 2 e 3 contro 3, creare altri rettangoli di gioco.

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una “linea di attacco”, una “linea di difesa” e due “linee laterali”.
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono trasmettere la palla ai difensori e cercare l'immediata riconquista.

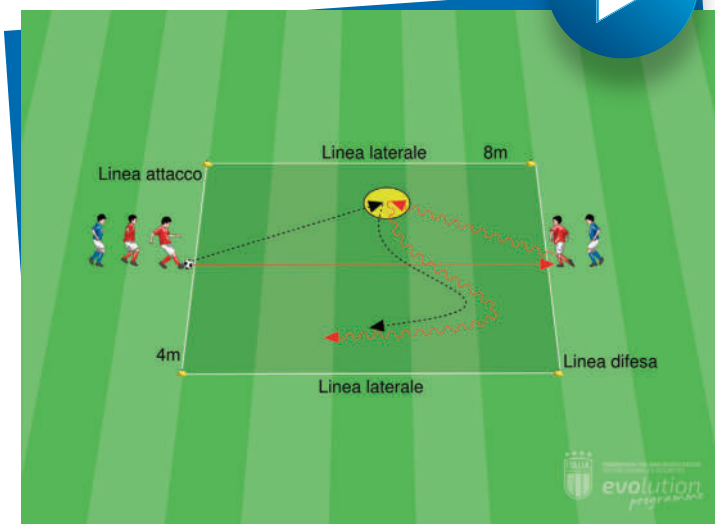


Figura 4

REGOLE DEL GIOCO

- Ogni azione di riconquista ha una durata massima di 8 secondi; totalizza un punto il giocatore che, al termine del tempo previsto, ha il possesso della palla.
- Se durante gli 8 secondi previsti la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro la fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.



COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA (SITUAZIONI DI GIOCO 2 CONTRO 2 E 3 CONTRO 3, DUELLO)

1) Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9:

- ⊗ **4 delimitatori** per definire l'area di rigore (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 5 contro 5).
- ⊗ **4 delimitatori** per definire la linea di meta.

2) Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9:

- ⊗ **4 delimitatori** per definire l'area di rigore (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 5 contro 5).
- ⊗ **4 delimitatori** per definire 2 porte di dimensioni ridotte.

3) Attività di Duello

- ⊗ **4 delimitatori** per ogni rettangolo di gioco.

Note generali

- La realizzazione degli spazi necessari per le due situazioni di gioco **richiede solo 8 delimitatori** aggiuntivi, oltre a quelli necessari per delimitare il campo della partita 5 contro 5.
- Ogni situazione di gioco richiede un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo delle attività di duello è necessario un solo pallone.
- Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per la partita (inclusa l'area di rigore) è necessario circa un minuto.
- ATTENZIONE: qualora la delimitazione delle aree di rigore causi eccessiva confusione nel riconoscimento degli spazi, si consiglia di toglierle per l'intera durata delle proposte pre-gara, ripristinandole all'avvio della partita.

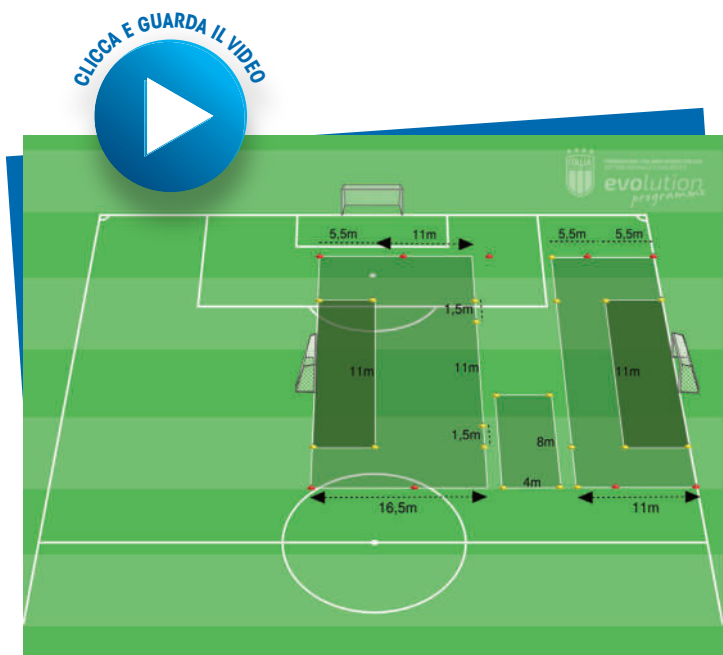


Figura 5

La **figura 5** mostra un esempio di come le proposte pre-gara possano essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 5 contro 5, U8/U9.

U8 UNDER U9

2



MULTI-PARTITE





MULTI-PARTITE CATEGORIA U8/U9

Per la categoria U8/U9 non è previsto uno svolgimento codificato delle *multi-partite*. La struttura dei "raggruppamenti", che rappresenta la modalità di gioco prevista per le categorie U6/U7 e U8/U9, rende complessa la definizione di un modello unico che si sostituisca a quello attuale. Tuttavia, qualora le *multi-partite* vengano realizzate, si consiglia di seguire alcune linee guida:

- ★ **Ruolo del portiere:** prevedere, laddove possibile, il ruolo del portiere.
- ★ **Ranghi misti:** giocare possibilmente con modalità a "ranghi misti".
- ★ **Regolamento di gioco:** rispettare il regolamento di gioco per la categoria in oggetto.
- ★ **Coinvolgimento attivo:** prevedere le multi-partite per coinvolgere tutti i giocatori non impegnati direttamente nella gara.



U8 *UNDER* **U9**

3



PUNTEGGIO DI GIOCO



PUNTEGGIO DI GIOCO

Nel rispetto del regolamento per la categoria in oggetto:

- ★ **Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.**
- ★ Le squadre **per le situazioni di gioco possono essere realizzate anche in modalità mista**, mescolando i giocatori delle due società coinvolte nella partita e svolte anche in sostituzione alla classica attivazione pre-gara.



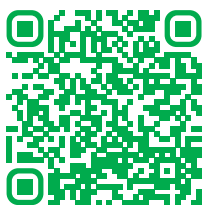


4



RICERCHE E NUMERI

Accedendo al link, scopri i risultati di alcune ricerche che promuovono
la realizzazione delle modalità di gioco per l'Attività di Base



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



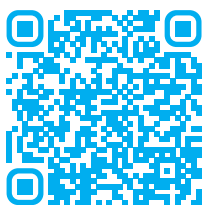


5



AGGIORNAMENTI

Accedendo al link scopri eventuali aggiornamenti
dei contenuti riportati in questo documento



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

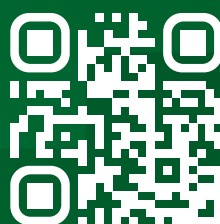
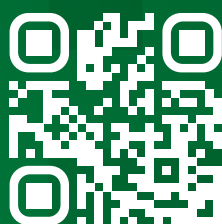




FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E **MEGLIO**

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA
U10 UNDER **U11**

TUTTI

Adatta
le modalità
di gioco
alle necessità
dei giovani
giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 2

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U10 UNDER **U11**

Le modalità di gioco per la categoria U10/U11 prevedono la realizzazione di tre *attività aggiuntive* da abbinare ai tre tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

 **Proposte pre-gara (situazioni di gioco + duello)**

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

Queste attività aggiuntive si realizzano prima, durante e dopo lo svolgimento della partita; nella figura sottostante viene proposto graficamente il loro abbinamento ai tempi di gioco. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 15'

2° tempo di gioco 15'

3° tempo di gioco 15'

4° tempo di gioco 15'

1° tempo multi-partita 15'

2° tempo multi-partita 15'



La struttura delle modalità di gioco per l'Attività di Base ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**.

I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi effettuando l'accesso alle apposite sezioni riportate alla pagina principale della locandina.





INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11	pag. 4
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 12
3	<i>4^ tempo di gioco</i>	pag. 16
4	Punteggio di gioco ed esempi organizzativi	pag. 18
5	Ricerche e numeri	pag. 22
6	Aggiornamenti	pag. 23





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U10 UNDER U11

1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 3 contro 3 • U10/U11

Situazioni di gioco 4 contro 4 • U10/U11

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11

1) Proposta: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11"

Dimensioni del campo (figura 1)

- ✓ **Larghezza:** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza:** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri; la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).

