



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO - LEGA NAZIONALE DILETTANTI

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

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

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

Indirizzo Internet: www.lnd.it

e-mail: cp.vibovalentia@lnd.it

posta certificata: vibovalentia@pec.crcalabria.it

STAGIONE SPORTIVA 2024 / 2025

COMUNICATO UFFICIALE N° 1 SGS DEL 11 LUGLIO 2024

ATTIVITA' GIOVANILE

1. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

COMUNICATO UFFICIALE N.1 - S.S. 2024/2025 (NAZIONALE)

Si riporta di seguito il Comunicato Ufficiale n. 1 pubblicato dal Settore Giovanile e Scolastico (con relativi allegati).

- Comunicato Ufficiale n.1 F.I.G.C. - S.G. e S. stagione sportiva 2024/2025;
- Allegato 1 Tabella Modalità di Gioco Categoria di Base e Giovanili 2024/2025;
- Allegato 2 Modulo di Presentazione Società 2024/2025;
- Allegato 3 Vademecum Censimento Online SGS Manuale Tecnico;
- Allegato 4 Attività Piccoli Amici e Primi Calci;
- Allegato 4B U8 - U9 Modalità di Gioco 2024/2025;
- Allegato 5 U10 - U11 Modalità di Gioco 2024/2025;
- Allegato 6 U12 - U13 Modalità di Gioco 2024/2025;
- Allegato 7 Modulo Richiesta Deroghe Calciatrici 2024/2025;
- Allegato 8 Torneo Esordienti Calcio a 5 Futsal Challenge;
- Allegato 9 Torneo Pulcini Calcio a 5 Futsal Challenge;
- Allegato 10 Fac Simile Richiesta Autorizzazione Preventiva Provini;
- Allegato 11 Modulo Fac Simile Centri Estivi;
- Allegato 12 Modulo Fac Simile Open Day.

2. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

SEGRETERIA

SEGRETARIO
Giuseppe Restuccia

IL DELEGATO PROVINCIALE
Roberto Natale

PUBBLICATO ED AFFISSO ALL'ALBO DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA IL 11 LUGLIO 2024



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva - 2024 - 2025

COMUNICATO UFFICIALE N° 1 del 10/07/2024

INDICE

<u>PREMESSA</u>	pag. 2
<u>TUTELA DEI MINORI</u>	pag. 3
<u>MODULO ONLINE DI CENSIMENTO DEL SETTORE GIOVANILE</u>	pag. 4

SEZIONI

<u>1. ATTIVITA' di BASE</u>	pag. 6
<u>2. ATTIVITA' GIOVANILE AGONISTICA</u>	pag. 15
<u>3. ATTIVITA' di CALCIO FEMMINILE</u>	pag. 24
<u>4. ATTIVITA' di CALCIO a 5</u>	pag. 29
<u>5. PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE</u>	pag. 32
<u>6. ATTIVITA' SCOLASTICA</u>	pag. 34
<u>7. TUTELA della SALUTE e della SICUREZZA</u>	pag. 35
<u>8. NORME GENERALI per lo svolgimento delle attività giovanili</u>	pag. 36
<u>9. REGOLAMENTAZIONE dei TORNEI organizzati dalle società</u>	pag. 41
<u>10. ATTIVITA' di BEACH SOCCER</u>	pag. 46
<u>11. ATTIVITA' PROMOZIONALI ORGANIZZATE DALLE SOCIETA'</u>	pag. 47

Premessa

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

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

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

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

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

Al fine di indurre le Federazioni Nazionali ad una maggiore attenzione al calcio di base e allo sviluppo delle attività secondo gli intendimenti appena descritti, la UEFA ha istituito la "UEFA Grassroots Charter", la "Carta del Calcio di Base" a cui hanno aderito tutte le Federazioni Calcistiche Nazionali Europee che possiedono i requisiti minimi richiesti dalla UEFA stessa tra cui la Federazione Italiana Giuoco Calcio che ha sottoscritto la convenzione il 24 marzo 2009.

Tutela dei Minori

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

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

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

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

Gli strumenti sopra descritti sono rinvenibili nella piattaforma web www.figc-tutelaminori.it di supporto agli operatori sportivi, alle famiglie e ai più giovani.

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

1. Formativo introduttivo sul tema della prevenzione dell'abuso e del maltrattamento obbligatori e propedeutici di 1° livello per tutti i collaboratori della struttura;
2. Formativo specifico per Allenatori per migliorare le loro conoscenze e le pratiche di tutela dei minori.
3. Formativo per membri dello staff che devono essere informati sulle tematiche riguardanti la tutela dei minori e devono saper gestire le situazioni che possono presentarsi. Questo corso li aiuterà a svolgere al meglio il loro ruolo;
4. Formativo per Delegati alla Tutela dei Minori - per una formazione più approfondita per tutti i soggetti ai quali sono richieste maggiori conoscenze in quanto ricoprono il ruolo di delegati alla tutela dei minori. Con tale corso FIGC SGS si propone di formare all'interno dei Coordinamenti Regionali SGS i soggetti Delegati alla Tutela dei Minori per sostenere le Società impegnate nel calcio giovanile ed accompagnarle alla redazione/adozione degli strumenti di Tutela Minori. Ai Delegati Regionali alla tutela dei minori sarà affidato il compito di formare - attraverso corsi specifici - i soggetti individuati dalle singole Società a ricoprire l'incarico di Delegato alla tutela dei minori.

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

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

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

Gli strumenti a disposizione di cui sopra saranno inoltre aggiornati costantemente per tenere conto delle disposizioni di legge di volta in volta vigenti, nonché in base ai feedback e alle esperienze dei collaboratori e di tutti gli addetti ai lavori nel corso di attività ed eventi.

Modulo Online di Censimento del Settore Giovanile

Al fine di avere una conoscenza più approfondita di tutte le società che svolgono attività giovanile nel territorio, i Club Giovanili sono tenuti a compilare il **“Modulo Online di Censimento del Settore Giovanile”**, all'atto dell'iscrizione dei campionati giovanili, e comunque entro e non oltre il termine perentorio delle seguenti scadenze:

- per i Club Giovanili di 2° e 3° Livello entro il 31 ottobre 2024
- Per i Club Giovanili di 1° Livello, entro il 31 dicembre 2024

L'inosservanza dei suddetti termini costituisce illecito disciplinare ed è sanzionata, su deferimento della Procura Federale, dagli organi della giustizia sportiva con un'ammenda fino ad un massimo di € 500 (cinquecento) da comminare alle società inadempienti.

Tale censimento sarà uno strumento utile per fornire ulteriori servizi alle società stesse (Newsletter dedicate, partecipazione ad eventi, organizzazione di Workshop o Corsi di Formazione/Informazione nel territorio indirizzati alle specifiche figure professionali presenti all'interno della Società, ecc.), compresa la possibilità di individuare i Tecnici ai quali rivolgere specifica attività di formazione (es. Corsi Grassroots "Livello E", Corsi UEFA-C)

Il link per accedere al Modulo Online è il seguente:

<https://portaleservizi.figc.it>

(in allegato si riporta il Vademecum con le linee guida per la corretta compilazione)

NB - Al portale si potrà accedere utilizzando le stesse credenziali utilizzate nella precedente stagione sportiva.

Per i Nuovi Utenti si potrà procedere con un'auto-registrazione che potrà essere **effettuata esclusivamente da un componente della Società** già inserito nel censimento/organigramma inviato alla FIGC attraverso il proprio Comitato Regionale, quindi già registrato nei sistemi informativi della FIGC.

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

1) ATTIVITÀ DI BASE

1.1 Norme regolamentari dell'attività di base

L'attività delle categorie di Base 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.

1. Partecipano all'attività le seguenti categorie di calciatori:

- Piccoli Amici
- Primi Calci
- Pulcini
- Esordienti

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

3. **A seguito dell'attività sopra descritta le Delegazioni della LND territorialmente competenti, organizzano, in conformità agli indirizzi fissati dal Settore Giovanile e Scolastico, uno o più tornei della durata complessiva di almeno sei mesi, la cui attività dovrà iniziare entro il 15 Ottobre 2024.**

Inoltre, tenendo conto della realtà nella quale operano, al fine di organizzare un'attività più omogenea sotto il profilo tecnico-didattico, devono, per quanto possibile, suddividere le squadre all'interno dei gironi per fasce d'età.

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

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

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

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

PICCOLI AMICI

Bambini e bambine che abbiano anagraficamente compiuto il quinto anno di età (ovvero nati nel 2019 e nel 2020, dopo il compimento del 5° anno di età), ma che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva non abbiano compiuto il sesto anno di età (ovvero nati nel 2018).

PRIMI CALCIO

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto il 6° anno di età (ovvero nati nel 2017), ma che nel medesimo periodo non abbiano

compiuto l'8° anno di età (ovvero nati nel 2016). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Primi Calci" coloro che abbiano compiuto il sesto anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2018, dopo il compimento del 6° anno di età).

PULCINI

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva abbiano anagraficamente compiuto l'ottavo anno di età (ovvero nati nel 2015), ma che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il 10° anno di età (ovvero nati nel 2014). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Pulcini" coloro che abbiano compiuto l'ottavo anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2016, dopo il compimento dell'8° anno di età).

PULCINI 1° ANNO

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto l'8° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto il 9° anno di età (ovvero nati nel 2015).

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2016), sempre che abbiano compiuto l'8° anno.

PULCINI 2° ANNO

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto il 9° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto il 10° anno (ovvero nati nel 2014).

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2015).

ESORDIENTI

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

ESORDIENTI 1° ANNO

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto il 10° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto l'11° anno di età (ovvero nati nel 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 appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2014), sempre che abbiano compiuto il 10° anno di età.

ESORDIENTI 2° ANNO

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto l'11° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto il 12° anno di età (ovvero nati nel 202).

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n° 3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2013), per disputare attività ufficiale 9c9

Tabella riepilogativa dei limiti d'età nelle categorie di base

CATEGORIA	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
Piccoli Amici	2018 - 2019 (5 anni compiuti)	2020, dopo il compimento del 5° anno di età
Primi Calci	2016 e 2017	2018, dopo il compimento del 6° anno di età (no 2019)
Pulcini età mista	2014 - 2015	2016, dopo il compimento dell'8° anno di età (no 2017)
Pulcini 1° anno	2015	3 nati nel 2016, dopo il compimento dell'8° anno di età
Pulcini 2° anno	2014	3 nati nel 2015
Esordienti età mista	2012 - 2013	2014, dopo il compimento del 10° anno di età (no 2015)
Esordienti 1° anno	2013	3 nati nel 2014, dopo il compimento del 10° anno di età
Esordienti 2° anno	2012	3 nati nel 2013

Partecipazione delle bambine all'attività ufficiale

Nel caso in cui sussista l'impossibilità di far partecipare le bambine appartenenti alle diverse categorie e fasce d'età con 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 di un anno alla propria, presentando specifica richiesta al Comitato Regionale territorialmente competente, per il tramite della rispettiva Delegazione della LND, allegando all'istanza una dichiarazione firmata dagli esercenti la potestà genitoriale (vedasi fac-simile e schema riepilogativo delle opportunità in allegato).

La deroga verrà rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico tramite pubblicazione di apposito Comunicato Ufficiale, previo parere del Comitato Regionale LND competente territorialmente.

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

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

b) Modalità di gioco per le categorie di base

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.

- Piccoli Amici: 2c2 - 3c3 alternate a giochi/esercizi di abilità tecnica (vedi Allegato per Attività Piccoli Amici e Primi Calci)

- Primi Calci: 4c4 - 5c5 + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 2c2 e 3c3) (vedi Allegato per Attività Piccoli Amici e Primi Calci)

- Pulcini: 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 3c3 e 4c4) (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) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 4c4 e 5c5) (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.

Tabella riepilogativa delle modalità di gioco delle categorie di base

CATEGORIA	ATTIVITÀ DI GARA
Piccoli Amici	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 2c2 - 3c3 alternate a giochi di abilità tecnica
Primi Calci	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 4c4 - 5c5 + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 2c2 e 3c3)
Pulcini 1° anno	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 5c5 o 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 3c3 e 4c4)
Pulcini età mista	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 5c5 o 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 3c3 e 4c4)
Pulcini 2° anno	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 3c3 e 4c4)
Esordienti 1° anno	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 7c7 o 9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 4c4 e 5c5)
Esordienti età mista	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 7c7 o 9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 4c4 e 5c5)
Esordienti 2° anno	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 4c4 e 5c5)

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

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

c) Conduzione tecnica delle squadre

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

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

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

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

d) Arbitraggio delle gare

Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio". Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.

Il Settore Giovanile e Scolastico incoraggia comunque ad utilizzare tale metodo anche nella categoria Esordienti.

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

- Tecnici appositamente istruiti al riguardo a seguito di un Corso sul Regolamento di Giuoco e sulla Funzione Arbitrale nell'ambito dell'Attività di Base tenuto dalla FIGC. A tal proposito potrà essere utilizzata una delle seguenti formule:

- Tecnici della società ospitante
- Tecnici della società ospitata
- Arbitraggio di un tempo ciascuno da parte dei tecnici di entrambe le squadre ed un tempo con formula dell'autoarbitraggio

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Solo per questa categoria è data facoltà alle Società, purché si facciano carico dei relativi oneri finanziari, di usufruire di arbitri ufficiali dell'AIA.

L'autorizzazione all'utilizzo degli arbitri è rilasciata dalla FIGC previo parere positivo della LND e dell'AIA. A tal fine i C.R LND di competenza, se favorevoli alle designazioni, sentite le società, dovranno presentare richiesta alla LND entro i tempi stabiliti, la quale trasmetterà la richiesta alla FIGC per le valutazioni di competenza.

Sarà cura della FIGC acquisire il parere dell'AIA.

f) "Green Card"

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

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

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

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

g) Saluti

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

h) Società appartenenti alle Leghe Professionistiche

La partecipazione delle società professionistiche alle attività delle categorie di base previste in ambito provinciale, deve avvenire confrontandosi con squadre dilettantistiche appartenenti alla fascia di età di un anno superiore, previo rispetto delle norme federali previste (p.e. per partecipare all'attività Giovanissimi i bambini nati nel 2011 devono aver compiuto il dodicesimo anno di età e per partecipare all'attività Esordienti i bambini nati nel 2013 devono aver compiuto il decimo anno di età).

In tal caso, i bambini che non hanno compiuto l'età prevista, possono partecipare all'attività ufficiale con i gruppi squadra della medesima società della classe d'età di un anno inferiore rispetto alla propria.

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

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

Fascia d'età	Attività ufficiale Categorie di base	Attività prevista per società di Lega Professionistica	Modalità di gioco
Esordienti 2° anno	9c9	Torneo Under 13 PRO (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

i) **TORNEO FAIR PLAY U13 PRO**

Nella corrente stagione sportiva il Settore Giovanile e Scolastico organizza un Torneo di sviluppo a carattere nazionale riservato esclusivamente alle sole società professionistiche, a cui possono partecipare esclusivamente giovani calciatori nati nel 2011 denominata "**TORNEO FAIR PLAY U13 PRO**".

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

Per la regolamentazione del **TORNEO FAIR PLAY U13 PRO** verrà pubblicato apposito Comunicato Ufficiale.