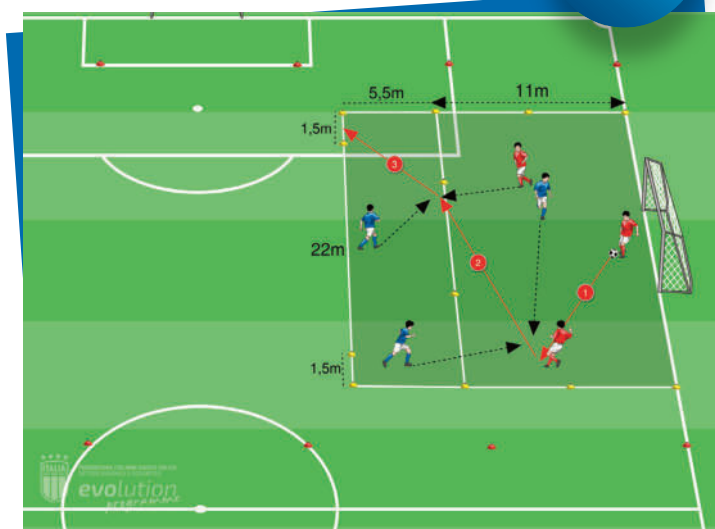


Figura 1

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 3 contro 3*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di effettuare un passaggio all'interno delle 2 porte** con dimensioni ridotte (1,5 metri).

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol, difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il passaggio della palla nelle porte ridotte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento e 1 portiere.
- Il passaggio nelle porte ridotte è valido solo se è rasoterra. Il pallone deve entrare tra i delimitatori che definiscono i pali della porta. Se passa sopra o tocca i delimitatori, il punto non è valido.
- Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e in questa circostanza può, inoltre, ricevere la pressione avversaria (diversamente da quanto previsto nella partita).



Falli e scorrettezze

- Ogni fallo nell'area di rigore (22x11 metri) viene punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito con un calcio di punizione. La distanza della barriera è sempre di 7 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le due porte ridotte, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nei pressi della linea di porta (il quale può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U10/U11.



2) Proposta: "Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11"

Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ **Larghezza:** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza:** 22 metri (a 5,5 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita viene definita un'area di meta profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (4x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 4 contro 4*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta**, attraverso un passaggio ad un compagno in inserimento oppure con una conduzione di palla.

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca la realizzazione del gol e difende l'area di meta, ha 4 giocatori di movimento, 3 nell'area di gioco e 1 nell'area di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). Il giocatore nell'area di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.
- **Squadra B:** cerca di conquistare l'area di meta e difende la porta, ha 3 giocatori di movimento e 1 portiere.

Conquista dell'area di meta

- **Con inserimento di un compagno**
 - Valida solo se il giocatore che riceve la palla è ancora nell'area di gioco al momento del passaggio.
 - Può avvenire anche da calci di punizione, rimesse laterali o dal fondo.
- **Attraverso una conduzione della palla**
 - Valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea dell'area di meta senza intervento di un avversario.



Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione avversaria (diversamente da quanto previsto nella partita).

Falli e scorrettezze

- Nell'area di rigore, ogni fallo della squadra in difesa è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore, i falli sono puniti con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e di rigore è di 7 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce dall'area di meta, il gioco riprende con un possesso di palla del sostegno.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nei pressi della linea di porta (il quale può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi limite

Se il sostegno della squadra che attacca la porta entra nell'area di gioco, l'infrazione è punita con una rimessa in gioco del portiere.

Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta per realizzare un punto. Il portiere può tenere la palla in mano per un massimo di 6 secondi.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U10/U11.





DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nei giochi *situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11* e *situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11* partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività si svolgono negli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita. Se lo spazio all'interno del campo della partita non è sufficiente, le dimensioni dei campi possono essere ridotte, mantenendo le proporzioni lunghezza/larghezza. Inoltre, possono essere utilizzati anche spazi utili al di fuori del campo di gioco.

Proposte di gioco

Le attività 1 contro 1 vengono scelte dagli allenatori tra:

- “1 contro 1 supero l'avversario”
- “1 contro 1 mantengo il possesso della palla”

Note generali

- Le attività di duello sono le stesse delle categorie U8/U9 e U12/U13, ma con dimensioni adattate agli spazi disponibili.
- Si svolgono in modo autonomo, senza la guida di un tecnico.
- Non viene registrato il punteggio.



1) Proposta: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

✓ **Rettangolo:** 5,5x11 metri.

Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle *situazioni di gioco* 3 contro 3 e 4 contro 4, creare altri rettangoli di gioco.

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una "linea di attacco", una "linea di difesa" e due "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone.



Figura 3

REGOLE DEL GIOCO

- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro la fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.



2) Proposta: 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla"

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

Dimensioni del campo (figura 4):

✓ **Rettangolo:** 5,5x11 metri.

Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle *situazioni di gioco* 3 contro 3 e 4 contro 4, creare altri rettangoli di gioco.

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una "linea di attacco", una "linea di difesa" e due "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono trasmettere la palla ai difensori e cercare l'immediata riconquista.

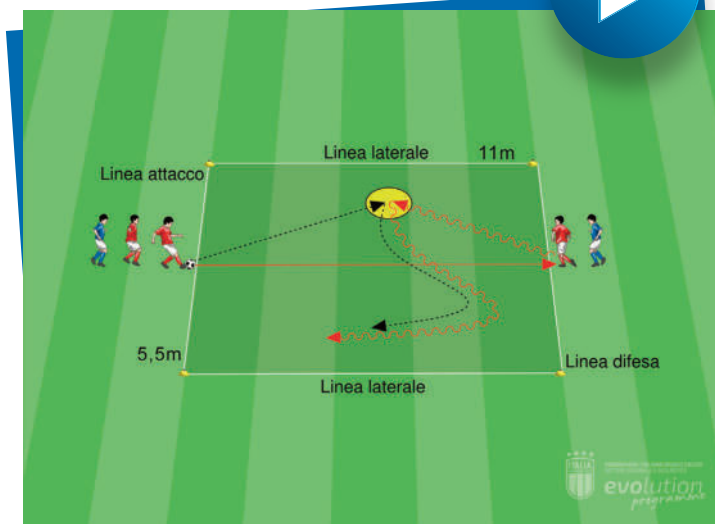


Figura 4

REGOLE DEL GIOCO

- Ogni azione di riconquista ha una durata massima di 8 secondi; totalizza un punto il giocatore che al termine del tempo previsto ha il possesso della palla.
- Se durante gli 8 secondi previsti la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro la fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.



COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA: (SITUAZIONI DI GIOCO 3 CONTRO 3 E 4 CONTRO 4, DUELLO)

1) Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11:

- ⊗ **6 delimitatori** per definire l'area di gioco principale (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 7 contro 7).
- ⊗ **4 delimitatori** per definire le due porte ridotte.

2) Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11:

- ⊗ **6 delimitatori** (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 7 contro 7).
- ⊗ **8 delimitatori** per definire la profondità e la larghezza dell'area di meta.

3) Attività di duello

- ⊗ **4 delimitatori** per ogni rettangolo di gioco.

Note generali

- La realizzazione degli spazi necessari per le due situazioni di gioco **richiede solo 12 delimitatori** aggiuntivi, oltre a quelli necessari per delimitare il campo della partita 5 contro 5.
- Ogni situazione di gioco richiede un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo delle attività di duello è necessario un solo pallone.
- Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per la partita (inclusa l'area di rigore) sono necessari circa due minuti.

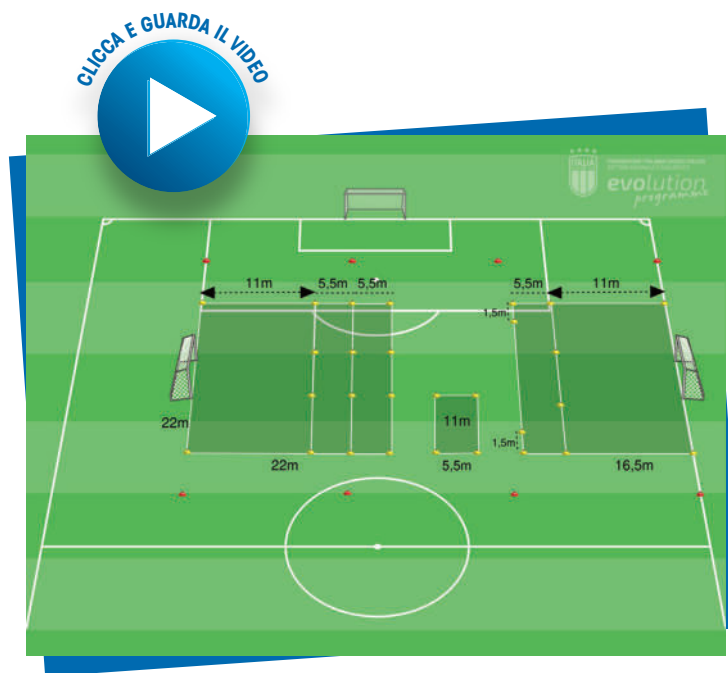


Figura 5

La **figura 5** mostra un esempio di come le proposte pre-gara possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 7 contro 7, U10/U11.

U10 UNDER U11

2



MULTI-PARTITE



MULTI-PARTITE CATEGORIA U10/U11

Le attività di *multi-partita*, così come le proposte di *duello*, hanno un **regolamento ed una struttura più flessibile** rispetto alle Situazioni di Gioco.

Anche queste attività **non prevedono un punteggio** (a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione) e, dovendo svolgersi al di fuori dei rettangoli di gioco delimitati per le partite, hanno **misure flessibili** che si adattano a dimensioni e disponibilità dei vari campi di gioco.

Alcune **indicazioni di gioco** per aiutare allenatori e dirigenti nell'organizzazione di queste partite includono:

- ⊗ **Modalità di gioco:** nella tabella 1 vengono proposte diverse modalità di confronto, che si adattano al numero di giocatori che eccedono i 14 schierati nei tempi della partita.
- ⊗ **Portiere e porte:** giocare sempre con il portiere e con porte di dimensioni minime 3x2 metri, realizzate con i materiali disponibili (paletti, coni, delimitatori, ecc.).
- ⊗ **Tempistiche:** le *multi-partite* vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco della partita regolamentare.
- ⊗ **Ripresa del gioco:** la ripresa del gioco dopo l'uscita della palla dal campo o dopo un gol segue il regolamento del calcio.
- ⊗ **Ranghi misti:** giocare a "ranghi misti" mescolando i giocatori delle due squadre.
- ⊗ **Auto-arbitraggio:** giocare le partite utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.
- ⊗ **Autonomia organizzativa:** favorire l'autonomia organizzativa dei giocatori coinvolti nell'attività, stimolandone la proposta di regole e il confronto tra pari.

NUMERO GIOCATORI DISPONIBILI	MULTI-PARTITE
0-5 giocatori in panchina	Non vengono svolte attività di <i>multi-partita</i> . Si suggerisce di predisporre degli spazi per i giochi di <i>duello</i> previsti nell' <i>attività pre-gara</i>
6 giocatori	Uno Small Sided Game 3 contro 3
7 giocatori	Uno Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
8 giocatori	Uno Small Sided Game 4 contro 4
9 giocatori	Uno Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
10 giocatori	Uno Small Sided Game 5 contro 5
11 giocatori	Uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
12 giocatori	Uno Small Sided Game 6 contro 6; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 2 contro 2; due Small Sided Game 3 contro 3; tre Small Sided Game 2 contro 2
13 giocatori	Uno Small Sided Game 6 contro 6 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; due Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
14 giocatori	Uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3

Tabella 1



DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

Nella *figura 6* sono rappresentate le dimensioni dei campi suggerite per le diverse modalità di gioco previste:

- ✓ **3 contro 3**: 16,5x22 metri (linea gialla)
- ✓ **4 contro 4** e **5 contro 5**: 22x33 metri (linea rossa)
- ✓ **6 contro 6** e **7 contro 7**: 33x44 metri (linea nera)

I campi di gioco sono **modulari** e le misure sono proposte riprendendo **multipli delle dimensioni dell'area di rigore**. Queste dimensioni permettono lo svolgimento di più partite all'interno dello spazio creato per la modalità successiva (ad esempio, due campi 4 contro 4 e 5 contro 5 all'interno dello spazio del 6 contro 6 e 7 contro 7; due campi 3 contro 3 all'interno dello spazio del 4 contro 4 e 5 contro 5).

Le misure dei campi sono indicative e non vincolanti, adattabili alle necessità degli spazi disponibili e del numero di giocatori coinvolti.

CONCLUSIONE

Queste linee guida sono progettate per facilitare l'organizzazione delle *multi-partite*, garantendo che tutti i giocatori partecipino attivamente e che l'esperienza di gioco sia formativa e divertente.

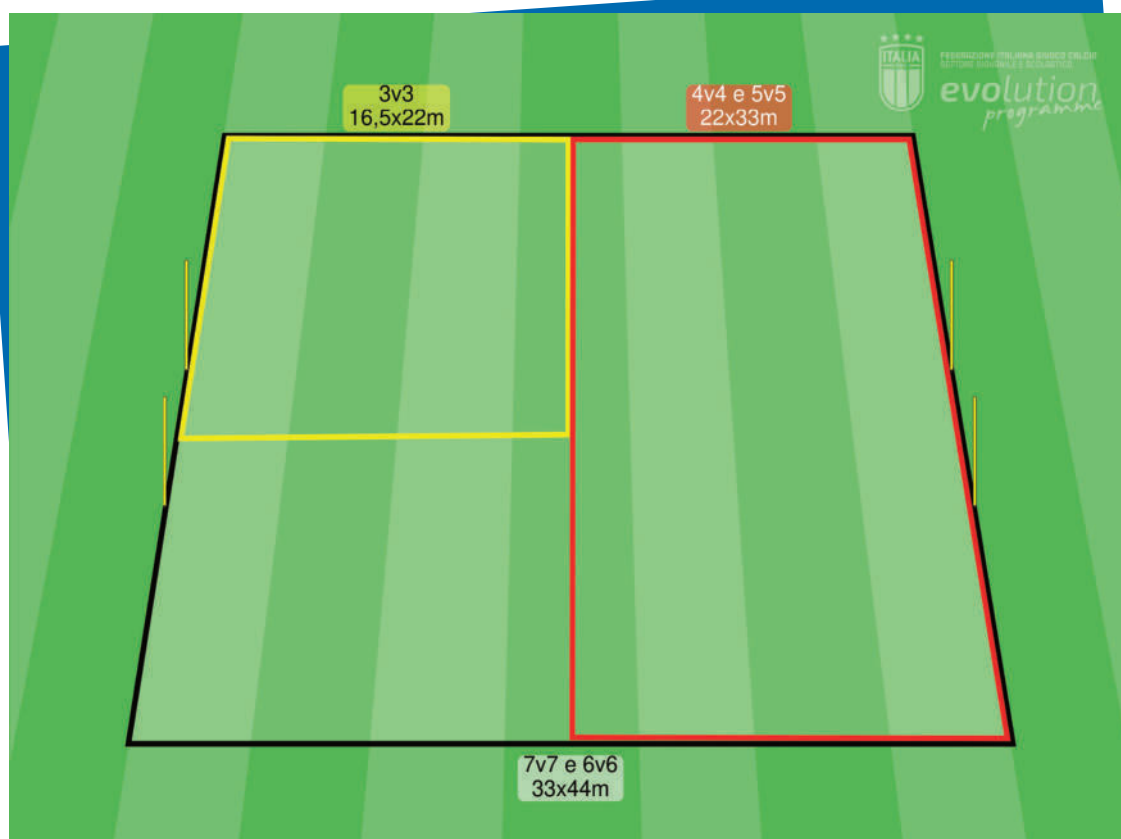


Figura 6



ESEMPI DI REALIZZAZIONE DEI CAMPI PER LA MULTI-PARTITA NELLE GARE U10/U11

Di seguito vengono proposti due esempi di realizzazione dei campi per la *multi-partita*. A seconda del numero di giocatori partecipanti alla gara e degli spazi a disposizione, possono essere applicate soluzioni organizzative che si adattino a tutte le situazioni possibili.