Come già avvenuto negli anni passati, tale attività verrà organizzata osservando i seguenti principi:

- i gironi verranno formati prevedendo la percorrenza di distanze relativamente brevi per le trasferte e che garantiscano la frequenza scolastica;

- le norme e le modalità di gioco da osservare saranno quelle previste per la categoria Esordienti (*modalità di gioco 9c9, durata suddivisa in 3 tempi da 20', sostituzioni obbligatorie, pallone n°4, etc.*).
- all'attività è possibile iscrivere una o più squadre
- Il Settore Giovanile e Scolastico pubblicherà il Regolamento con successiva circolare esplicativa

l) Manifestazioni Ufficiali delle categorie di base

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

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

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

- Torneo U12 Femminile
- Torneo U13 Fair Play Elite (per Club Giovanili di 3° Livello e Club Professionistici)
- Torneo U13 Futsal Elite (per Club Giovanili di Calcio a 5 di 3° Livello, per Club Giovanili di 3° Livello, Club Divisione Calcio a 5, Club Professionistici)
- Torneo U13 Fair Play Pro (per Club Professionistici)

Come da successiva circolare esplicativa emanata dal Settore Giovanile e Scolastico.

m) “Terzo Tempo FAIR PLAY”

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

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

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

In considerazione delle specifiche fasi pre-adolescenziali dell'età evolutiva nelle quali vengono svolte le attività di base non è consentita l'organizzazione di “provini” (o raduni selettivi) per le categorie Piccoli Amici - Primi Calci - Pulcini - Esordienti e comunque per tutti i tesserati che non abbiano compiuto il dodicesimo anno di età (fatto salvo quanto previsto nel paragrafo 2.6), così come non è consentito per queste fasce d'età dare luogo a selezioni per attività di rappresentativa.

Il mancato rispetto delle norme tecniche e/o organizzative che regolano l'attività delle categorie Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti comporterà parere negativo per la conferma, il riconoscimento o l'eventuale esclusione dal sistema di “Club Giovanili di Qualità”.

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

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

1.2 SISTEMA DI QUALITA' DEI CLUB GIOVANILI

I Club Giovanili di Calcio e di Calcio a 5, vengono riconosciuti dalla F.I.G.C. secondo un sistema di qualità che ne cura il controllo e il coordinamento per il tramite del Settore Giovanile e Scolastico sulla base dei criteri stabiliti di intesa con il Settore Tecnico.

Il sistema di riconoscimento della qualità dei Club Giovanili, al fine di migliorare lo standard delle società che svolgono attività nelle categorie di base, risulta modificato rispetto alle scorse stagioni sportive.

I criteri di riconoscimento ed i requisiti richiesti, verranno pubblicati in apposito Comunicato Ufficiale del Settore Giovanile e Scolastico relativo al sistema di qualità dei Club Giovanili.

Il riconoscimento della qualità dei Club Giovanili, il relativo controllo e verifica dell'attività svolta ed il supporto fornito alle Società sarà a cura del Settore Giovanile e Scolastico attraverso i Coordinamenti Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico ed i collaboratori esperti nell'ambito dell'Attività Giovanile.

Si allega al presente comunicato:

- **il quadro riepilogativo delle attività ufficiali nelle categorie di base della stagione sportiva 2024/2025 (allegato n.1)**

2) ATTIVITÀ GIOVANILE AGONISTICA

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

Partecipano alla attività agonistica le seguenti categorie di calciatori:

- Giovanissimi
- Allievi

Conduzione Tecnica

La conduzione tecnica di tutte le squadre dell'attività agonistica del Settore Giovanile e Scolastico deve essere affidata ad un allenatore abilitato dal Settore Tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots-C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di III Categoria (ante 1998), iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

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

2.1 CATEGORIA GIOVANISSIMI

a) Limiti d'età

Possono prendere parte all'attività della categoria Giovanissimi i calciatori che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il dodicesimo anno di età (ovvero nati nel 2011) e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il quattordicesimo (ovvero nati nel 2010).

Under 14

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

Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Giovanissimi" coloro che abbiano compiuto il dodicesimo anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2012, dopo il compimento del 12° anno di età, limitatamente ad un numero massimo di 5 calciatori iscritti nella lista gara, fatto salvo quanto previsto per le società professionistiche).

Tale limitazione non si applica alle società dilettantistiche e di puro settore giovanile che necessitano di un numero maggiore di calciatori della medesima annata al solo fine di completare l'organico per la partecipazione al campionato.

A tal proposito le società interessate dovranno ottenere specifica autorizzazione inviando apposita richiesta prima dell'inizio del Campionato o Torneo al Settore Giovanile e Scolastico della FIGC per il tramite del Comitato Regionale LND di appartenenza e per conoscenza al Coordinatore Federale Regionale SGS territorialmente competente.

Per ottenere tale autorizzazione la Società dovrà avere in organico (e di conseguenza far partecipare all'attività della categoria Giovanissimi) un numero minimo di 5 calciatori nati nel 2010 e/o nel 2011.

Non verranno in nessun caso considerate eventuali necessità ulteriori per motivazioni di carattere diverso ovvero finalizzate alla formazione di più di un organico utile alla partecipazione al campionato Under 14 anche se di diverso livello o comunque in presenza di un numero sufficiente di calciatori dell'annata 2010 utile alla composizione di almeno una squadra nel campionato Under 14.

Tabella riepilogativa per la partecipazione alle competizioni nella categoria Giovanissimi

CAMPIONATO	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
UNDER 15	2010 - 2011	Massimo 5 calciatori nati nel 2012, dopo il compimento del 12° anno di età (no 2013)
UNDER 14	2011	Massimo 5 calciatori nati nel 2012, dopo il compimento del 12° anno di età (no 2013)

b) Composizione delle squadre

Ai campionati della categoria Giovanissimi, ad eccezione di quello Nazionale, è possibile partecipare con squadre composte da ragazzi e ragazze.

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

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

c) Saluti

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

d) Ordinamento dei campionati

L'attività della categoria Giovanissimi si articola come segue:

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

e) Campionato Regionale: criteri di esclusione e non ammissione

Esclusione dal Campionato Regionale Under 15 o Under 14

Le sottoindicate sanzioni inflitte nel Campionato Regionale o Provinciale Under 15 o Under 14-unitamente alle "preclusioni" contenute nei criteri di ammissione approvati dal Consiglio Direttivo del S.G.S. - comportano per la Società che le riceve l'automatica esclusione dal Campionato Regionale nella stagione sportiva successiva alla data del provvedimento:

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

È da considerarsi esclusa dal Campionato Regionale Under 15 o Under 14 unicamente la squadra Under 15 o Under 14 che abbia superato i 100 punti di penalizzazione nel conteggio finale della classifica disciplina.

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

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

Non ammissione al Campionato Regionale Under 15 o Under 14

Le sottoindicate sanzioni inflitte nel Campionato Regionale o Provinciale Under 15 o Under 14 - unitamente alle “preclusioni” contenute nei criteri di ammissione approvati dal Consiglio Direttivo del S.G.S. - comportano per la società che le riceve la non ammissione al Campionato Regionale nella stagione sportiva successiva alla data del provvedimento:

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

È da considerarsi non ammessa al Campionato Regionale Under 15 o Under 14 unicamente la squadra Under 15 o Under 14 che abbia superato i 100 punti di penalizzazione nel conteggio finale della classifica disciplina.

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

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

2.2 CATEGORIA ALLIEVI

a) Limiti d'età

Under 17

Possono prendere parte all'attività Allievi i calciatori che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il 14° anno di età (ovvero nati nel 2009) e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il 16° (ovvero nati nel 2008).

Under 16

Possono prendere parte all'attività Under 16 i calciatori che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il 14° anno di età e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il 15° (ovvero nati nel 2009).

Ulteriori possibilità di partecipazione

Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Allievi - Under 17" ed "Allievi - Under 16" coloro che abbiano compiuto il quattordicesimo anno di età (ovvero nati nel 2010 e nel 2011, dopo il compimento del 14° anno di età).

Tabella riepilogativa per la partecipazione alle competizioni nella categoria Allievi

CAMPIONATO	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
Under 17	2008 - 2009	2010 e 2011, dopo il compimento del 14° anno di età
Under 16	2009	2010 e 2011, dopo il compimento del 14° anno di età

b) Saluti

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

c) Ordinamento dei campionati

L'attività della categoria Allievi si articola come segue:

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

d) CAMPIONATO REGIONALE: CRITERI DI ESCLUSIONE E NON AMMISSIONE

Esclusione dal Campionato Regionale Under 17 o Under 16

Le sottoindicate sanzioni inflitte nel Campionato Regionale o Provinciale Under 17 o Under 16 - unitamente alle “preclusioni” contenute nei criteri di ammissione approvati dal Consiglio Direttivo del S.G.S. - comportano per la società che le riceve l’automatica esclusione dal Campionato Regionale nella stagione sportiva successiva alla data del provvedimento:

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

È da considerarsi esclusa dal Campionato Regionale Under 17 o Under 16 unicamente la squadra Allievi che abbia superato i 100 punti di penalizzazione nel conteggio finale della classifica disciplina.

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

Non ammissione al Campionato Regionale Under 17 o Under 16

Le sottoindicate sanzioni inflitte nel Campionato Regionale o Provinciale Under 17 o Under 16 - unitamente alle “preclusioni” contenute nei criteri di ammissione approvati dal Consiglio Direttivo del S.G.S. - comportano per la società che le riceve la non ammissione al Campionato Regionale nella stagione sportiva successiva alla data del provvedimento:

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

È da considerarsi non ammessa al campionato Regionale Under 17 o Under 16 unicamente la squadra Allievi che abbia superato i 100 punti di penalizzazione nel conteggio finale della classifica disciplina.

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

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

2.4 TORNEI POST-CAMPIONATO

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

2.5 ATTIVITÀ DI RAPPRESENTATIVA

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

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

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

2.6 RADUNI E PROVINI PER GIOVANI CALCIATORI

Raduni Giovani Calciatori

Le Società affiliate alla FIGC ed operanti nel Settore Giovanile e Scolastico possono organizzare, previa autorizzazione, raduni selettivi per giovani calciatori di età non inferiore ai 12 anni compiuti nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero fino ai nati nel 2012 e non per i nati nel 2013) e non superiore al limite massimo previsto per la categoria "Allievi".

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

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

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

Le società affiliate, che nel corso della corrente stagione sportiva intendano organizzare Raduni di selezione, entro e non oltre il 30 Novembre 2024 sono tenute a richiedere preventiva autorizzazione, per il tramite del Comitato Regionale LND territorialmente competente, al Settore Giovanile e Scolastico della FIGC che provvederà a concedere la relativa autorizzazione.

I requisiti richiesti sono i seguenti:

- le Società richiedenti l'autorizzazione devono aver implementato il Programma di TUTELA DEI MINORI promosso dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC con l'attuazione delle policy, dei codici di condotta e di tutti gli strumenti raccomandati per adempiere ai criteri previsti. Il Programma prevede anche la Formazione specifica dello Staff della Società e di uno specifico Delegato alla Tutela dei Minori secondo le indicazioni contenute sul sito internet dedicato www.figc-tutelaminori.it.

- possesso dei requisiti minimi per il Riconoscimento come “Club Giovanile di 2° Livello”;
- presenza di un tecnico con qualifica federale nel gruppo squadra in cui viene inserito il giovane;
- situazione disciplinare adeguata - relativamente a tecnici e dirigenti della società.

Il raduno di selezione deve essere organizzato in modo che i giovani calciatori coinvolti lo vivano in modo “positivo”, senza eccessivi stress, mettendo in condizione i giovani di esprimere le proprie qualità.

Per l’organizzazione dei raduni selettivi la Società interessata deve richiedere preventiva autorizzazione al Comitato Regionale competente per territorio tenendo conto delle seguenti limitazioni riferite ai raduni fuori della propria regione di appartenenza (in collaborazione con altra società):

- per le società professionistiche MASSIMO 1 RADUNO PER PROVINCIA
- per le società dilettantistiche MASSIMO 4 RADUNI PER STAGIONE SPORTIVA

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

- a) se il raduno è organizzato “in proprio” dalla Società richiedente o per conto od in collaborazione con un’altra consorella (in quest’ultima ipotesi vanno acquisite agli atti del Comitato anche le attestazioni della Società cointeressata);
- b) i nominativi del Dirigente e del Tecnico responsabili dell’organizzazione del raduno per conto della Società richiedente (ed eventualmente di quelli delle Società co interessate) opportunamente tesserati per le rispettive società;
- c) categorie e classi d’età interessate, indicando per ciascuna l’elenco nominativo dei partecipanti e trasmetterlo ai Comitati Regionali di riferimento entro i 5 giorni lavorativi precedenti al raduno;
- d) sede del raduno, con indicazione dell’impianto di gioco omologato, che dovrà essere coincidente con la sede della società richiedente;
- e) la data e l’orario del raduno che dovrà tener conto degli obblighi scolastici dei ragazzi;
- f) modalità di svolgimento del raduno e modalità di selezione previste (p.e. svolgimento di una gara della durata di 2 tempi di 35’ ciascuno);
- g) il nominativo del medico presente durante il raduno.

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

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

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

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

Al fine di favorire la corretta richiesta dell’autorizzazione preventiva, in allegato si riporta fac-simile da poter utilizzare per tale necessità (Allegato n° 10).

Provini presso le società **(giovani calciatori sottoposti a prova)**

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

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

1. società possono sottoporre a prova un giovane calciatore di età compresa tra i 12 anni anagraficamente compiuti nell’anno in cui ha inizio la stagione sportiva (non per i nati nel 2013) ed i 16 anni, previo rilascio di regolare “nulla osta” da parte della società di appartenenza e che il giovane calciatore sia residente nella medesima regione o in provincia limitrofa alla sede della Società, seppur di diversa regione;
2. soltanto alle società che dimostrano di essere in possesso dei sotto indicati requisiti può essere concessa la possibilità di sottoporre a “prova” giovani calciatori di età compresa tra i 10 anni compiuti ed i 12 anni residenti nella medesima regione, o in provincia limitrofa alla sede della Società, seppur di diversa regione, e/o giovani calciatori di età compresa tra i 12 e i 16 anni provenienti da altra regione.

I requisiti richiesti sono i seguenti:

- le Società richiedenti l’autorizzazione devono aver implementato il Programma di TUTELA DEI MINORI promosso dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC con l’attuazione delle policy, dei codici di condotta e di tutti gli strumenti raccomandati per adempiere ai criteri previsti. Il Programma prevede anche la Formazione specifica dello Staff della Società e di uno specifico Delegato alla Tutela dei Minori secondo le indicazioni contenute sul sito internet dedicato www.figc-tutelaminori.it.
- possesso dei requisiti minimi per il Riconoscimento come “Club di 2° Livello”;
- presenza di un tecnico con qualifica federale nel gruppo squadra in cui viene inserito il bambino;
- situazione disciplinare adeguata - relativamente a tecnici e dirigenti della società;
- presenza di un esperto di aspetti socio-relazionali, ai fini di una più compiuta valutazione sull’inserimento del bambino nel gruppo-squadra ed a testimonianza del clima educativo che comunque dovrà caratterizzare il contesto in cui ci si trova (es. Psicologo dello Sport).

Le società devono attenersi alla seguente procedura:

- Le società che intendono “sottoporre a prova” un giocatore, chiedono autorizzazione preventiva (all’inizio della Stagione Sportiva e comunque entro e non oltre il 30 novembre 2024) in base ai requisiti sopra indicati, al Settore Giovanile e Scolastico (e per conoscenza al Comitato Regionale LND e al Coordinatore Federale Regionale SGS di appartenenza), con lettera a firma del legale rappresentante o del Responsabile del Settore Giovanile;
- il Settore Giovanile e Scolastico, autorizza la società richiedente tramite la pubblicazione entro il 15 Dicembre di un comunicato ufficiale nazionale, che potrà essere aggiornato nel corso dell’anno;
- nel corso della Stagione Sportiva la società (preventivamente autorizzata) che intende “provare” giovani calciatori deve inviare comunicazione informativa solo ed esclusivamente al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico entro 24h precedenti dallo svolgimento della “prova” senza necessità di ricevere ulteriore autorizzazione;
- alla fine di ogni mese, le società devono inviare al Settore Giovanile e Scolastico un report dei calciatori che hanno “sottoposto a prova”, suddivisi per fascia d’età e gruppo-squadra.

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

Le società già autorizzate a sottoporre a prova i giovani calciatori nella stagione sportiva 2023/2024, mantengono l'autorizzazione a sottoporre a prova i giovani calciatori anche nella corrente stagione sportiva, purché rinnovino la loro richiesta entro e non oltre il 30 Settembre 2024, con le informazioni necessarie di cui sopra.

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

Al fine di favorire la corretta richiesta dell'autorizzazione preventiva, in allegato si riporta facsimile da poter utilizzare per tale necessità.

3) ATTIVITÀ DI CALCIO FEMMINILE

3.1 Attività di base

(Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini, Esordienti)

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

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

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

3.2 Attività giovanile agonistica - categoria Giovanissimi

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

Alle ragazze in età per la categoria Giovanissimi viene concessa la possibilità di partecipare ai campionati previsti in tale categoria in squadre miste o composte da sole ragazze, anche se appartenenti per età alla categoria Allieve (in tal caso è necessario presentare richiesta di deroga con le modalità fissate nella Sezione 1 lettera a).

3.3 Torneo U12 Femminile

Il Settore Giovanile e Scolastico organizza il Torneo a carattere Nazionale U12 Femminile, riservato alle società professionistiche, le società di Serie A e B Femminile, i Club Giovanili di 3° Livello, le società femminili riconosciute come "Club Giovanili di 2° Livello".

a) Limiti d'età

Possono prendere parte all'attività U.12 le calciatrici che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il decimo anno di età (ovvero nate nel 2013) e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il dodicesimo (ovvero nate nel 2012). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "U12 FEMMINILE" coloro che abbiano compiuto il decimo anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2014, dopo il compimento del 10° anno di età).

b) Modalità di Gioco

Il Torneo U12 Femminile si disputerà con gare 8c8, secondo le modalità regolamentate attraverso specifico Comunicato Ufficiale.

Le gare vengono disputate con la formula del raggruppamento (confronto tra 3-4 squadre),

c) Saluti

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

d) Conduzione tecnica delle squadre

Le società che partecipano al Torneo categoria "U12 Femminile" dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale 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.

3.4 Campionato Nazionale Giovani Calciatrici - Under 15 Femminile

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

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

a) Limiti d'età

Possono prendere parte all'attività U.15 le calciatrici che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il dodicesimo anno di età (ovvero nate nel 2011) e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il quattordicesimo (ovvero nate nel 2010). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "U15 FEMMINILE" coloro che abbiano compiuto il dodicesimo anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nate nel 2010, dopo il compimento del 12° anno di età).

Tabella riepilogativa dei limiti d'età nella categoria Giovanissimi

CAMPIONATO	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
Under 15 Femminile	2010 - 2011	2012, dopo il compimento del 12° anno di età (no 2013)

b) Modalità di Gioco

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

c) Saluti

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

d) Conduzione tecnica delle squadre

Le squadre che partecipano al Campionato giovani calciatrici - "Under 15 Femminile" dovranno essere affidate ad un tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA-PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di III Categoria (ante 1998) rilasciata dal Settore Tecnico, iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

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

3.5 Campionato giovanile categoria "Allieve" - Under 17 Femminile

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

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

a) Limiti d'età

Possono prendere parte all'attività U.17 le calciatrici che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto anagraficamente il quattordicesimo anno di età (ovvero nate nel 2009) e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il sedicesimo (ovvero nate nel 2008). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "U17 FEMMINILE" coloro che abbiano compiuto il quattordicesimo anno di età (ovvero nate nel 2010 e nel 2011, dopo il compimento del 14° anno di età).

Tabella riepilogativa dei limiti d'età nella categoria Allievi

CAMPIONATO	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
Under 17 Femminile	2008 - 2009	2010 e 2011, dopo il compimento del 14° anno di età

b) Modalità di Gioco

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

c) Saluti

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

d) Conduzione tecnica delle squadre

Le squadre che partecipano al Torneo nazionale giovani calciatrici categoria "Allieve" dovranno essere affidate ad un tecnico con qualifica federale UEFA ("UEFA PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots-C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di III Categoria (ante 1998) rilasciata dal Settore Tecnico, iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici e regolarmente tesserato per la stagione sportiva in corso.

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

3.6 Attività "Calcio+15" Selezioni Territoriali U15 Femminile

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

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

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

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

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

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

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

A seguito dell'attività realizzata da ciascuna Selezione, le ragazze che si saranno distinte saranno coinvolte in stage di formazione a carattere nazionale o a carattere interregionale, denominati "Calcio+15".

3.7 Women's Football Day

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

4) ATTIVITÀ DI CALCIO A CINQUE

4.1 Attività di base

(“Piccoli Amici”, “Primi Calci”, “Pulcini”, “Esordienti”)

All’Attività di Base di Calcio a Cinque si applicano le disposizioni di cui alla Sezione “1” del presente Comunicato.

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

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

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

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

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

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

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

Tabella riepilogativa delle modalità di gioco delle categorie di base

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

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

b) Conduzione tecnica delle squadre

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

4.2 Torneo U13 Futsal Elite

Il Settore Giovanile e Scolastico organizza il Torneo a carattere Nazionale U13 Futsal Elite, riservato alle Società Professionistiche di Serie A, Serie B e Lega PRO, le Società di Serie A, A2 e B di Calcio a 5, le Società di Serie A e B di Calcio a 5 Femminile riconosciute come Club Giovanili di Calcio a 5 di 2° Livello, i Club Giovanili di Calcio a 5 di 3° Livello, i Club Giovanili di 3° Livello (in particolare quelle che hanno avviato il progetto di Calcio a 5).

a) Limiti d'età

Per il Torneo “Edizione 2025”, possono prendere parte all'attività giovani calciatori **nati dal 1.1.2012 al 31.12.2013**, con possibilità di utilizzare bambini nati nel 2014 che abbiano compiuto il decimo anno di età (*limiti d'età della corrente stagione sportiva*).

b) Modalità di Gioco

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

c) Saluti

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

d) Conduzione tecnica delle squadre

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

e) Manifestazioni Ufficiali delle categorie di base

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

- Categoria Pulcini
- Categoria Esordienti

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

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

- Torneo U13 Futsal Elite (per Club Giovanili di Calcio a 5 di 3° Livello, Club Giovanili di 3° Livello, Club Divisione Nazionale Calcio a 5, Club Professionistici)

4.3 Attività giovanile categoria “Giovanissimi” - Campionato Under 15

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

a) Conduzione tecnica delle squadre

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

4.4 Attività giovanile categoria “Allievi” - Campionato Under 17

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

a) Conduzione tecnica delle squadre

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

5) 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 i Club, gli allenatori, le allenatrici, i/le 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 altre 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; di questi almeno uno è un club femminile.

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** 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 agli staff SGS e ai Club del territorio.

Le novità previste per la stagione 2024-2025 sono:

- il Coinvolgimento delle categorie femminili dopo la positiva esperienza maturata nel corso degli allenamenti sperimentali misti o femminili proposti nel corso della stagione 23-24
- l’ampliamento dell’attività dello staff CST che, sul modello delle AST, sarà impegnato anche in sessioni di allenamento e attività di formazione presso gli impianti sportivi dei club del territorio. Questa attività coinvolgerà gli atleti e le atlete e gli staff.

Attraverso l’Evolution Programme, il Settore Giovanile e Scolastico intende contribuire in maniera sempre più efficace sullo sviluppo dei Club 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".

6) ATTIVITA' SCOLASTICA

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

La FIGC, per il tramite del Settore Giovanile e Scolastico e la Direzione Generale per lo Studente, l'Inclusione e l'orientamento scolastico - Ufficio V - Politiche sportive scolastiche del MIM hanno sviluppato un "progetto quadro" denominato "Valori in Rete" rivolto a tutti gli studenti degli istituti scolastici di ogni ordine e grado dell'intero territorio italiano, finalizzato a far maturare eticamente i più giovani e alla diffusione e promozione della cultura del rispetto in tutte le sue diverse accezioni.

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

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

Un unico macro progetto che, con una logica coerente e progressiva, coinvolga la Scuola dell'Infanzia, la Scuola Primaria e quella Secondaria di I e II grado dell'intero territorio nazionale. Un grande contenitore a cui potranno contribuire i diversi attori del mondo del calcio, coinvolgendo in particolare le Società, e soprattutto i Club Giovanili di 3° Livello, attraverso la stipula di apposite Convenzioni con gli Istituti Scolastici iscritti al macro progetto "Valori in Rete".

Per gli aspetti specifici di ogni progetto relativo ad ogni ordine e grado di istituzione scolastica, si rimanda ad apposita circolare esplicativa.,

7) TUTELA DELLA SALUTE E DELLA SICUREZZA

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

Si invitano tutte le società al rispetto del Decreto Legge del 24 aprile 2013 “Disciplina della certificazione dell’attività sportiva non agonistica e amatoriale e linee guida sulla dotazione e l’utilizzo di defibrillatori semiautomatici e di eventuali altri dispositivi salvavita”, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana n°169 del 20 Luglio 2013 e del successivo Decreto Ministeriale del 26 Giugno 2017, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana, Serie Generale n.149 del 28/6/2017, relativamente alle “Linee Guida sulla Dotazione e l’Utilizzo di Defibrillatori Semiautomatici e di eventuali altri dispositivi salvavita da parte delle Associazioni e delle Società Sportive Dilettantistiche” e da eventuali successive integrazioni e/o modifiche emanate dalle Istituzioni governative preposte.

7.1 Tutela medico-sportiva

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

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

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

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

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

- a) Certificato d’idoneità all’attività non agonistica
- b) Certificato d’idoneità all’attività agonistica

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

A tal proposito si precisa che, a seguito di quanto emanato dal Ministero della Salute e dal CONI, sono esentati dal presentare il relativo certificato di idoneità i bambini che praticano attività sportiva fino a 6 anni non compiuti.

8) NORME GENERALI PER LO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ GIOVANILI

8.1 Tesseramento giovani calciatori

a) Disposizioni generali

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

- a1) “Giovani”: “Cartellino Annuale” “Piccoli Amici” e “Primi Calci”;
- a2) “Giovani”: “Cartellino Annuale Pulcini, Esordienti, Giovanissimi ed Allievi”
- a3) “Giovani dilettanti”
- a4) “Giovani di serie”
- a5) “Giovani” stranieri

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

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

Nelle gare in cui non è prevista la designazione di assistenti dell'arbitro, le Società devono mettere a disposizione dell'arbitro, un dirigente o, meglio ancora, un calciatore tesserato incaricato di svolgere funzioni di assistente all'arbitro.

Tale calciatore dovrà essere inserito nella distinta che viene presentata all'arbitro prima dell'inizio della gara, in cui vanno indicati, inoltre, i calciatori di riserva (non più di otto nel caso in cui sia utilizzato come assistente dell'arbitro un calciatore, da considerare anch'esso riserva). Soltanto i calciatori inseriti nella distinta di gara, indipendentemente dalla funzione ricoperta (calciatore di riserva o assistente dell'arbitro), possono sostituire i calciatori impiegati all'inizio della gara, fermo restando il limite delle sette sostituzioni.

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

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

8.3 Sostituzione dei calciatori

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

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

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

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

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

8.4 Impiego degli arbitri nelle gare del Settore

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

8.5 Classifica disciplina

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

a) A carico di calciatori

Per ogni Ammonizione punti 0,50

- Squalifiche:

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

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

– Per ogni Ammonizione punti 0,70

– Inibizioni (dirigenti) e squalifiche (tecnici, soci, tesserati):

- a) Per una giornata di gara 3,5
- b) Per ogni giornata di gara oltre la prima punti 1
- c) per una settimana punti 3,5
- d) per ogni settimana, oltre la prima, sino a un massimo di tre mesi (2 punti a settimana) punti 2
- e) da più di tre mesi sino a sei mesi punti 30
- f) da più di sei mesi a nove mesi punti 40
- g) da più di nove mesi ad un anno punti 50
- h) da più di un anno a tre anni punti 70
- i) da più di tre anni a cinque anni punti 80

c) A carico di Società

- Ammonizione punti 1
- Squalifica del campo:
 - a) per una gara punti 10
 - b) per due gare punti 20
 - c) per tre gare punti 30
- Penalizzazioni:
 - a) di un punto in classifica punti 10
 - b) di due punti punti 15
 - c) di tre punti punti 20
- Applicazione art. 17 del C.G.S., commi 1,2,3,5: punti 10
- Ammende:
 - a) fino a € 25,00 punti 0,50
 - b) da più di € 25,00 a € 51,00 punti 1,5
 - c) da più di € 51,00 a € 103,00 punti 3
 - d) da più di € 103,00 a € 258,00 punti 10
 - e) da più di € 258,00 a € 516,00 punti 20
 - f) da più di € 516,00 in poi punti 30

d) Esclusioni dalla classifica del “Premio Disciplina”

Le sottoindicate sanzioni comportano l’automatica esclusione della Società dalla classifica del “Premio Disciplina”:

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

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

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

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

8.6 Ammende a carico di società per infrazioni disciplinari

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

a) Rinunce a gare

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

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

N.B.

La Società che rinuncia per la seconda volta a disputare gare è esclusa dal Campionato o dalla manifestazione ufficiale. Tale disposizione non si applica alle Società della Divisione Calcio a Cinque e alle Società della L.N.D. e del Settore Giovanile e Scolastico appartenenti ai Comitati Regionali e ai Comitati Provinciali Autonomi di Trento e di Bolzano, per le quali l'esclusione interviene alla quarta rinuncia a disputare gare del Campionato o della manifestazione ufficiale di rispettiva competenza.

A norma dell'art. 53 comma 8 delle N.O.I.F., alle Società che si ritirino o siano escluse dal Campionato o da altre Manifestazioni Ufficiali sono irrogate sanzioni pecuniarie fino a dieci volte la misura prevista per la prima rinuncia.

b) Indennizzi

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

8.7 Incontri amichevoli organizzati da Società

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

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

Incontri amichevoli a carattere regionale, provinciale o locale

Qualora una Società intenda organizzare incontri amichevoli a carattere Regionale, Provinciale o Locale, al fine di adempiere all'iter organizzativo previsto (es. pubblicazione nel Comunicato Ufficiale; Designazione Direttore di Gara; ecc.) la società stessa dovrà preventivamente informare il Comitato Regionale o la Delegazione competente territorialmente entro i seguenti termini:

- Per le categorie di base, entro 3 giorni lavorativi prima della disputa della gara
- Per le categorie Giovanissimi ed Allievi, entro 5 giorni lavorativi prima della disputa della gara

Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della gara, la categoria coinvolta, il nominativo e l'indirizzo preciso del campo di giuoco, il nominativo del responsabile dell'organizzazione, il nominativo del responsabile organizzativo della squadra avversaria.

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

Qualora il Comitato (o la Delegazione) riceva richieste incomplete delle informazioni NON autorizzerà la gara.