ESEMPIO 1 (figura 7)

Squadra A (blu): 14 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

- ⚽ Oltre alla partita 7 contro 7, i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono due partite 3 contro 3 a ranghi misti, realizzate a cavallo della linea di centrocampo.
- ⚽ La squadra A, blu, schiera 14 giocatori: 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e gli altri 7 suddivisi nei due campi previsti per le *multi-partite* 3 contro 3.
- ⚽ La squadra B, rossa, schiera 12 giocatori: 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e gli altri 5 suddivisi nei due campi previsti per le *multi-partite* 3 contro 3.

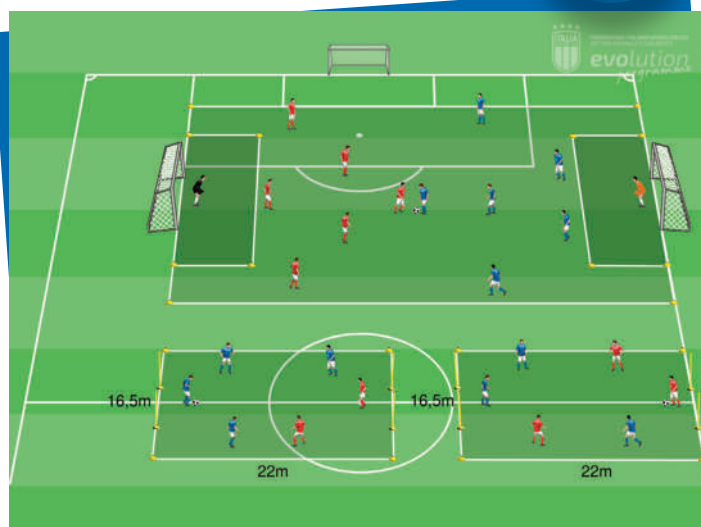


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

Squadra A (blu): 12 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

- ⚽ Oltre alla partita 7 contro 7, i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 5 contro 5 a ranghi misti, realizzata lateralmente rispetto al campo delimitato per la gara ufficiale.
- ⚽ La squadra A, blu, schiera 14 giocatori: 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e gli altri 7 suddivisi nel campo previsto per la *multi-partita* 5 contro 5.
- ⚽ La squadra B, rossa, schiera 12 giocatori: 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e gli altri 5 suddivisi nel campo previsto per la *multi-partita* 5 contro 5.

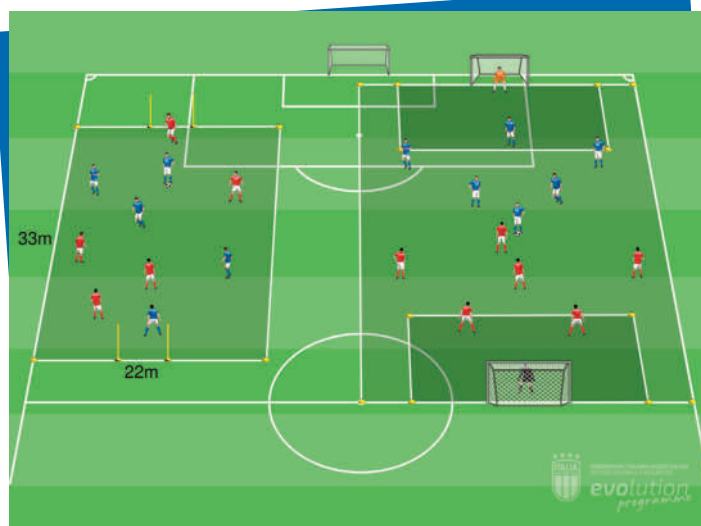


Figura 8



Trova la soluzione ideale per far giocare tutti, di più e meglio rispetto agli spazi e i tempi a tua disposizione!



U10 UNDER U11



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

A partire dalla stagione 2015/2016 è stata inserita la possibilità di svolgere un *4° tempo di gioco* in aggiunta ai 3 normalmente previsti nella categoria U10/U11. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per l'Attività di Base, inserite nella stagione 2023/2024, è quello di renderlo un'abitudine consolidata. L'obiettivo principale di questa ulteriore frazione della partita è garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori.

Tra tutte le attività aggiuntive promosse nelle modalità di per l'Attività di Base, il 4° tempo di gioco è quella di più semplice realizzazione; tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

- ⚽ **Il regolamento** è identico a quello applicato negli altri 3 tempi (minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori, ecc.)
- ⚽ **Le sostituzioni** si considerano "volanti" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giocatore la maggiore quantità di impiego possibile.
- ⚽ **Il punteggio** si calcola come quello degli altri tempi e va regolarmente registrato nel referto di gara (vedi tabella nella pagina successiva).
- ⚽ **La realizzazione del 4° tempo di gioco va concordata** tra i club **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.

Al fine di una sua corretta e costante applicazione, risulta fondamentale che allenatore e dirigenti prendano in considerazione la portata formativa del 4° tempo di gioco, rendendolo un'abitudine consolidata nelle modalità di gioco della propria Società.



U10 UNDER U11

4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

Come già anticipato per le tre attività aggiuntive che si abbinano ai tempi di gioco della partita, solo una di queste proposte porta un punteggio che si registra nel referto gara.

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	RISULTATO
<i>Situazione di gioco</i>	✗
Tempi della partita (compreso l'eventuale 4° tempo di gioco)	✓
<i>Duello</i>	✗
<i>Multi-partita</i>	✗

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

★ 1 Punto per ciascun tempo vinto o pareggiato senza calcolare la somma delle reti realizzate. Nella tabella esemplificativa alcuni esempi di punteggio di gara con 3 o 4 tempi di gioco realizzati.

TEMPI DI GIOCO	ESEMPI	PUNTEGGIO
3	Pareggio in tutti e tre i tempi della partita	3-3
3	Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre	3-2
3	Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3-1
3	Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi	3-0
4	Una vittoria per squadra e due pareggi	3-3
4	Due vittorie di una squadra, un pareggio ed una vittoria dell'altra	3-2
4	Pareggio in tutti e quattro i tempi della partita	4-4
4	Tre tempi vinti da una squadra e uno dall'altra	3-1

Si ribadisce che le *situazioni di gioco*, il *duello* e la *multi-partita*, pur non prevedendo un punteggio da registrare nel referto gara, vanno valorizzati cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.

Per quanto riguarda gli altri aspetti del regolamento di gioco nel contesto di competizione non trattati all'interno di questo documento, fare riferimento al C.U. Numero 1 del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC ed alle apposite circolari esplicative (scaricabili dal sito www.figc.it/it/giovani)

ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U10/U11

Al fine di permettere a tutti i giocatori la sperimentazione delle molteplici attività previste per l'Attività di Base, vengono proposte delle modalità di rotazione che concedono la più ampia variabilità di esperienze possibile: duello, difesa e attacco nelle situazioni di gioco, *multi-partite*, tempi della partita.

Esempio 1: Squadra "A", 7 giocatori in lista; Squadra "B", 7 giocatori in lista.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento

ESEMPIO 1						
Squadra A			Squadra B			
n° giocatori	7			7		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	0 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	0 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	0 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	0 in 1c1
Fase 3 - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/
Fase 4 - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/
Fase 5 - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/
Fase 6 (opzionale) - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/

OFF: attacco la porta

DIF: difendo la porta

Esempio 2: Squadra "A", 13 giocatori in lista; Squadra "B", 9 giocatori in lista.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento

ESEMPIO 2						
Squadra A			Squadra B			
n° giocatori	13			9		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	6 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	2 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	6 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	*2 in 1c1
Fase 3 - 15'	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA	7 in 7c7		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa



Esempio 3: Squadra "A", 14 giocatori in lista; Squadra "B", 14 giocatori in lista.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento

n° giocatori	ESEMPIO 3					
	Squadra A			Squadra B		
	14			14		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	7 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	7 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	*7 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	*7 in 1c1
Fase 3 - 15'	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA	7 in 7c7		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa

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 svolgere una delle due *situazioni di gioco*, andando così a sostituirsi ai loro compagni.
- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le *situazioni di gioco* 3 contro 3 e 4 contro 4 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 7 contro 7 e i loro compagni impegnati nella *multi-partita*, fa fede il regolamento di gioco della categoria U10/U11.