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

AMICHEVOLI CATEGORIE ATTIVITÀ DI BASE ESORDIENTI E PULCINI

Le richieste per l'organizzazione di incontri amichevoli a carattere Nazionale per le categorie Esordienti e/o Pulcini devono essere inviate all'Ufficio Tornei del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC tramite i Comitati Regionali competenti nel territorio 5 giorni lavorativi prima della disputa della gara. Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della gara, la categoria coinvolta, il nominativo e l'indirizzo preciso del campo di giuoco, il nominativo ed il telefono del responsabile dell'organizzazione, il nominativo ed il telefono del responsabile organizzativo della squadra avversaria. **I COMITATI PROVVEDERANNO DIRETTAMENTE AD AUTORIZZARE LE GARE DANDONE COMUNICAZIONE AI RISPETTIVI COMITATI REGIONALI LND DI COMPETENZA, ALLE LEGHE DI PERTINENZA ED AL COORDINAMENTO REGIONALE SGS**

AMICHEVOLI CATEGORIE AGONISTICHE ALLIEVI E GIOVANISSIMI

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

Le gare amichevoli con società di provincia limitrofa confinante, ma di Regione diversa rispetto alla sede in cui viene organizzato la gara, sono assimilabili come gare amichevoli a carattere Regionale.

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

Incontri amichevoli a carattere internazionale

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

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

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

9) REGOLAMENTAZIONE DEI TORNEI ORGANIZZATI DALLE SOCIETÀ

9.1 Organizzazione dei tornei

L'organizzazione di un Torneo è esclusivamente riservata:

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

Nella organizzazione di un torneo è possibile avvalersi della collaborazione organizzativa di agenzie o società specializzate nell'organizzazione di eventi che dovranno attenersi alle medesime regolamentazioni previste per le società affiliate. Tali società terze dovranno essere espressamente dichiarate nella richiesta di autorizzazione ai fini della definizione della procedura.

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

Nei regolamenti deve essere indicato:

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

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

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

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

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

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

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

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

ALLIEVI UNDER 17

ALLIEVI UNDER 16

GIOVANISSIMI (UNDER 15)

GIOVANISSIMI UNDER 14

ESORDIENTI MISTI

ESORDIENTI PRIMO ANNO (UNDER 12)

ESORDIENTI SECONDO ANNO (UNDER 13)

PULCINI MISTI

PULCINI PRIMO ANNO (UNDER 10)

PULCINI SECONDO ANNO (UNDER 11)

PRIMI CALCI (UNDER 9)

In nessun Torneo è consentita la partecipazione di calciatori "fuori quota".

PRIMI CALCI (dal 01.01.2016 al 31.12.2017)

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

PICCOLI AMICI (nati dal 01.01.2017 al compimento anagrafico del 5° anno di età)

Per quanto concerne le categorie "PICCOLI AMICI" è categoricamente vietato organizzare Tornei e Manifestazioni a carattere Internazionale e Nazionale o partecipare a Tornei all'Estero (in quanto l'attività di tale categoria deve essere prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici, metodologici e tecnico-didattici).

9.3 Modalità organizzative dei Tornei

a1) Tornei a carattere Internazionale

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

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

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

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

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

I regolamenti devono contenere secondo la vigente normativa FIFA anche le autorizzazioni a partecipare delle Federazioni di appartenenza delle squadre straniere che prenderanno parte al torneo.

Il mancato rispetto dei termini sopra stabiliti è motivo sufficiente perché non venga accordata la prescritta autorizzazione da parte del Consiglio Direttivo del S.G.S. o dall'Organismo a ciò appositamente delegato dal Consiglio Direttivo stesso.

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

a2) Tornei a carattere Nazionale

Ai fini della necessaria pre-autorizzazione, i regolamenti dei Tornei di cui in epigrafe devono pervenire all'Ufficio Tornei del S.G.S. tassativamente almeno 45 giorni prima della data di inizio del torneo, secondo le procedure che verranno emanate con apposita circolare esplicativa e relativa "Guida ai Regolamenti dei Tornei Giovanili Organizzati dalle Società" pubblicata all'inizio di ogni stagione sportiva.

Il mancato rispetto dei termini sopra stabiliti è motivo sufficiente perché non venga accordata la prescritta autorizzazione da parte del Consiglio Direttivo del SGS o dall'Organismo a ciò appositamente delegato dal Consiglio Direttivo stesso.

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

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

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

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

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

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

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

I Comitati Regionali debbono accompagnare le richieste con un motivato parere sulla serietà e consistenza tecnico-organizzativa delle Società interessate.

Le richieste di partecipazione ai Tornei all'Estero che hanno inizio a giugno e terminano a luglio sono da considerarsi appartenenti alla Stagione Sportiva successiva a quella in corso, pertanto possono parteciparvi calciatori tecnici e dirigenti che sono in regola con il tesseramento per la Stagione Sportiva successiva a quella in corso.

Tutte le Società affiliate alla FIGC, che partecipano a Tornei all'Estero senza autorizzazione, sono passibili di deferimento ai competenti organi disciplinari.

c) Tornei giovanili a carattere regionale, provinciale e locale

Le richieste per l'organizzazione dei Tornei sopra indicati, corredate dai relativi regolamenti, devono pervenire ai Comitati Regionali territorialmente competenti ai fini della prescritta autorizzazione almeno 30 giorni prima della data di inizio, se il Torneo è a carattere regionale e almeno 20 giorni prima della data di inizio, se è a carattere Provinciale o Locale: è data facoltà ai Comitati Regionali di demandare alle Delegazioni della LND territorialmente competenti la prescritta autorizzazione.

I sopra citati tempi di presentazione delle richieste devono essere tassativamente rispettati ed è facoltà dei Comitati Regionali e delle Delegazioni della LND territorialmente competenti di respingere richieste pervenute fuori dai termini.

I Comitati Regionali hanno facoltà di disciplinare l'attività dei citati Tornei in base alle rispettive esigenze, ovviamente nel rispetto delle normative, in precedenza emanate in materia dal Consiglio Direttivo del S.G.S. e pubblicate sui Comunicati Ufficiali e/o con apposite circolari.

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

d) Tornei di fine stagione

Ai tesserati con vincolo annuale per la corrente Stagione Sportiva (calciatori, tecnici e dirigenti) è consentito partecipare solo a Tornei che abbiano termine entro il 30 Giugno della medesima stagione sportiva.

I Tornei che cominciano dal 1° Luglio della stagione successiva sono da considerarsi appartenenti alla stagione sportiva successiva e pertanto possono parteciparvi solo calciatori, tecnici e dirigenti in regola con il tesseramento della stagione sportiva successiva a quella in corso.

La citata disposizione è valida anche per la partecipazione di squadre Italiane a Tornei all'Estero.

e) Adempimenti dei Comitati Regionali

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

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

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

9.4 Tempi di gara

Nei Tornei a rapido svolgimento o dove sono previste più partite nello stesso giorno oppure qualora le partite si svolgano in ore serali, i tempi di gioco devono essere ridotti.

Nelle Categorie Esordienti e Pulcini, sarà quindi possibile diminuire i tempi di gioco da tre a due. Rimane inalterato il principio delle sostituzioni come già stabilito dal presente CU.

Per quanto riguarda la determinazione del punteggio le modalità previste per le categorie Esordienti e Pulcini rimangono invariate, come già stabilito dal presente CU.

9.5 Prestiti

I prestiti sono consentiti esclusivamente nelle categorie Allievi e Giovanissimi per un numero massimo di tre giocatori per squadra, il cui utilizzo è subordinato all'autorizzazione del Torneo da parte della FIGC, nel rispetto dello specifico regolamento.

Non è pertanto necessario presentare altra documentazione o richiesta aggiuntiva, essendo un'opportunità già prevista nel regolamento del Torneo.

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

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

Nei Tornei Nazionali e nei Tornei Internazionali della categoria Esordienti sarà possibile utilizzare un numero massimo di tre giocatori in prestito esclusivamente per le Società che avranno ottenuto da parte del Settore Giovanile e Scolastico **“Autorizzazione a sottoporre a prova giovani calciatori”** (vedi paragrafo “Provini”).

In tal caso il prestito di un calciatore della categoria Esordienti, coerentemente con le opportunità previste nel paragrafo “Provini” e delle relative autorizzazioni, può essere accordato alle società preventivamente autorizzate a “sottoporre a prova giovani calciatori” alle seguenti condizioni:

- rilascio del “nulla osta” da parte delle società di appartenenza;
- bambini di età compresa tra i 10 anni anagraficamente compiuti ed i 12 anni (Esordienti), a condizione che il giovane calciatore sia residente nella medesima regione o in provincia limitrofa alla sede della Società, seppur di diversa regione;
- bambini che hanno già compiuto il 12° anno di età, anche se provenienti da altra regione (non per i nati nel 2013).

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

Alle Società è assolutamente vietato partecipare a tornei con squadre formate tipo Selezione o Rappresentativa; le uniche Rappresentative che possono partecipare ai tornei sono esclusivamente quelle ufficiali dei Comitati Regionali e Delegazioni della LND, delle Leghe professionistiche e le Selezioni gestite direttamente dalla F.I.G.C anche per il tramite del Settore Giovanile e Scolastico. Non è consentita l'organizzazione di rappresentative delle categorie Esordienti e Pulcini.

9.6 Disposizioni integrative

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

In particolare, i Tornei a carattere regionale e provinciale dovranno essere organizzati prevedendo una formula a rapido svolgimento.

Alle Società è vietata la partecipazione di proprie squadre, formate da medesimi giocatori della stessa categoria a più Tornei che si svolgono in contemporanea.

E' vietato altresì rilasciare nullaosta ai propri tesserati per partecipare a più Tornei che si svolgono in contemporanea, sia con la società di appartenenza che, eventualmente, con altre società.

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

10) ATTIVITÀ DI 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

11) ATTIVITA' PROMOZIONALI ORGANIZZATE DALLE SOCIETA'

11.1 CENTRI ESTIVI

Le società affiliate alla FIGC possono autonomamente organizzare Centri Estivi le cui finalità e relative attività siano in linea con i principi dell'Attività Giovanile e Scolastica.

Non è pertanto consentito che i Centri Estivi abbiano finalità di Selezione di giovani calciatori/calciatrici.

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

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

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

A tal proposito si ricorda anche che, come da Circolare FIFA del 23 Ottobre 2013, le società che intendono organizzare Centri Estivi all'estero sono tenute a dare informazioni alla propria Federazione di appartenenza ed alla Federazione Calciistica del paese in cui si svolge il Centro, comunicando luogo, date e periodo di svolgimento e tipologia di Centro che il club ha intenzione di organizzare.

Ciascuna delle Federazioni coinvolte potrà chiedere ulteriori specifiche informazioni. In mancanza di specifica comunicazione in merito o di riscontrate irregolarità che possano avere conseguenze diretta sulla tutela dei minori coinvolti così come espressamente regolamentato dalle norme specifiche il Settore Giovanile e Scolastico si riserva di non autorizzare l'organizzazione sul territorio italiano di Centri Estivi di società appartenenti a Federazioni estere inadempienti a quanto previsto dalla suddetta Circolare FIFA.

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

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

- 1) Considerando come "periodo di vacanze estive" il periodo che intercorre tra il termine dell'anno scolastico e l'inizio del successivo (che per convenzione viene determinato dal 10 Giugno al 15 Settembre), per i calciatori di età compresa tra i 5 e i 14 anni, tesserati con vincolo annuale SGS, non è necessaria la presentazione del "nulla osta" della società di appartenenza ritenendo l'attività estiva un servizio di cui possono usufruire le famiglie che si sviluppano attraverso attività prevalentemente ludiche.
- 2) I giovani calciatori tesserati con vincolo pluriennale (dai 14 anni in poi) potranno partecipare alle attività dei Centri Estivi organizzati da società diversa da quella di appartenenza, a condizione che quest'ultima autorizzi tale partecipazione attraverso il "nulla osta".
- 3) La Società che organizza il Centro Estivo è tenuta a nominare un Responsabile Tecnico tesserato per la stessa Società per ciascuna località in cui vengono organizzati i Centri Estivi. Qualora nella stessa località vengano organizzati due o più Centri Estivi sarà sufficiente indicare un solo Responsabile Tecnico.

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

11.2 OPEN DAY

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

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

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

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

EVENTUALI INTEGRAZIONI E/O MODIFICHE

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

PUBBLICATO IN ROMA IL 10 LUGLIO 2024

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegato n° 1

Schema riassuntivo “Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie di Base” e Tabella “Limiti d’età” – 2024/2025

Categoria	Anno di nascita	Confronto - Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Piccoli Amici	2018 – 2019 (5 anni compiuti)	2:2 o 3:3 Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	3x10'+3x10' (alternati a giochi di abilità)	15÷30x10÷15	Non codificate, misure massime 4,50x1,60	3/4/5/6/8 gomma doppio o triplo strato	
Primi Calci	2016 - 2017 (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2018)	4:4 o 5:5 Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	3x10'+3x10' (alternati a giochi di abilità)	25÷40x12÷25	Non codificate, misure massime 4,50x1,60	3/4/5/6/8 gomma doppio o triplo strato	Possibilità di suddividere l'attività in 1° e 2° anno
Pulcini 1° anno	2015 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2016*)	7:7 (o 5:5) Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	3x15'	50÷65x35÷45 (25÷40x12÷25)	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	• non concesso il retropassaggio al portiere, con divieto di pressing sul portiere • non c'è fuorigioco • in caso di una differenza di 5 reti durante un tempo di gioco, la squadra in svantaggio può giocare con un giocatore in più fino a quando la differenza si riduce a -3 • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Pulcini 2° anno	2014 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2015*)	7:7 Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	3x15'	50÷65x35÷45	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,80÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	
Pulcini	Misti 2014 e/o 2015 (possono giocare giovani di 8 anni compiuti, nati nel 2016)	7:7 (o 5:5) Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	3x15'	50÷65x35÷45 (25÷40x12÷25)	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	
		5:5 (Calcio a 5) Futsal Challenge	3x15' non effettivi	25÷42x15÷25	3x2	4 gomma o 3 a rimbalzo controllato	Per il Calcio a 5 • concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti 1° anno	2013 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2014*)	9:9 (o 7:7) Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	3x20'	60÷75x40÷55 (50÷65x35÷45)	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	• fuorigioco al limite dell'area di rigore (16,5 mt. dalla linea di fondocampo) • utilizzo Zona di “No-Pressing” • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti 2° anno	2012 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2013*)	9:9 Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	3x20'	60÷75x40÷55	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 cuoio	
Esordienti	Misti 2012, 2013 (possono giocare giovani di 10 anni compiuti, nati nel 2014)	9:9 (o 7:7) Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	3x20'	60÷75x40÷55 (50÷65x35÷45)	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 cuoio	
		5:5 (Calcio a 5) Futsal Challenge	3x20' non effettivi	25÷42x15÷25	3x2	4 (cuoio o gomma) o 3 a rimbalzo controllato	Per il Calcio a 5 • concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo

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

- NB –**
- 1. In tutte le categorie di base è possibile richiedere una deroga per far giocare ragazze di un anno di età superiore rispetto quella prevista**
 - 2. Qualora non fosse possibile disputare più partite contemporaneamente ed il numero dei giocatori sia elevato, per far giocare di più tutti i bambini è possibile disputare 4 tempi di gioco, anziché 3, ciascuno della stessa durata (Pulcini 4x15', Esordienti 4x20')**

Allegato n° 1

“Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie Giovanili non professionisti” e Tabella “Limiti d’età” - 2024/2025

Categoria	Anno di nascita	Confronto	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Under 15 Femminile	2010 e 2011 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nate nel 2012)	9:9	3x25'	60÷75x40÷55	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 - cuoio	- fuorigioco a centrocampo 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Under 15	2010 e 2011 (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)	11:11	2x35'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	Nella categoria Giovanissimi possono partecipare anche squadre miste o composte da sole ragazze, anche se in età della categoria “Allieve” (nate nel 2008, 2009 e 2010, con deroga rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico), ed in particolare: 1. Nell’attività UNDER 14 possono giocare le ragazze nate nel 2008, nel 2009 e nel 2010; 2. Nell’attività UNDER 15 “Regionale” o “Provinciale” possono giocare le ragazze nate nel 2008 e nel 2009. U14 - 9vs9 è giocato secondo le regole adattate previste per l’U15 Femminile
Under 14	2011 (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)	11:11 (o 9:9)	2x35'	Regolamentare (60÷75x40÷50)	Regolamentari (6x2)	5 - cuoio	
Under 15 “Calcio a Cinque”	2010 e 2011 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)	5:5	2x25' non effettivi	Regolamentare (Calcio a Cinque)	Regolamentari (Calcio a Cinque)	4 a rimbalzo controllato	
Under 17 Maschile/Femminile	2008 e 2009 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	11:11	2x45'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
Under 16	2009 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	11:11	2x40'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
Under 17 “Calcio a Cinque”	2008 e 2009 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	5:5	2x30' non effettivi	Regolamentare (Calcio a Cinque)	Regolamentari (Calcio a Cinque)	4 a rimbalzo controllato	



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Stagione Sportiva 2024/2025

PRESENTAZIONE DEL SETTORE GIOVANILE

Società _____

Matricola n° _____ **Anno di Affiliazione** _____

Affiliata per _____ **(indicare Lega di appartenenza)**

Attività svolta _____ **(C11, C5, Femminile)**

Indirizzo _____ **n°** _____

CAP _____ **Città** _____ **Prov.** _____

Telefono sede _____ **Tel. Mobile** _____

Mail _____

Delegazione Provinciale _____

Comitato Regionale _____

B1. ORGANIGRAMMA DEL SETTORE GIOVANILE

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

RESPONSABILI DEL SETTORE GIOVANILE E DELL'ATTIVITA' DI BASE

Ruolo <i>(Es: Responsabile Tecnico Scuola di Calcio, Dirigente Responsabile Scuola Calcio, etc.)</i>	Nome e cognome	Qualifica <i>(Es: Allenatore di prima categoria, Allenatore di seconda categoria, etc.)</i>	Contatti <i>(mail, telefono cellulare)</i>
Presidente			
Delegato Tutela Minori			
Responsabile Settore Giovanile			
Responsabile Tecnico Settore Giovanile			
Dirigente Responsabile Settore Giovanile			
Responsabile Tecnico Attività di Base/Scuola Calcio			
Dirigente Responsabile Attività di Base/Scuola Calcio			
Segretario Settore Giovanile			
Segretario Attività di Base/Scuola Calcio			

B2. RIEPILOGO SQUADRE GIOVANILI E CALCIATORI TESSERATI

SQUADRE PRESSO LA SOCIETÁ
(Stagione Sportiva corrente)

CATEGORIA	NUMERO TOTALE DI SQUADRE	NUMERO TOTALE DI CALCIATORI TESSERATI
ALLIEVI		
GIOVANISSIMI		
ESORDIENTI		
PULCINI		
PRIMI CALCI		
PICCOLI AMICI		
TOTALE		

B3. SQUADRE / ATTIVITÀ' SPORTIVA / TECNICI

CAMPIONATI / TORNEI
(Stagione Sportiva corrente)

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

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

TECNICI
(Stagione Sportiva corrente)

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

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

B5. STAFF SANITARIO INTERNO ALLA SOCIETÀ DEDICATO AL SETTORE GIOVANILE

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

PREPARATORI ATLETICI SETTORE GIOVANILE

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

PREPARATORI MOTORI

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

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

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

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

B7. STRUTTURE E SERVIZI PER L'ATTIVITÀ GIOVANILE

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

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

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

Se sì, indicare quali:

B9. ASSISTENZA SPECIALIZZATA AI GIOVANI CALCIATORI

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

IN CASO DI RISPOSTA AfferMATIVA ALLE DOMANDE PRECEDENTI:

Numero di insegnanti	
Numero di tutor	
Altro (specificare): 	

B12. ALTRE INFORMAZIONI

	Comunitari	Extracomunitari
Numero di giovani calciatori stranieri tesserati per la Società (stagione corrente)		
La società sottopone a giovani calciatori, genitori, tecnici e staff del settore giovanile un questionario al fine di valutare il grado di soddisfazione dei servizi offerti e degli obiettivi generali del club?	☐ sì	☐ no
In caso di risposta affermativa, allegare il questionario.		

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

Progetti	Eventi	Altre Iniziative

NOTE:

Data

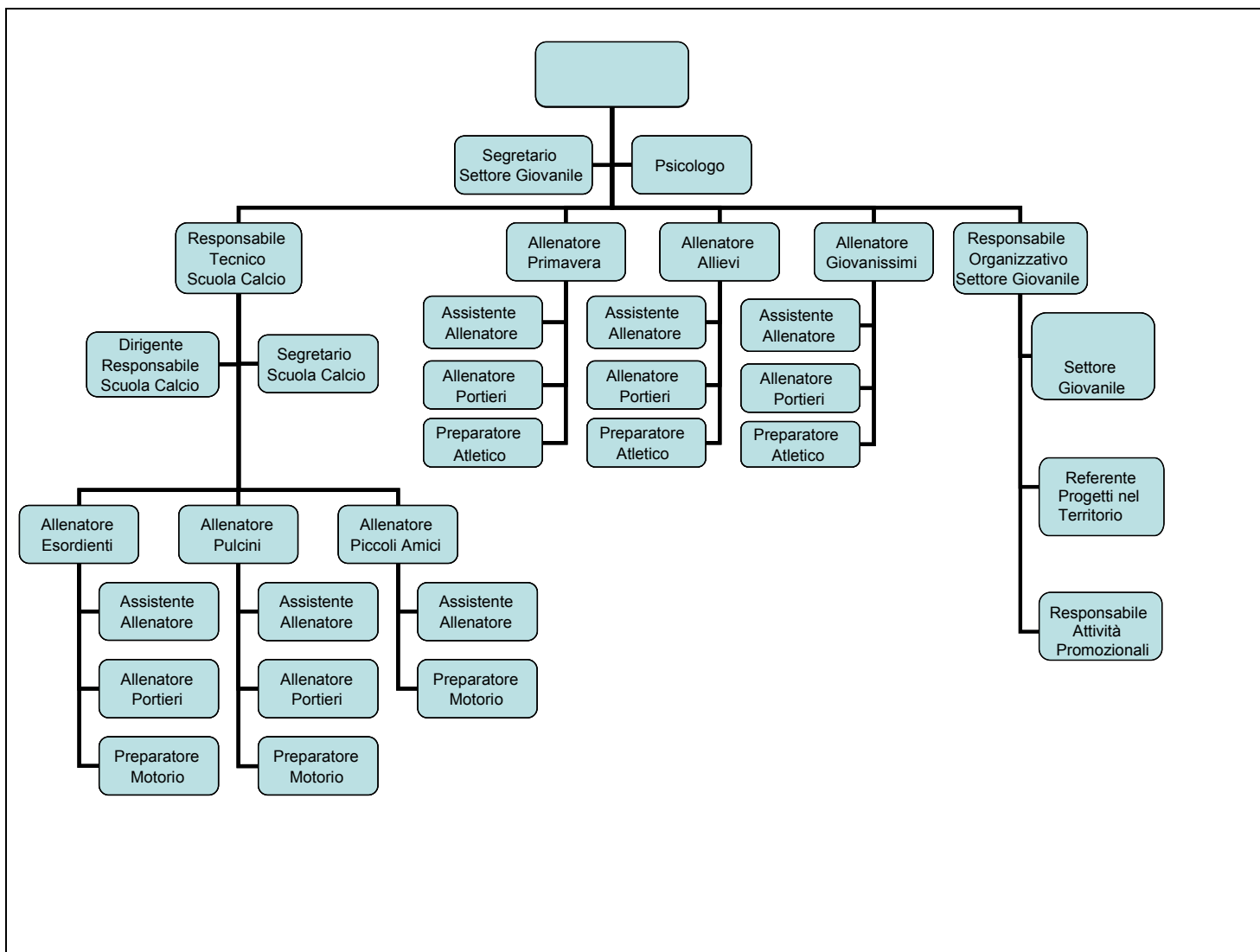
Timbro della società**Il Responsabile del Settore Giovanile o del Responsabile dell'Attività' di Base**

Nome e Cognome

Firma Leggibile**Il Presidente o il Legale Rappresentante della Società**

Nome e Cognome

Firma Leggibile



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

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

Misure, numero dei campi ed informazioni rappresentano solo degli esempi

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

Sommario

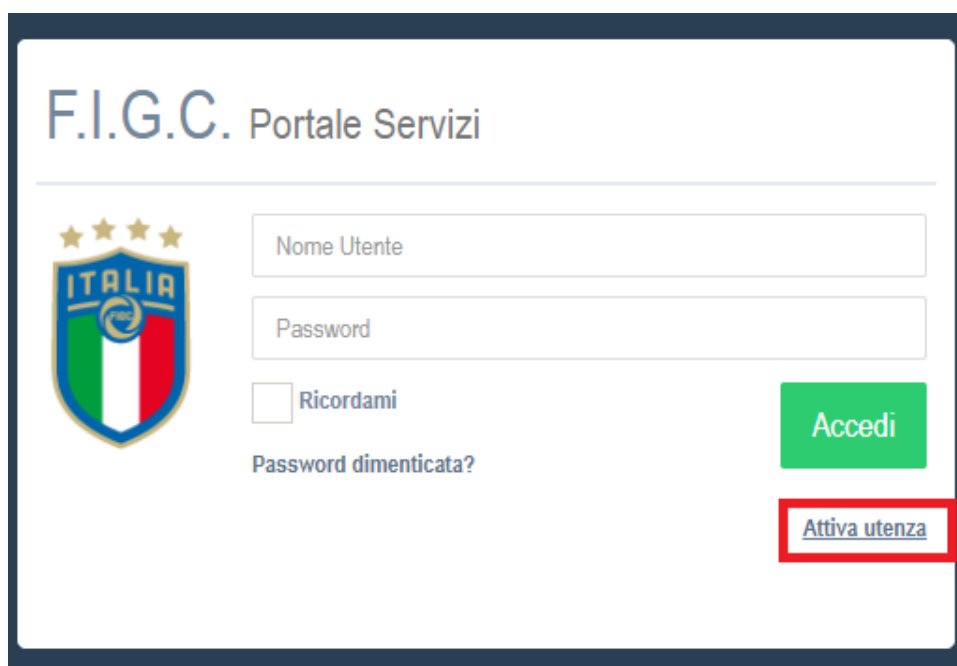
1	Attivazione Utenza	1
1.1	Passaggi per Attivare Utenza	1
2	Menu Principale	3
2.1	Atleti	4
2.1.1	Censimento Atleti	4
2.2	Dati Atleti	6
2.3	Anagrafica Tecnici	8
2.4	Allegati Società	10

1 Attivazione Utenza

1.1 Passaggi per Attivare Utenza

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

fare click su “Attiva Utenza”.



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

Attivazione Utente

☐ Società LND per operazioni di:

1. Tesseramento Calciatore Straniero maggiorenne o minorenne proveniente da Federazione Estera
2. Tesseramento Calciatore Italiano maggiorenne o minorenne proveniente da Federazione Estera
3. Primo Tesseramento di un Calciatore Straniero maggiorenne o minorenne
4. Tesseramento Tecnici

☒ Società Professionistiche e Dilettantistiche per le operazioni dei censimenti del **Settore Giovanile Scolastico**

Continua

Annulla

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

Attivazione utenza

Si conferma di aver letto, compreso e di accettare senza riserve le [Condizioni di Utilizzo](#) e le informative privacy ivi richiamate, che disciplinano l'utilizzo della piattaforma on-line Portale Servizi FIGC, acconsentendo espressamente, ove necessario, al trattamento di tutti i dati personali comunicati.

☐ Accetto **1**

Matricola Società **2**

Codice Fiscale (della persona che richiede le credenziali) **3**

Indirizzo Email (della persona che richiede le credenziali) **4**

5

Procedi

Annulla

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

2 Menu Principale

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



2.1 Atleti (parte facoltativa)

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

Il censimento degli Atleti è obbligatorio effettuarlo unicamente per i calciatori e calciatrici convocate nei CFT e/o CST.

ATLETI											
Pagina 1 di 53 (523)											
1	2	Stagione Sportiva	Matricola	Cognome	Nome	CFT	Luogo di Nascita	Data di Nascita	Nazionalità	Sesso	Codice fiscale
		2021					CROAZIA		HRV	M	
		2021					ROMANIA		ROU	M	
		2021					BRASILE		BRA	M	
		2021					CROAZIA		HRV	M	
		2021				CFT-COMO Casuale con Biennale	COSTA D'AVORIO		CIV	M	
		2021					CROAZIA		HRV	M	
		2021					SERBIA		SRB	M	
		2021					SVIZZERA		ITA	F	
		2021					FRANCIA		FRA	M	
		2021					SPAGNA		ESP	M	

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

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

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

2.1.1 Censimento Atleti (parte facoltativa)

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

DATI ANAGRAFICI ATLETA

Centro Federale Territoriale

Data compilazione	08/10/2021
Centro Federale Territoriale	-Selezionare-

Società di appartenenza

Denominazione	
Comune	
Indirizzo	
Cap	
Tipologia Società	-Selezionare-
Cognome referente	
Nome referente	
Cellulare referente	pref/telefono

Anagrafica Atleta

Atleta			
Matricola	Cognome	Nome	Data di Nascita
Luogo di Nascita	Nazionalità	Sesso	Codice Fiscale
CROAZIA	CROAZIA	M	

Seconda Nazionalità	
---------------------	--

Data scadenza certificato idoneità attività sportiva	gg/mm/aaaa
--	------------

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

Residenza e contatti Atleta

Città	
Indirizzo	
Cap	
Provincia	
Cellulare	pref/telefono
Telefono	pref/telefono
Email	

Documento Atleta

Tipo	-Selezionare-
Numero	
Rilasciato da	
Data scadenza	gg/mm/aaaa

Residenza e contatti del Papà

Cognome	
Nome	
Luogo di Nascita	
Data di Nascita	gg/mm/aaaa
Cellulare	pref/telefono
Email	

Da compilare solo se diverso dalla residenza dell'atleta

Città	
Indirizzo	
Cap	
Provincia	

Residenza e contatti della Mamma

Cognome	
Nome	
Luogo di Nascita	
Data di Nascita	gg/mm/aaaa
Cellulare	pref/telefono
Email	

Da compilare solo se diverso dalla residenza dell'atleta

Città	
Indirizzo	
Cap	
Provincia	

Allegati

Certificato di Idoneità

PDF max 5MB



Documento di Identità

PDF max 5MB



2.2 Dati Atleti (parte facoltativa)

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

INDICE DATI ATLETI

5 **Aggiungi**

Pagina 1 di 3 (21) > 10

	Cognome	Nome	Stagione Sportiva	Data Compilazione	CFT	Luogo di Nascita	Data di Nascita	Nazionalità	Seconda Nazionalità	Sesso	Codice fiscale	Residenza	Indirizzo	Cap	Provincia	Cellulare	Telefono	Email
1																		
2	PDF		2020	23/08/2021	CFT-TREVISO Istria	CROAZIA		CROAZIA		M		WWWW	WWWW	11111	RM			
	PDF		2020	24/08/2021	CFT-TREVISO Istria	ROMANIA		ROMANIA		M		AAAAA	AAAAA	11111	RM			
3	Modifica		2021	13/07/2021	CFT-COMO Casale con Benate	COSTA D'AVORIO		COSTA D'AVORIO		M		AAAA	AAAA	11111	AA			
4	PDF		2020	23/08/2021	CFT-TREVISO Istria	SERBIA		SERBIA		M		AAAA	AAAA	11111	RM			
	PDF		2020	25/08/2021	CFT-URBINO	GERMANIA		GERMANIA		M		SSSS	SSSS	11111	SS			
	Modifica		2021	18/09/2021	CFT-UDINE San Giorgio di Nogaro	ROMA		ITALIA		M		EEEE	Via angelo cabrini	00139	RM			