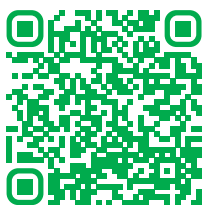
U10 UNDER U11

5



RICERCHE E NUMERI

Accedendo al link scopri i risultati di alcune ricerche che promuovono
la realizzazione delle modalità di gioco per l'Attività di Base



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



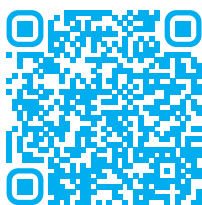
U10 UNDER U11

6



AGGIORNAMENTI

Accedendo al link scopri eventuali aggiornamenti
dei contenuti riportati in questo documento



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

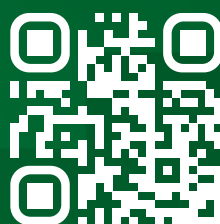
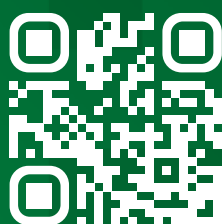




FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12^{UNDER}U13

TUTTI

Adatta
le modalità
di gioco
alle necessità
dei giovani
giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 2

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER **U13**

Le modalità di gioco per la categoria U12/U13 prevedono la realizzazione di tre *attività aggiuntive* da abbinare ai tre tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

 **Proposte pre-gara (situazioni di gioco + duello)**

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

Queste attività aggiuntive si realizzano prima, durante e dopo lo svolgimento della partita; nella figura sottostante viene proposto graficamente il loro abbinamento ai tempi di gioco. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 20'

2° tempo di gioco 20'

3° tempo di gioco 20'

4° tempo di gioco 20'

1° tempo multi-partita 20'

2° tempo multi-partita 20'



La struttura delle modalità di gioco per l'Attività di Base ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**.

I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi effettuando l'accesso alle apposite sezioni riportate alla pagina principale della locandina.



INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13	pag. 4
	Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 12
3	<i>4^ tempo di gioco</i>	pag. 16
4	Punteggio di gioco ed esempi organizzativi	pag. 18
5	Ricerche e Numeri	pag. 22
6	Aggiornamenti	pag. 23





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12 UNDER U13

1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 4 contro 4 • U12/U13

Situazioni di gioco 5 contro 5 • U12/U13

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

1) Proposta: "Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13"

Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Larghezza:** 33 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ **Lunghezza:** 22 metri (ai 16,5 metri di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita viene aggiunta un'area di meta profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 9 contro 9 corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 4 contro 4 • U12/U13*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (6x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco* 4 contro 4. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta** attraverso un passaggio ad un compagno in inserimento.

Non viene registrato il punteggio a meno che lo specifico regolamento della manifestazione non lo preveda.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca la realizzazione del gol e difende l'area di meta; ha 4 giocatori di movimento, 3 nell'area di gioco e 1 nell'area di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). Il giocatore nell'area di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.
- **Squadra B:** cerca di conquistare l'area di meta e difende la porta; ha 3 giocatori di movimento ed 1 portiere.

Conquista dell'area di meta

- **Con inserimento di un compagno:**
 - Valido solo se il giocatore che riceve la palla è ancora nell'area di gioco al momento del passaggio.
 - Può avvenire anche da calci di punizione, rimesse laterali o dal fondo.



Intercetto da parte del sostegno

- Il giocatore sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare i passaggi degli avversari e contendergli la palla senza tuttavia entrare nell'area di rigore.

Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio. Può ricevere pressione dagli avversari.

Falli e scorrettezze

- Nell'area di rigore, ogni fallo della squadra in difesa è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore, i falli sono puniti con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e di rigore è di 9 metri.

Fuorigioco

- È prevista la regola del fuorigioco all'interno dell'area di rigore (a partire quindi dai 16,5 metri dalla linea di fondo-campo).

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando l'area di meta, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi limite

- Se il sostegno della squadra che attacca la porta entra nell'area di gioco, l'infrazione è punita con una rimessa in gioco del portiere.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta per realizzare un punto. Il portiere può tenere la palla in mano per un massimo di 6 secondi.

Per qualsiasi altro dettaglio non specificato, si fa riferimento al regolamento del gioco del calcio per la categoria U12/U13.



2) Proposta: "Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13"

Dimensioni del campo (figura 2):

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

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco* 5 contro 5. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta** attraverso una conduzione di palla.

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di superare la linea di meta e difende la porta, ha 4 giocatori di movimento ed 1 portiere.
- **Squadra B:** cerca la realizzazione del gol e difende una linea di meta, ha 4 giocatori di movimento ed 1 giocatore oltre la linea di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). Il giocatore oltre la linea di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.

Conquista dell'area di meta

- **Attraverso una conduzione della palla:** valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea di meta senza il tocco di un avversario.

Intercetto da parte del sostegno

- Il giocatore sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare i passaggi degli avversari e contendergli la palla senza tuttavia entrare nello spazio delimitato.

Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio. Può ricevere pressione dagli avversari.



Falli e scorrettezze

- Nell'area di rigore, ogni fallo della squadra in difesa è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore, i falli sono puniti con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e di rigore è di 9 metri.

Fuorigioco

- È prevista la regola del fuorigioco all'interno dell'area di rigore (a partire quindi dai 16,5 metri dalla linea di fondo-campo).

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con un'eccezione:
 - Quando la palla esce dalla linea di meta, il gioco riprende con un possesso di palla del sostegno.
- Le rimesse da fondo campo, le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Un caso limite

- L'arbitro può assegnare un punto ai difendenti, se l'ingresso in campo del sostegno impedisce un'azione di meta.

Per qualsiasi altro dettaglio non specificato, si fa riferimento al regolamento del gioco del calcio per la categoria U12/U13.





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12 UNDER U13

DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nella *situazione di gioco 4 contro 4* • U12/U13 e nella *situazione di gioco 5 contro 5* • U12/U13, partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività si svolgono negli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita. Se lo spazio all'interno del campo della partita non è sufficiente, le dimensioni dei campi possono essere ridotte mantenendo le proporzioni lunghezza/larghezza. Inoltre, possono essere utilizzati anche spazi utili al di fuori del campo di gioco.

Proposte di gioco

Le attività 1 contro 1 vengono scelte dagli allenatori tra:

- "1 contro 1 supero l'avversario"
- "1 contro 1 mantengo il possesso della palla"

Note generali

- Le attività di duello sono le stesse delle categorie U8/U9 e U10/U11, ma con dimensioni adattate agli spazi disponibili.
- Si svolgono in modo autonomo, senza la guida di un tecnico.
- Non viene registrato il punteggio.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI
PER TORNARE
ALLA LOCANDINA



1) Proposta: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

✓ **Rettangolo:** 5,5x11 metri.

Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle *situazioni di gioco* 4 contro 4 e 5 contro 5, creare altri rettangoli di gioco.

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una "linea di attacco", una "linea di difesa" e due "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone.



Figura 3

REGOLE DEL GIOCO

- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro la fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.



2) Porposta: 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla"

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

Dimensioni del campo (figura 4):

✓ **Rettangolo:** 5,5x11 metri.

Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle *situazioni di gioco* 4 contro 4 e 5 contro 5, creare altri rettangoli di gioco.

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una "linea di attacco", una "linea di difesa" e due "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono trasmettere la palla ai difensori e cercare l'immediata riconquista.

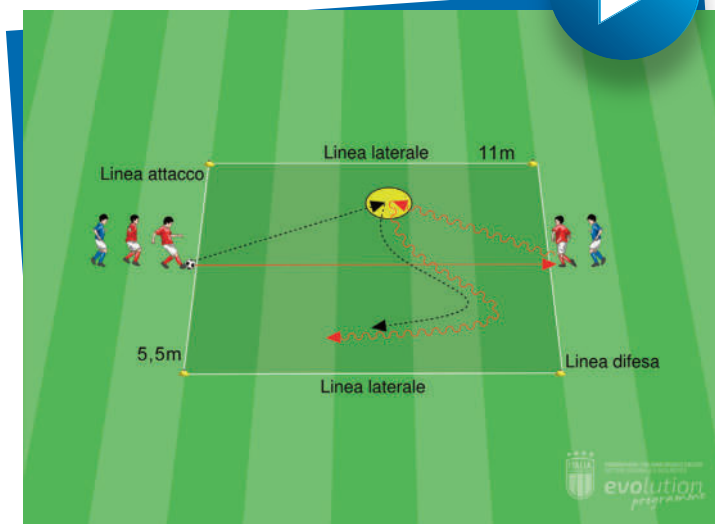


Figura 4

REGOLE DEL GIOCO

- Ogni azione di riconquista ha una durata massima di 8 secondi; totalizza un punto il giocatore che al termine del tempo previsto ha il possesso della palla.
- Se durante gli 8 secondi previsti la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro la fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.



COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA: (SITUAZIONI DI GIOCO 4 CONTRO 4 E 5 CONTRO 5, DUELLO)

1) Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13:

- ⊗ **6 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:

- ⊗ **4 delimitatori** (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9).
- ⊗ **6 delimitatori** per definire l'area di gioco aggiuntiva, qualora la metà campo sia più lunga dei 33 metri previsti come profondità massima della situazione 5 contro 5.

3) Attività di *Duello*

- ⊗ **4 delimitatori** per ogni rettangolo di gioco.

Note generali

- La realizzazione delle aree necessarie per le due situazioni di gioco **richiede solo 8 delimitatori** aggiuntivi, oltre a quelli necessari per delimitare il campo della partita 9 contro 9.
- Ogni situazione di gioco richiede un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo delle attività di *duello* è necessario un solo pallone.
- Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per la partita (inclusa l'area di rigore) sono necessari circa due minuti.

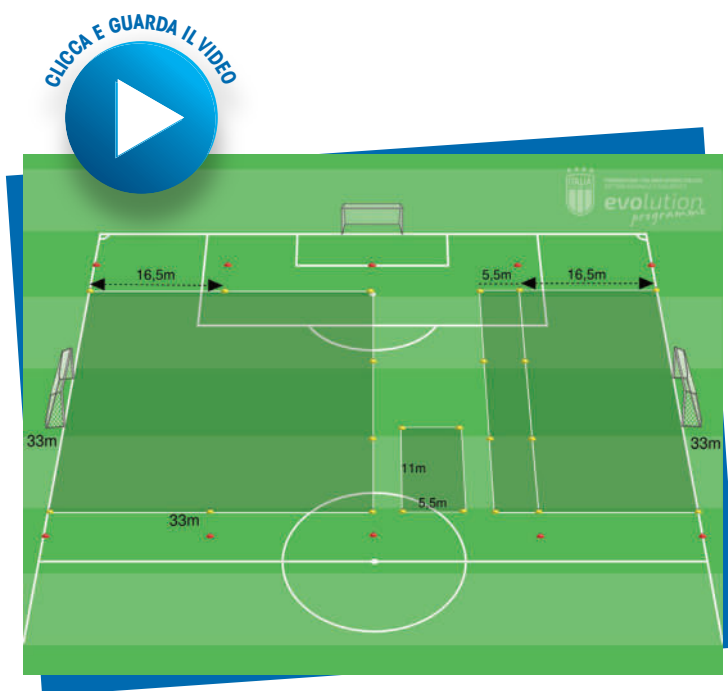
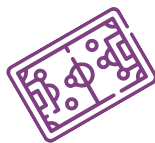


Figura 5

La **figura 5** mostra un esempio di come le proposte pre-gara possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 9 contro 9, U12/U13.

U12 UNDER U13

2



MULTI-PARTITE



MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

Le attività di *multi-partita*, così come le proposte di *duello*, hanno un **regolamento ed una struttura più flessibile** rispetto alle Situazioni di Gioco.

Anche queste attività **non prevedono un punteggio** (a meno che lo specifico regolamento della manifestazione non lo preveda) e, dovendo svolgersi al di fuori dei rettangoli di gioco delimitati per le partite, hanno **misure flessibili** che si adattano a dimensioni e disponibilità dei vari campi di gioco.

Alcune **indicazioni di gioco** per aiutare allenatori e dirigenti nell'organizzazione di queste partite includono:

- ⊕ **Modalità di gioco:** nella tabella 1 vengono proposte diverse modalità di confronto che si adattano al numero di giocatori che eccedono i 9 schierati nei tempi della partita.
- ⊕ **Portiere e porte:** giocare sempre con il portiere e con porte di dimensioni minime 3x2 metri, realizzate con i materiali disponibili (paletti, coni, delimitatori, ecc.).
- ⊕ **Tempistiche:** le *multi-partite* vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco della partita regolamentare.
- ⊕ **Ripresa del gioco:** la ripresa del gioco dopo l'uscita della palla dal campo o dopo un gol segue il regolamento del calcio.
- ⊕ **Ranghi misti:** giocare a "ranghi misti" mescolando i giocatori delle due squadre.
- ⊕ **Auto-arbitraggio:** giocare le partite utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.
- ⊕ **Autonomia organizzativa:** favorire l'autonomia organizzativa dei giocatori coinvolti nell'attività, stimolandone la proposta di regole e il confronto tra pari.

NUMERO GIOCATORI DISPONIBILI	MULTI-PARTITE
0-5 giocatori in panchina	Non vengono svolte attività di <i>multi-partita</i> . Si suggerisce di predisporre degli spazi per i giochi di <i>duello</i> previsti nell' <i>attività pre-gara</i>
6 giocatori	Uno Small Sided Game 3 contro 3
7 giocatori	Uno Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
8 giocatori	Uno Small Sided Game 4 contro 4
9 giocatori	Uno Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
10 giocatori	Uno Small Sided Game 5 contro 5
11 giocatori	Uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
12 giocatori	Uno Small Sided Game 6 contro 6; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 2 contro 2; due Small Sided Game 3 contro 3; tre Small Sided Game 2 contro 2
13 giocatori	Uno Small Sided Game 6 contro 6 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; due Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
14 giocatori	Uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3
18 giocatori	Una partita 9 contro 9; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 5 contro 5; tre Small Sided Game 3 contro 3

Tabella 1



DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

Nella *figura 6* sono rappresentate le dimensioni dei campi suggerite per le diverse modalità di gioco previste:

- ✓ **3 contro 3:** 16,5x27,5 metri (linea viola)
- ✓ **4 contro 4:** 16,5x33 metri (linea gialla)
- ✓ **5 contro 5:** 27,5x33 metri (linea rosa)
- ✓ **6 contro 6 e 7 contro 7:** 33x44 metri (linea rossa)
- ✓ **8 contro 8 e 9 contro 9:** 33x55 metri (linea nera)

I campi di gioco sono **modulari** e le misure sono proposte riprendendo **multipli delle dimensioni dell'area di rigore**. Queste dimensioni permettono lo svolgimento di più partite all'interno dello spazio creato per la modalità successiva (ad esempio, due campi 4 contro 4 e 5 contro 5 all'interno dello spazio del 6 contro 6 e 7 contro 7; due campi 3 contro 3 all'interno dello spazio del 4 contro 4 e 5 contro 5).

Le misure dei campi sono indicative e non vincolanti, adattabili alle necessità degli spazi disponibili e del numero di giocatori coinvolti.

CONCLUSIONE

Queste linee guida sono progettate per facilitare l'organizzazione delle *multi-partite*, garantendo che tutti i giocatori partecipino attivamente e che l'esperienza di gioco sia formativa e divertente.