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

2.3 Anagrafica Tecnici (parte obbligatoria)

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

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

ANAGRAFICA TECNICI			
Tutte le pratiche di Tesseramento Tecnici devono essere istruite e depositate tramite la funzionalità “tesseramento tecnici” abilitata all’utenza principale della società (non utenza utilizzata per i Consistenti SGS)			
Cognome e Nome	Data di Nascita	Codice Fiscale	Qualifica Settore Tecnico
			Allenatore UEFA A
			Allenatore UEFA A
			Allenatore UEFA B
			Allenatore UEFA B
			Allenatore UEFA B
			All.Giov.Calc. LICENZA C
			Preparatore Atletico
			Allenatore UEFA A
			Allenatore UEFA B
			All.Giov.Calc. LICENZA C
			Operatore Sanitario
			Allenatore UEFA B
			Allenatore UEFA B
			Allenatore UEFA B
			Allenatore UEFA B

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

ANAGRAFICA TECNICI			
Tutte le pratiche di Tesseramento Tecnici devono essere istruite e depositate tramite la funzionalità “tesseramento tecnici” abilitata all’utenza principale della società (non utenza utilizzata per i Consistenti SGS)			
			+ Aggiungi
Cognome e Nome	Data di Nascita	Codice Fiscale	Qualifica Settore Tecnico
	10/04/1962		Allenatore UEFA A
	12/11/1986		Allenatore UEFA A
	05/05/1983		Allenatore UEFA B
	10/10/1983		Allenatore UEFA B
	26/08/1988		Allenatore UEFA B
	07/05/1990		All.Giov.Calc. LICENZA C

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

DETTAGLIO TECNICO
Selezionare Squadra, Qualifica/Formazione e Ruolo ricoperto dal singolo Tecnico nell'ambito dell'attività giovanile

Tecnico

1

Codice Fiscale:

Nome:

Cognome:

Stato di Nascita:

Luogo di Nascita:

Provincia di Nascita:

Cittadinanza:

Data di Nascita:

Email:

Cellulare:

2

Qualifica:

Ruolo:

Categoria:

Squadra:

Deroga: ☐

- 1- Compilare con i Dati Anagrafici relativi al Tecnico da censire
- 2- Inserire **Qualifica, Ruolo, Categoria, Squadra** e **Deroga** (solo in caso di Deroga).

È possibile eliminare o aggiungere nuove righe alla tabella per definire ulteriori Ruoli svolti dal Tecnico tramite i pulsanti evidenziati in **rosso**. (Il pulsante “cestino” sarà presente solo se vengono aggiunti nuovi ruoli mentre il pulsante “+” sarà presente da subito per aggiungere nuovi ruoli).

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

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

18/08/1974	Non Tesserato Settore Tecnico	+ Cestino
------------	-------------------------------	---

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

2.4 Allegati Società (parte obbligatoria)

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

ALLEGATI	
Formato files: pdf (Max 5MB)	
File allegati	
Nome File	Data Inserimento
2-modello-per-presentazione-società-2020-2021(AC MILAN)-compresso.pdf	02/12/2020
	 



GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E **MEGLIO**

MODELLO DI ATTIVITA'

Stagione 2024/2025

CATEGORIE

"PICCOLI AMICI" E "PRIMI CALCI"

TUTTI

Definisci
le regole delle
competizioni
in base 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

INTRODUZIONE

Lo sviluppo del calcio giovanile passa necessariamente attraverso l'impegno e le competenze che quotidianamente vengono messe in campo dai numerosi Istruttori e Tecnici coinvolti nelle oltre 9.000 società che svolgono attività giovanile in Italia.

Un impegno costante che ha bisogno di rinnovarsi periodicamente.

A tal proposito la Federazione Italiana Giuoco Calcio con i suoi Settori di servizio, il Settore Giovanile e Scolastico ed il Settore Tecnico, ha avviato un percorso ambizioso dedicato in particolare ai tecnici delle squadre dei più piccoli.

Un percorso da seguire con sensibilità, attenzione e continuità da tutti gli attori (tecnici, dirigenti, genitori), in cui il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso le sue strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali, che svolgono un ruolo importantissimo per i tecnici del territorio di appartenenza offrendo esempi pratici nella conduzione delle sedute di allenamento, dove i principi metodologici e teorici vengono facilmente applicati, offrendo opportunità di crescita e di esperienza reale e consapevole ai giovani calciatori e alle giovani calciatrici coinvolti nell'attività.

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

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

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

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

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

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

Un percorso che sicuramente non sarà agevole ma che è necessario affrontare. Consapevoli che questo percorso ci porterà a risultati inaspettati ed i primi a sorprenderci saranno proprio i bambini e le bambine che ci coinvolgeranno con il loro entusiasmo.

Per far tutto ciò nel migliore dei modi occorre puntare sulla capacità dei Club e dei suoi dirigenti di mettersi in gioco, di investire nelle proprie società sportive e nel proprio staff, con particolare attenzione all'Allenatore: figura fondamentale che in questo percorso vogliamo valorizzare al massimo fornendo quanti più strumenti didattici possibili.

Buon divertimento a tutti!

1. ASPETTI ORGANIZZATIVI

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

Ogni sabato in cui è prevista l'attività vengono convocate 5 società (che porteranno i bambini per partecipare e sviluppare l'attività in campo) a cui si aggiungono i tecnici delle altre società afferenti al territorio, fino ad un numero massimo complessivo di 40 istruttori della categoria interessata.

La convocazione viene fatta dal Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico. La prassi prevede una chiamata informativa con accordo di massima (chiamata al dirigente responsabile delle società) su giornate ed orari di disponibilità ed una successiva convocazione attraverso pubblicazione sul C.U.

L'attività è prevista per un numero variabile di giocatori, indicativamente il range varia da un minimo di 20, ad un massimo di 60 bambini circa. Ogni società può portare il numero desiderato di tesserati, la somma complessiva deve stare all'interno dei numeri definiti. L'invito alle società è quello di presentarsi con almeno un allenatore ogni 10 tesserati. La stessa società può essere invitata più volte e portare giocatori, allenatori e dirigenti diversi.

La mattinata presso il CFT prevede un allenamento della durata di 90 minuti ed una riunione tecnica rivolta agli allenatori della durata di 45 minuti.

Le società vengono convocate al campo 45 minuti prima dell'inizio dell'attività, tempo utile per permettere ai giocatori di cambiarsi, espletare il riconoscimento dei giocatori ed eseguire una breve riunione introduttiva con l'obiettivo di: condividere i presupposti metodologici; definire lo stile di conduzione da utilizzare; chiarire gli obiettivi dell'iniziativa.

L'attività tecnica e quella formativa sono gestite dal Responsabile Tecnico del Centro Federale, oppure dal Delegato (Provinciale o Regionale) dell'Attività di Base regionale, coadiuvati, se necessario, da un allenatore del CFT o da un collaboratore della struttura regionale del Settore Giovanile e Scolastico.

Risulta buona norma sincerarsi che i tecnici delle società coinvolte abbiano capito l'importanza di partecipare attivamente alla conduzione dell'attività tecnica. Inoltre, è opportuno che ogni società porti con sé con almeno un dirigente che possa seguire i giocatori negli spogliatoi al termine dell'attività permettendo così all'allenatore di seguire la riunione post allenamento senza l'incombenza della supervisione post attività.

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

2. L'ATTIVITÀ DEL SABATO MATTINA CFT

Presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base

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

I 10 presupposti individuati sono:

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

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

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

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

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

Oltre agli approfondimenti, nel Manuale viene fornito anche uno strumento didattico chiamato: Scheda di Autovalutazione Tecnica. La Scheda presenta un questionario di 10 domande, ognuna delle quali collegata ad uno dei presupposti della Metodologia del Programma Formativo CFT per l'Attività di Base. Al termine di ogni allenamento, rispondendo alle domande della Scheda (dove si vale 1 punto e no vale 0 punti), risulta possibile verificare l'applicazione pratica del modello proposto e dare quindi una valutazione (da 0 a 10) ad ogni seduta realizzata. Questa Scheda può risultare utile agli allenatori come strumento di auto valutazione, un momento di analisi e riflessione sul lavoro svolto in campo con l'obiettivo di stimolarne la formazione e la ricerca del miglioramento.

Tra il materiale didattico previsto nella diffusione della Metodologia CFT per l'Attività di Base c'è anche un documento che presenta solo le mappe concettuali corrispondenti ai 10 Presupposti. Questo riassunto rappresenta una sorta di Bignami utile ad avere un primo contatto generale con i contenuti della Metodologia; può inoltre essere utilizzato sia per la Formazione dei tecnici del territorio sia come schede e materiale didattico da utilizzare per una rapida divulgazione.

Le attività previste nel Sabato Mattina CFT

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

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

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

1. L'Allenamento

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

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

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

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



Figura 1 - Organizzazione campo

LE CARATTERISTICHE DELLE ATTIVITÀ PRATICHE

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

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

Tutte le attività proposte negli allenamenti del sabato mattina sono scelte da un eserciziaro dedicato (vedi sezione numero 4 del presente documento), ognuna di esse ha caratteristiche e finalità che vengono presentate e motivate. Le regole delle proposte tecniche sono sviluppate nel rispetto dei presupposti della Metodologia e cercano di veicolare i contenuti. Ogni attività scelta deve quindi avere caratteristiche ben precise ed essere coerente con le indicazioni fornite dalla Metodologia.

Per stile di conduzione utilizzato da un tecnico si intendono le modalità attraverso le quali questo trasmette i contenuti tecnici e si relaziona con i giocatori. Tipologia di feedback somministrati, tempistica delle indicazioni tecniche, modalità di comunicazione, costituiscono solo alcuni degli elementi della didattica che qualificano l'intervento dell'allenatore e definiscono il tipo di ambiente che si intende creare attorno ai giocatori.

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

I CONTENUTI DELLE 6 STAZIONI DELL'ALLENAMENTO

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

1. Partita CFT per l'attività di base

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

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

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

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

Regole generali delle partite:

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

La conduzione tecnica nelle partite è orientata a riassumere tutte le indicazioni fornite nelle altre stazioni previste dall'Allenamento CFT per l'Attività di Base. Alcuni esempi di interventi tecnici durante la partita possono essere volti a sottolineare comportamenti positivi quali: iniziativa e creatività nei duelli; utilità della collaborazione con i compagni (intesa come risorsa al gioco); realizzazione di gesti motori efficaci e fluidi; applicazione di alcuni principi tecnici orientati ad aumentare il bagaglio di competenze del giocatore (ad esempio l'utilizzo dell'arto non dominante); autonomia nella gestione di alcuni momenti legati al regolamento della partita.

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

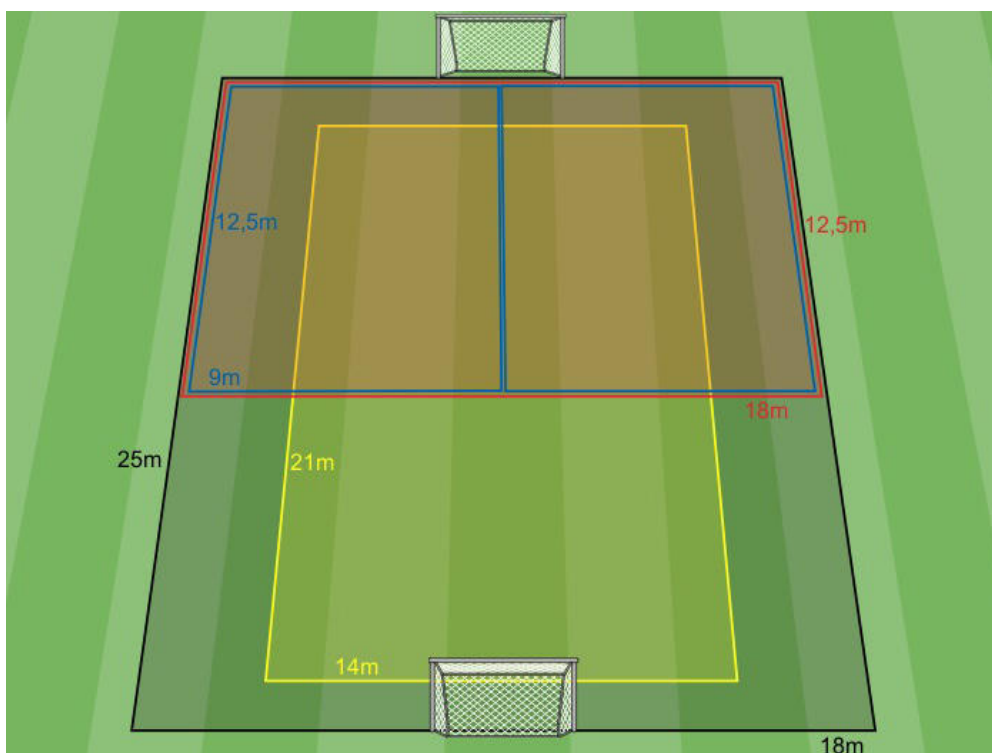


Figura 2 - Organizzazione campo modulare

2. Collaborazione

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

Le attività proposte in questo ambito sono orientate a scoprire le situazioni o i momenti in cui in cui l'aiuto del compagno può essere utile. Le proposte sono finalizzate al raggiungimento di obiettivi quali: il mantenimento del possesso del pallone; la conquista di uno spazio; la finalizzazione. È importante sottolineare come l'egocentrismo che caratterizza i bambini di questa età debba essere una caratteristica da rispettare nelle decisioni di gioco, specie da parte dei più piccoli. La collaborazione è quindi intesa più come un'esperienza da sperimentare piuttosto che un'azione da vedere realizzata con sistematicità.

I giochi di collaborazione presentano soluzioni spaziali od organizzative che permettono di identificare il giocatore "ausilio" (giocatore messo a disposizione del compagno in possesso palla) facilitandone così il coinvolgimento.

Nella conduzione tecnica l'allenatore valorizza le scelte di gioco in cui l'aiuto del compagno si è rivelato utile al fine di raggiungere l'obiettivo dell'attività. Viene posta l'attenzione sul piacere di provare a risolvere situazioni di gioco in collaborazione con un compagno, l'importanza di fare un assist, la capacità di un gruppo o di una coppia di essere più forti di un singolo e il piacere di condividere una gioia assieme ai propri compagni.

3. Il duello

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

Le proposte pratiche sono volte a raggiungere obiettivi quali: la conquista del possesso della palla o di uno spazio; il mantenimento del possesso del pallone; il superamento dell'avversario; la finalizzazione. Le attività inserite in questa categoria di giochi sono sviluppate cercando di non dare riferimenti standardizzati e sempre uguali tra di loro (non vengono proposte situazioni in cui l'avversario parte da un punto noto nello spazio, predefinito, ad esempio frontale o laterale) ma facendo in modo che l'avversario provenga da direzioni diverse o che nell'ambiente di gioco ci siano elementi di disturbo che possono condizionare l'attenzione dei giocatori (ad esempio, il "traffico" dato da altri compagni che giocano nello stesso campo) favorendo così l'allenamento della continuità di gioco e premiando anche il mantenimento di un focus attentivo ristretto sul proprio duello.

Nelle attività che fanno parte del Duello, oltre a cambiare gli obiettivi spaziali e tecnici, cambiano anche le traiettorie attraverso la quale il pallone entra in gioco. Sono previste modalità di avvio delle situazioni di duello attraverso traiettorie aeree, rimbalzanti e rasoterra.