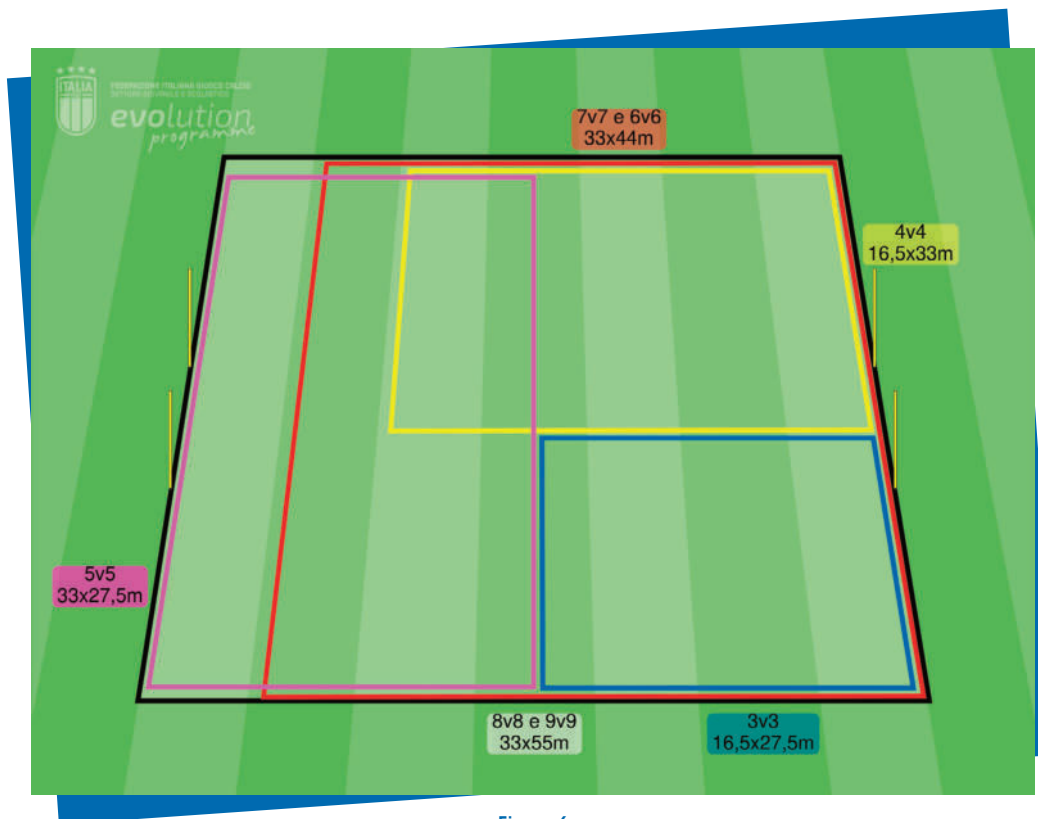


Figura 6



ESEMPI DI REALIZZAZIONE DEI CAMPI PER LA MULTI-PARTITA NELLE GARE U12/U13

Di seguito vengono proposti due esempi di realizzazione dei campi per la *multi-partita*. A seconda del numero di giocatori partecipanti alla gara e degli spazi a disposizione, possono essere applicate soluzioni organizzative che si adattino a tutte le situazioni possibili.



ESEMPIO 1 (figura 7)

Squadra A (blu): 12 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

- ⊕ Oltre alla partita 9 contro 9, i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 3 contro 3 a ranghi misti, realizzata a ridosso della linea di centrocampo.
- ⊕ La squadra A, blu, schiera 12 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 nel campo previsto per la *multi-partita* 3 contro 3.
- ⊕ La squadra B, rossa, schiera 12 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 nel campo previsto per la *multi-partita* 3 contro 3.

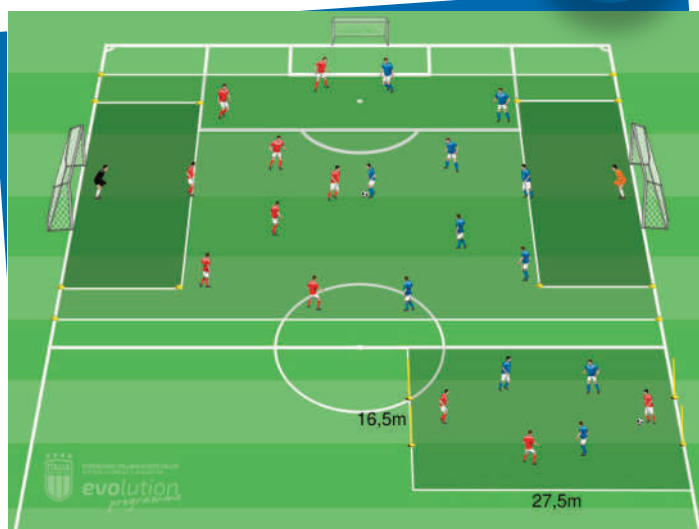


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

Squadra A (blu): 15 giocatori

Squadra B (rossa): 11 giocatori

- ⊕ Oltre alla partita 9 contro 9, i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 4 contro 4 a ranghi misti, realizzata nello spazio di fondo campo.
- ⊕ La squadra A, blu, schiera 15 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 6 nel campo previsto per la *multi-partita* 5 contro 5.
- ⊕ La squadra B, rossa, schiera 11 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 2 nel campo previsto per la *multi-partita* 5 contro 5.



Figura 8



Trova la soluzione ideale per far giocare tutti, di più e meglio rispetto agli spazi e i tempi a tua disposizione!



U12 UNDER U13

3



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

A partire dalla stagione 2015/2016 è stata inserita la possibilità di svolgere un *4° tempo di gioco* in aggiunta ai 3 normalmente previsti nella categoria U12/U13. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per l'Attività di Base, inserite nella stagione 2023/2024, è quello di renderlo un'abitudine consolidata. L'obiettivo principale di questa ulteriore frazione della partita è garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori.

Tra tutte le attività aggiuntive promosse nelle modalità di gioco per l'Attività di Base, il *4° tempo di gioco* è quella di più semplice realizzazione; tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

- ⚽ **Il regolamento** è identico a quello applicato negli altri 3 tempi (minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori, ecc.)
- ⚽ **Le sostituzioni** si considerano "volanti" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giocatore la maggiore quantità di impiego possibile.
- ⚽ **Il punteggio** si calcola come quello degli altri tempi e va regolarmente registrato nel referto di gara (vedi tabella nella pagina successiva).
- ⚽ **La realizzazione del 4° tempo di gioco va concordata** tra i club **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.

Al fine di una sua corretta e costante applicazione, risulta fondamentale che allenatore e dirigenti prendano in considerazione la portata formativa del 4° tempo di gioco, rendendolo un'abitudine consolidata nelle modalità di gioco della propria Società.



U12 UNDER U13

4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

Come già anticipato per le tre attività aggiuntive che si abbinano ai tempi di gioco della partita, solo una di queste proposte prevede un punteggio da registrare nel referto di gara.

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	RISULTATO
<i>Situazione di gioco</i>	✗
Tempi della partita (compreso l'eventuale 4° tempo di gioco)	✓
<i>Duello</i>	✗
<i>Multi-partita</i>	✗

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

★ 1 Punto per ciascun tempo vinto o pareggiato, senza calcolare la somma delle reti realizzate. Nella tabella esemplificativa alcuni esempi di punteggio di gara con 3 o 4 tempi di gioco realizzati.

TEMPI DI GIOCO	ESEMPI	PUNTEGGIO
3	Pareggio in tutti e tre i tempi della partita	3-3
3	Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre	3-2
3	Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3-1
3	Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi	3-0
4	Una vittoria per squadra e due pareggi	3-3
4	Due vittorie di una squadra, un pareggio ed una vittoria dell'altra	3-2
4	Pareggio in tutti e quattro i tempi della partita	4-4
4	Tre tempi vinti da una squadra e uno dall'altra	3-1

Si ribadisce che le *situazioni di gioco*, il *duello* e la *multi-partita*, pur non prevedendo un punteggio da registrare nel referto gara, vanno valorizzati cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.

Per quanto riguarda gli altri aspetti del regolamento di gioco nel contesto di competizione non trattati all'interno di questo documento, fare riferimento al C.U. Numero 1 del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC ed alle apposite circolari esplicative (scaricabili dal sito www.figc.it/it/giovani)

ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U12/U13

Al fine di permettere a tutti i giocatori la sperimentazione delle molteplici attività previste per l'Attività di Base, vengono proposte delle modalità di rotazione che concedono la più ampia variabilità di esperienze possibile: duello, difesa e attacco nelle situazioni di gioco, *multi-partite*, tempi della partita.

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 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	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		/

OFF: attacco la porta

DIF: difendo la porta

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			11		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	6 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	2 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	6 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	*2 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa



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 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	9 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	9 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	*9 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	*9 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa

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 svolgere una delle due *situazioni di gioco*, andando così a sostituirsi ai loro compagni.
- 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 e i loro compagni impegnati nella *multi-partita*, fa fede il regolamento di gioco della categoria U12/U13.

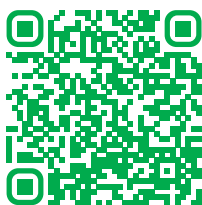
U12 UNDER U13

5



RICERCHE E NUMERI

Accedendo al link scopri i risultati di alcune ricerche che promuovono
la realizzazione delle modalità di gioco per l'Attività di Base



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



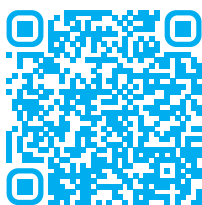
U12 UNDER U13

5



AGGIORNAMENTI

Accedendo al link scopri eventuali aggiornamenti
dei contenuti riportati in questo documento



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

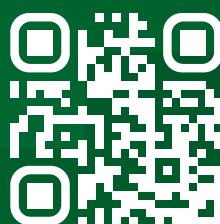
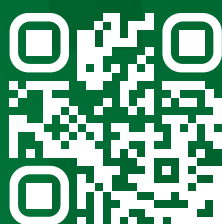




FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE





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

- ✓ 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
- ✓ Identificare (in base alle vigenti norme) i giocatori riportati nella lista gara, insieme ad un Dirigente della Squadra con cui avviene il confronto
- ✓ Spiegare e/o ricordare ai giovani calciatori la modalità dell'autoarbitraggio e alcune regole significative del gioco
- ✓ 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»...")
- ✓ 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

- ✓ Supervisionare la gara
- ✓ Intervenire se STRETTAMENTE NECESSARIO (per infortuni, per garantire la sicurezza, in caso di evidenti e gravi scorrettezze...)
- ✓ 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*
- ✓ 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).
- ✓ Cronometrare il tempo di gioco
- ✓ Fermare il tempo di gioco per il *Time Out* chiesto dai tecnici
- ✓ Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una "GREEN CARD", che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
- ✓ Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base

- ➔ 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

- ✓ Fare eseguire i saluti
- ✓ Fornire, quando necessario, feedback ai giovani calciatori e/o ai Tecnici e Dirigenti
- ✓ Compilare il referto e sottoscriverlo unitamente ai Dirigenti delle due squadre
- ✓ 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:

Situazione		Soluzione
- Barriera	➡	Dare indicazioni per il posizionamento
- Calci di Punizione	➡	Suggerire un segnale per dare il "via" *
- Grave scorrettezza	➡	Intervento del D.A.
- Giocatore deve allacciarsi le scarpe	➡	Il bambino chiama l'interruzione della partita
- Non trovano accordo sul fallo	➡	"Palla a due"

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

Situazione		Soluzione
- Sostituzione di un giocatore	➡	Cambio volante
- Tempo di gioco	➡	Viene definito dal D.A.
- Rimessa laterale <u>platealmente</u> scorretta	➡	Intervento del D.A.
- ?	➡	
Attendere un attimo prima di intervenire!!*		

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

- o La gara si disputa con le seguenti modalità:
 - Pulcini 1° anno 7c7 (var. 6c6) (nati nel 2015, con possibilità di utilizzare 3 giovani nati nel 2016, come meglio specificata nel CU n.1 del SGS)
 - Pulcini 2° anno 7c7 (var. 6c6) (nati nel 2014, con possibilità di utilizzare 3 giovani nati nel 2015)
 - Pulcini Misti 7c7 (var. 6c6) (nati dall'1.1.2014 al 31.12.2015, con possibilità di partecipazione dei nati nel 2016 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.

- o 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.

- o 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.

- o La regola del fuorigioco non è applicata nella categoria Pulcini
- o 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
- o 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
- o Rimessa laterale effettuata con le mani
- o Rimessa dal fondo effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore
- o Ogni tempo di gioco inizia da D-D, iniziando quindi un nuovo confronto e consentire ai bambini "nuovi entrati" di "partecipare alla propria gara"
- o Qualora si raggiunga una differenza di 5 reti tra una squadra e l'altra nel corso del tempo di gioco, la squadra che sta perdendo può inserire un giocatore in più in campo, fino al raggiungimento di un passivo di 3 reti.
- o 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.
- o 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.
- o Al termine della gara tutti i bambini devono ritrovarsi al centro del campo per salutarsi.
- o Dimensioni del campo e delle porte:
 - Campo 6c6 mt 40-50 x 25-30 Porte: mt 5,00 x 1,80 (oppure mt 4-6x1,80x2)
 - Campo 7c7 mt 50-65 x 35-45 Porte: mt 5,00 x 1,80 (oppure mt 4-6x1,80x2)
- o Area di rigore di forma rettangolare delle seguenti dimensioni di massima:
 - mt 22 x 11
- o Distanza Calcio di Rigore mt 7 Distanza della barriera mt 6



PULCINI

GRASSROOTS CHALLENGE

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Fase:	Delegazione:
Data:	Luogo/Orario:

Società 1	
Società 2	

	A --> Punteggio "Gara" Risultato tempi di gioco				
Società	1° Tempo	2° Tempo	3° Tempo	4° Tempo	Totale
1					
2					

	B --> Punteggio "#GrassrootsChallenge "						
Società	3 vs 3 (gol)	4 vs 4 (gol)	Totale Gol	3 vs 3 (mete)	4 vs 4 (mete)	Totale Mete	Punteggio
1							
2							

	C --> Punteggio "Multipartite" Risultato tempi di gioco		
Società	1° Tempo	2° Tempo	Totale
1			
2			

	Punteggio INCONTRO	
Società	A	TOTALE
1		
2		

Si ricorda di allegare le distinte delle due squadre

1.Firma Dirigente Società	
2.Firma Dirigente Società	
NOTE	
Firma Dirigente Arbitro	



FAIR PLAY UNDER 13

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Fase:	Delegazione:
Data:	Luogo/Orario:

Società 1	
Società 2	

	A --> Punteggio "Gara" Risultato tempi di gioco				
Società	1° Tempo	2° Tempo	3° Tempo	4° Tempo	Totale
1					
2					

	B --> Punteggio "#GrassrootsChallenge "						
Società	4 vs 4 (gol)	5 vs 5 (gol)	Totale Gol	4 vs 4 (mete)	5 vs 5 (mete)	Totale Mete	Punteggio
1							
2							

	C --> Punteggio "Multipartite" Risultato tempi di gioco		
Società	1° Tempo	2° Tempo	Totale
1			
2			

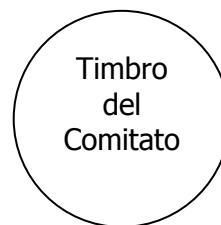
	Punteggio INCONTRO	
Società	A	TOTALE
1		
2		

Si ricorda di allegare le distinte delle due squadre

1.Firma Dirigente Società	
2.Firma Dirigente Società	
NOTE	
Firma Dirigente Arbitro	



Spett.le C. R. _____
LND - FIGC
Via _____
Cap _____ Città _____



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 _____ Matricola _____

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 (nati nel 2010 - 2011)

☐ Esordienti Misti (nati nel 2012 - 2013)

☐ Esordienti 1° Anno (nati nel 2013)

☐ Pulcini 2° Anno (nati nel 2014)

☐ Primi Calci (nati nel 2016)

☐ Under 14 (nati nel 2011)

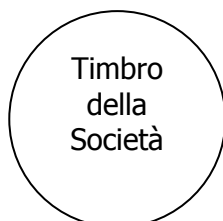
☐ Esordienti 2° Anno (nati nel 2012)

☐ Pulcini Misti (nati nel 2014 - 2015)

☐ Pulcini 1° Anno (nati nel 2015)

☐ Altro _____

Il passaggio dalla categoria "Primi Calci" alla categoria "Piccoli Amici" per la partecipazione all'attività della fascia d'età inferiore di un anno alla propria è automaticamente consentita alle bambine, senza necessità di richiesta di deroga.



FIRMA DEI GENITORI

Padre _____

Madre _____