Le proposte inserite all'interno di questa categoria sono orientate in modo particolare allo sviluppo di aspetti legati alla fase offensiva dell'1vs1: dal promuovere l'iniziativa personale all'incentivare un atteggiamento di tipo propositivo tuttavia è bene ricordare l'importanza di far risaltare anche le doti dei giocatori nella fase difensiva. La scelta dei tempi di intervento; la capacità di ritardare l'azione avversaria; la propensione ad attaccare in avanti e con coraggio; costituiscono elementi importanti per acquisire una mentalità di gioco propositiva anche nella fase di non possesso.

L'allenatore, attraverso i suoi feedback ed interventi, stimola il desiderio di superare l'avversario, sottolinea la creatività dimostrata nel tentare un dribbling diverso dal solito, evidenzia la capacità di difendere il pallone, di fare qualche passo avanti nello sviluppo dell'iniziativa personale.

Ulteriori indicazioni per la fase difensiva dell'1vs1 possono essere la valorizzazione delle capacità di un difendente di non farsi superare dall'avversario, l'atteggiamento di sacrificio nell'inseguire l'avversario cercando di difendere la porta o conquistare il pallone, l'attenzione in una marcatura, la capacità di reagire rapidamente ad un'azione offensiva. Quelli presentati, sono tutti aspetti che vanno rimarcati e valorizzati nella proposta di queste attività in situazione.

4. Calcio di strada

Fanno parte di questa attività una serie di proposte a carattere ludico che solitamente i giocatori sono abituati a svolgere in forma libera in contesti quali: strada, campetto, oratorio, piazza. Le proposte presentate in questa categoria possono appartenere a giochi della tradizione popolare piuttosto che essere strutturate sotto forma di situazioni o giochi tecnici a confronto.

L'obiettivo prevalente di questa stazione è quello di acquisire le competenze necessarie per fare in modo che i giocatori sappiano auto organizzare attività tecniche anche al di fuori del contesto strutturato presso le loro società: tra amici ad un compleanno; tra compagni di classe a ricreazione; tra conoscenti al mare. Al fine di trasmettere meglio questa idea di libertà e autogestione, per delimitare gli spazi di gioco, possono essere utilizzati materiali di recupero oppure oggetti di utilizzo comune quali: cartoni; bottiglie; scarpe; zaini.

Solitamente, questo tipo di attività, quando vengono svolte nei loro contesti naturali, non prevedono la supervisione di un adulto e vengono svolte in forma autonoma e auto regolamentata; nella conduzione del "calcio di strada" questo elemento deve essere rispettato ed incentivato.

Risulterà importante, attraverso la conduzione tecnica, far notare che le attività proposte in questa stazione possono essere svolte in modo semplice anche in contesti diversi da quello dell'allenamento. Inoltre, al fine di stimolare l'auto organizzazione da parte dei giocatori, si invita a fare in modo che vengano sviluppate delle azioni autonome quali: scegliere i gruppi o le squadre senza l'intervento dell'allenatore; decidere da soli alcune regole o varianti del gioco; applicare l'auto arbitraggio; delimitarsi o gestirsi gli spazi di gioco; risolvere positivamente contenziosi tra pari in caso di incomprensioni e litigi. In quest'ottica di conduzione autonoma, l'utilizzo di materiale di uso comune (zaini, scarpe, bottiglie ecc.) per delimitare le porte o il campo, così come la conte-

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

5. Scoprire il movimento

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

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

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

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

6. Giochi di tecnica

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

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

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

LE ATTIVITÀ COMPLEMENTARI

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

1. Gioco paracadute

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

Solitamente, i Giochi paracadute sono proposte di semplice spiegazione che una volta introdotti, possono proseguire in autonomia o con un intervento minimo da parte del tecnico che sta conducendo l'attività.

2. Prendi e gioca a casa

La seconda attività complementare prevista nell'allenamento è un'iniziativa chiamata "Prendi e gioca a casa". L'obiettivo di questa tipologia di proposte è quello di dare ad ogni bambino delle idee e dei compiti motori per casa da svolgere in autonomia nei momenti liberi. Possono essere semplici attività di tipo tecnico, elementari azioni motorie o attività di sperimentazione dove i protagonisti sono il pallone ed il proprio corpo. Queste proposte vengono fatte senza dare un numero predefinito di ripetizioni od un tempo preciso di svolgimento, l'indicazione è "Più ne facciamo, meglio è!".

In questo tipo di attività risulta opportuno che in una delle sedute successive a quella in cui viene proposto un gioco del Prendi e gioca a casa ci sia un momento che permette ai giocatori di mostrare i propri miglioramenti. Inoltre, dedicare uno spazio dell'allenamento a questo tipo di attività "casalinghe" (sorta di compiti motori o tecnici a carattere ludico) permette di aumentarne la percezione dell'importanza che questi ricoprono stimolando così i giocatori a riprodurre le gestualità suggerite anche al di fuori del contesto sportivo.

Nel corso di ogni Allenamento CFT per l'Attività di Base è opportuno individuare del tempo da dedicare a questa attività. Le proposte Prendi e gioca a casa possono essere eseguite prima del termine di una stazione predefinita dallo staff, alla fine della pausa di metà allenamento oppure in seguito alla conclusione della seduta.

Le proposte di questa categoria di attività possono essere a carattere tecnico (giochi con la palla con rapporto giocatore-pallone di uno a uno), richieste di tipo motorio (sperimentazione di attività di pre-acrobatica come ad esempio la capovolta o la verticale) oppure semplici giochi della tradizione popolare a carattere coordinativo (salto della corda, gioco della campana, ecc.).

2. La riunione tecnica

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

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

Risulterà particolarmente importate che tutte le persone coinvolte nella riunione cerchino di essere quanto più specifiche ed efficaci possibili. È opportuno evitare commenti generici: "La giornata è andata bene!" e cercare di essere quanto più precisi possibile: descrivendo comportamenti, evidenziando aree di miglioramento, analizzando i dettagli, parlando delle caratteristiche delle attività svolte. Solo in questo modo la riunione tecnica può avere ricadute utili alla formazione dei suoi partecipanti.

Il momento della riunione post allenamento può essere utile anche per promuovere il materiale informativo redatto dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC con particolare riferimento al manuale "Allenare l'Attività di Base, soluzioni per la formazione del giovane giocatore".

Ricordiamo che prima di prendere parte all'attività del sabato mattina allenatori e società devono essere informati sulle finalità alla base dell'iniziativa, gli deve essere consegnato il manuale illustrativo della metodologia e comunicate le attività pratiche previste nell'allenamento del sabato mattina.

3. ESERCIZIARIO

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

L'eserciziario viene aggiornato nel tempo con nuove proposte.

Nome dell'attività proposta

Tipologia della stazione

Tempi, spazi e numero di giocatori coinvolti

Disposizione iniziale di giocatori e materiale

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

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

Regole di svolgimento dell'attività prevista

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

Varianti per i Piccoli Amici

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

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

15 minuti 15x15 metri 10 giocatori

Descrizione

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

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

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

Possibile ambientazione

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

Variante per i Piccoli Amici

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

Comportamenti privilegiati

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

Presupposti rappresentati

- Momento libera sperimentazione
- Spazi di gioco "modulari"
- Cestire valore della competizione
- Spiegazioni brevi ed efficaci
- Da esercizio a gioco
- Valorizzare aspetti etici e morali
- Proporre attività da provare a casa
- Valorizzare il miglioramento individuale
- Evitare paragoni tra giocatori
- Sviluppo aspetti motori/coordinativi

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

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

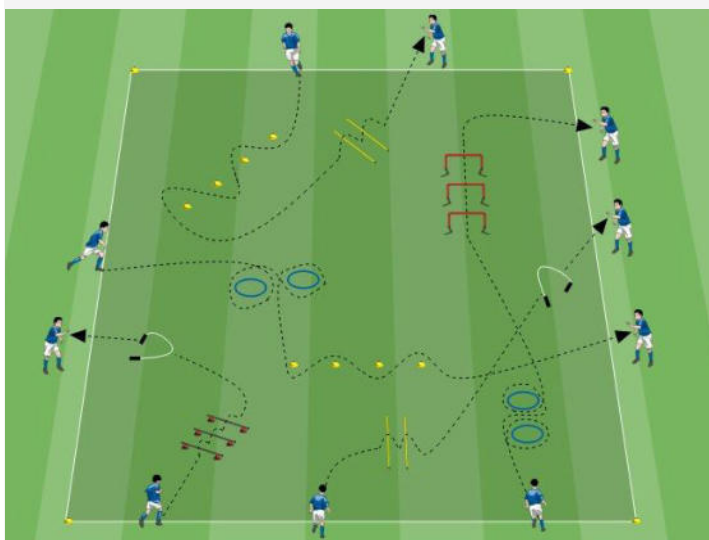
Descrizione

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

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

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



Possibile ambientazione

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

Variante per i Piccoli Amici

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

Comportamenti privilegiati

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



Presupposti rappresentati



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

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



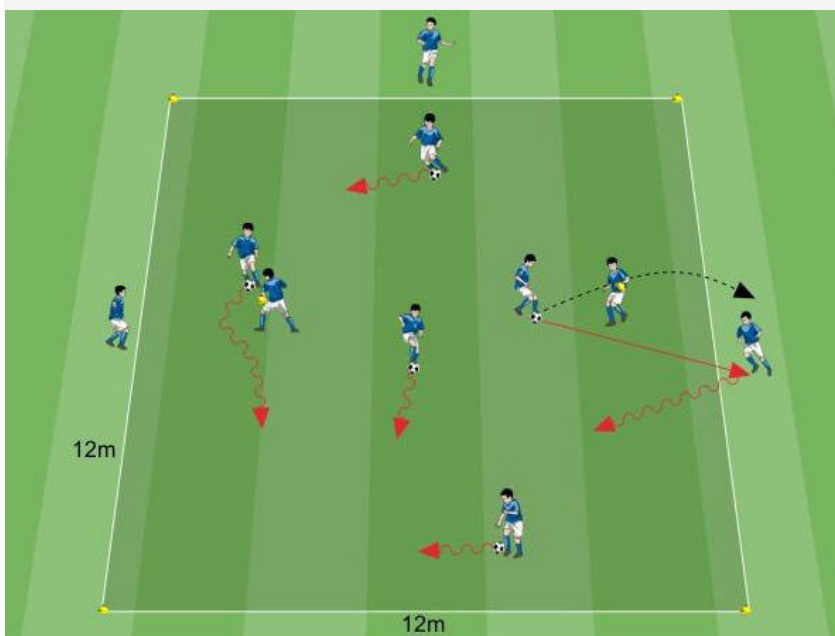
10 giocatori

Descrizione

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

Regole

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



Possibile ambientazione

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

Variante per i Piccoli Amici

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

Comportamenti privilegiati

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



Presupposti rappresentati



- Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
- Favorire comprensione degli spazi di gioco
- Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
- Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
- Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
- Favorire la comunicazione tra pari
- Stimolare conoscenza dello sport
- Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
- Ambiente permette a tutti il successo
- Inserire varianti

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



10 giocatori

Descrizione

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

Regole

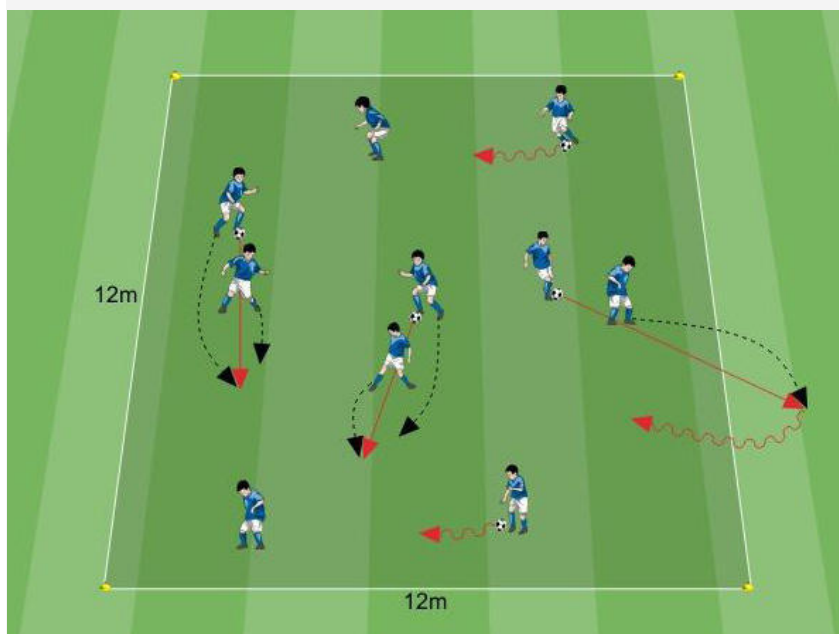
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando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

Possibile ambientazione

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

Variante per i Piccoli Amici

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



Comportamenti privilegiati

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



Presupposti rappresentati



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

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO



15 minuti



15x15 metri



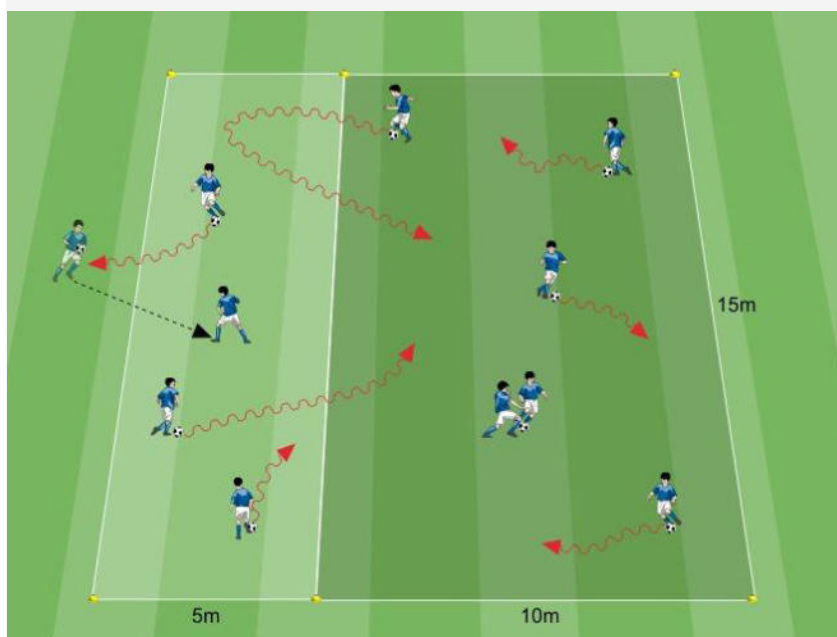
10 giocatori

Descrizione

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

Regole

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



Possibile ambientazione

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

Variente per i Piccoli Amici

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

Comportamenti privilegiati

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



Presupposti rappresentati



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

PARTITA CFT PER L'ATTIVITÀ DI BASE

PARTITA CFT



15 minuti



18x25 metri



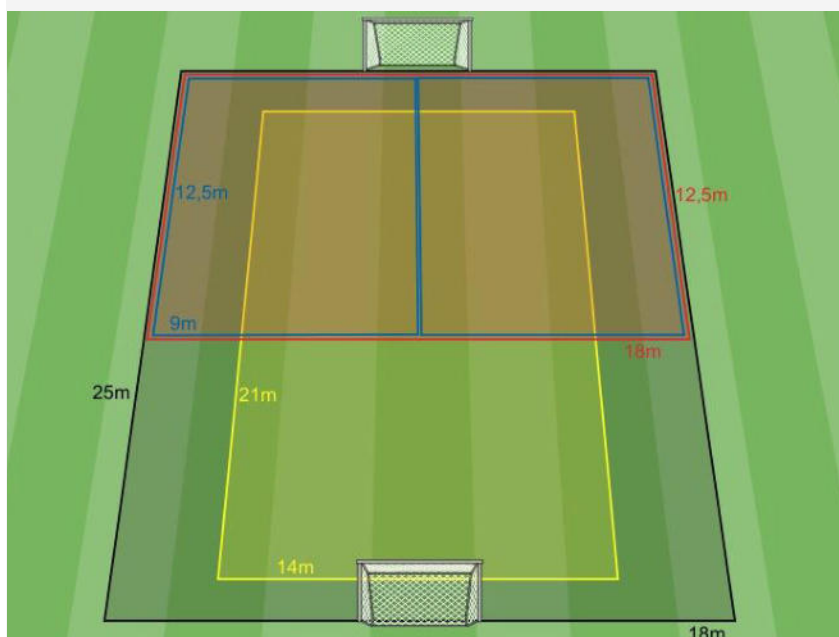
10 giocatori

Descrizione

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

Regole

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



Spazio di gioco: variabili

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

Comportamenti privilegiati

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



Presupposti rappresentati



- Fornire indicazioni in seguito all'azione
- Gestire efficacemente imprevisti
- Evidenziare comportamenti positivi
- Favorire elevata densità esperienze
- Prediligere acquisizione principi di gioco
- Avviare alla pratica dell'autoarbitraggio
- Stimolare conoscenza del calcio
- Sperimentare esperienze in diverse zone di campo
- Individualizzare l'intervento didattico
- Sviluppare sedute di allenamento destrutturate

CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI



15 minuti



25x20 metri



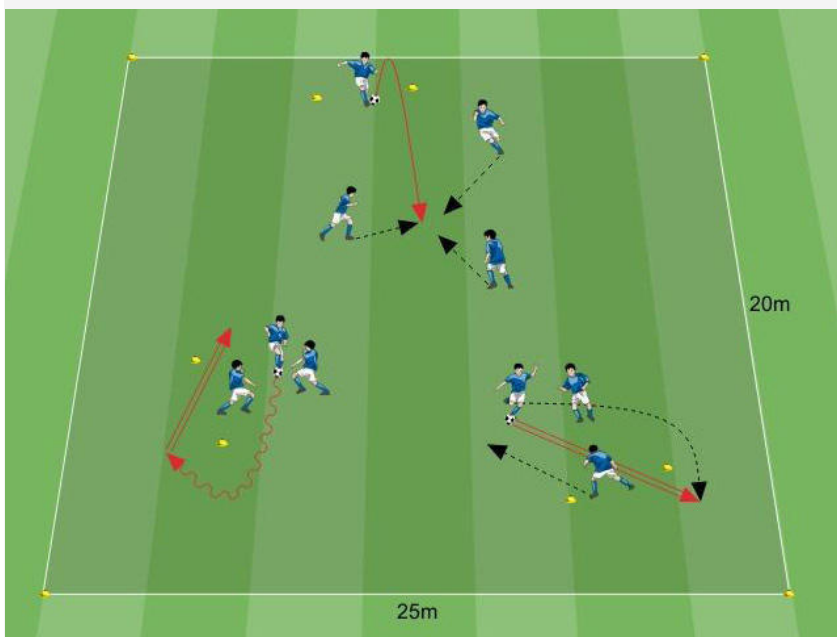
10 giocatori

Descrizione

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

Regole

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



Possibile ambientazione

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

Variante per i Piccoli Amici

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

Comportamenti privilegiati

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



Presupposti rappresentati



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

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - PRENDI E GIOCA A CASA

GLI EQUILIBRISTI



15 minuti



indefinito



10 giocatori

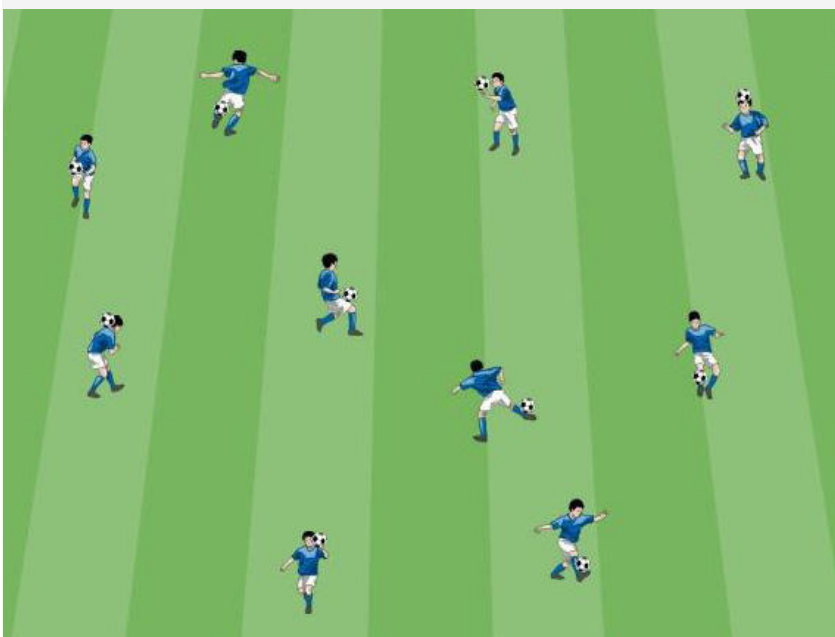
Descrizione

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

Regole

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

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



Possibile ambientazione

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

Comportamenti privilegiati

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

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - GIOCO PARACADUTE

IL FLIPPER



15 minuti



15x15 metri



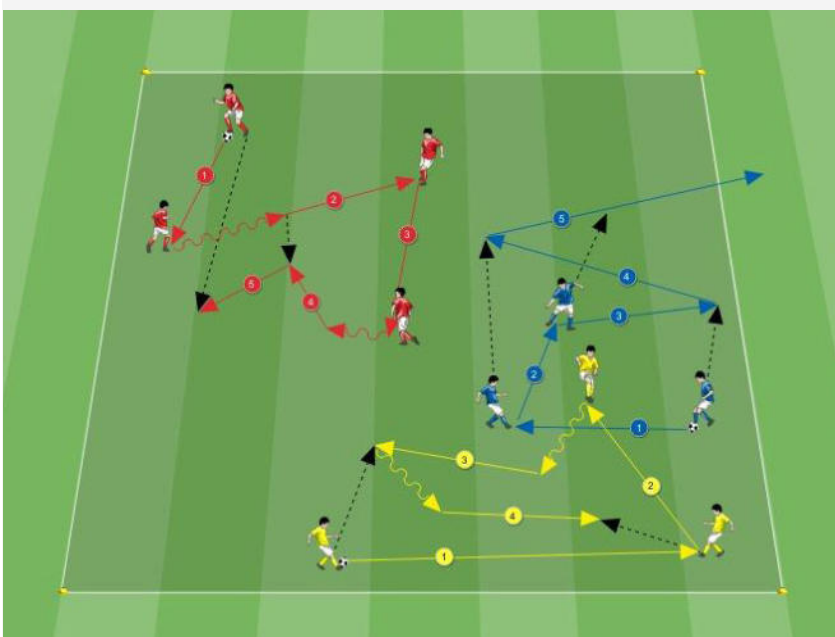
10 giocatori

Descrizione

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

Regole

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



Possibile ambientazione

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

Variante per i Piccoli Amici

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

Comportamenti privilegiati

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





GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

CATEGORIA U8/U9

TUTTI

Definisci
le regole delle
competizioni
in base 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



MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

CATEGORIA U8/U9

Il modello di competizione per la categoria U8/U9 propone 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 dei modelli di competizione ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**. I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi attraverso il materiale informativo redatto dalla FIGC, SGS.



"GIOCARRE TUTTI":

Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.



"GIOCARRE DI PIÙ":

Si aumenta il tempo di impegno motorio in contesto di partita.



"GIOCARRE MEGLIO":

Si variano le esperienze di gara per garantire una formazione completa.





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	Aggiornamenti	pag. 16



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) Titolo: "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 (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita al quale viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.

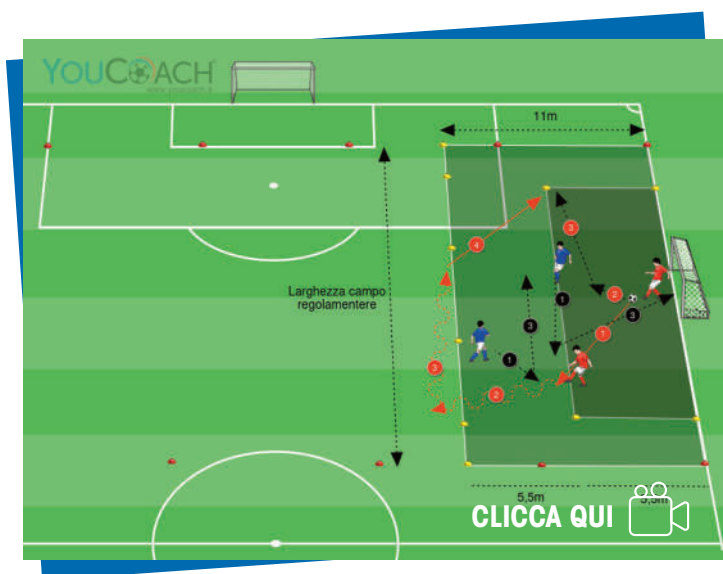


Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una Situazione di gioco 2 contro 2 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha l'obiettivo condurre palla oltre la linea opposta rispetto a quella di fondo-campo (definita linea di meta). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o condurre palla oltre la linea di meta), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica un portiere ed un giocatore di movimento. I giocatori della squadra a difesa della linea di meta si considerano entrambi come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori di ogni squadra (il giocatore scelto per stare in porta deve ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

Conduzione palla oltre la linea di meta. Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte di un avversario. I giocatori a difesa della linea di meta possono provare a contrastare l'azione di conduzione palla avversaria anche oltre la linea stessa.





Retropassaggio al portiere. Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come del dischetto del calcio di rigore dalla linea di porta, è sempre di 5 metri.

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

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

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

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

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



2) Titolo: “Situazione di gioco 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** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

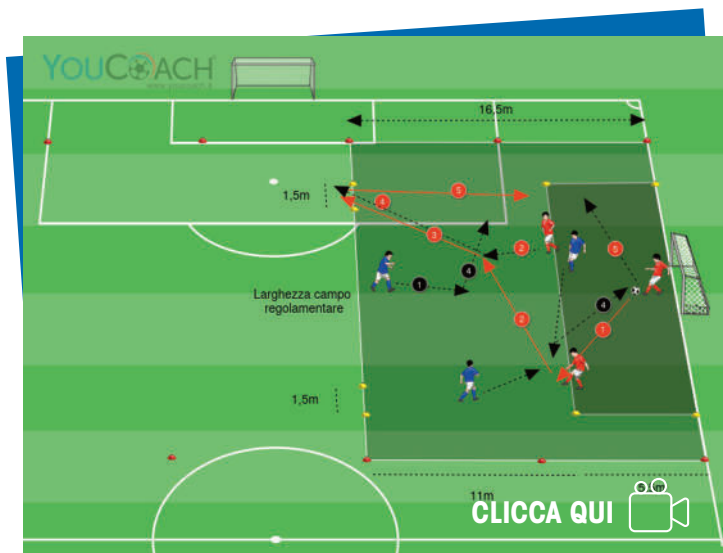


Figura 2

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 11 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o fare gol nelle porte ridotte), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori che si trovano a difendere la porta (il giocatore scelto per stare in porta deve tuttavia ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte. Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra a questi oppure li tocca, il punto non si considera valido.

Retropassaggio al portiere. Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.





Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione è sempre di 5 metri.

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

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

- Quando la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte e le linee laterali, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

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

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





DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi "Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9" e "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due proposte in questa sezione del documento: 1 contro 1 "Supero l'avversario" e 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla".

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di gioco previste nelle categorie U10/U11 e U12/U13 (variano solo le dimensioni del campo che deve adattarsi agli spazi disponibili in questa categoria).

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

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

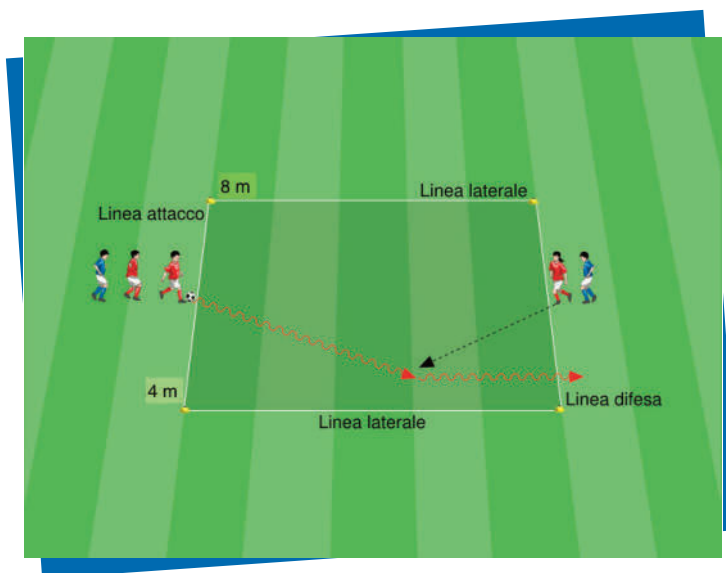


Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 3.

DESCRIZIONE

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

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





REGOLE

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

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

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

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



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

Dimensioni del campo (figura 4):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

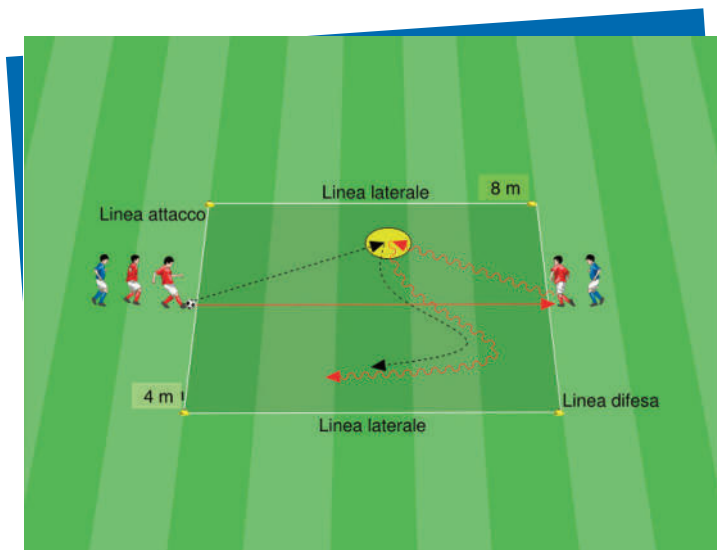


Figura 4

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 4.

DESCRIZIONE

Il giocatore in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del quadrato di gioco. Chi effettua il passaggio cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

REGOLE

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

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

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

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





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.
- ⊗ **4 delimitatori** per definire la linea di meta che, assieme alle linee laterali, determina l'area di gioco.

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

- ⊗ **4 delimitatori** per definire l'area di rigore.
- ⊗ **4 delimitatori** per definire le porte di dimensioni ridotte.

3) *Situazioni di Duello*

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

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due *Situazioni di gioco* previste richiede quindi la disponibilità di soli 8 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 5 contro 5.

Ognuna delle due *Situazioni di Gioco* prevede l'utilizzo di un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo dove si svolge l'attività di *Duello* è invece necessario un solo pallone.

Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due *Situazioni di gioco* e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) sono richiesti circa due minuti.

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le Proposte pre-gara possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 5 contro 5 • U8/U9.

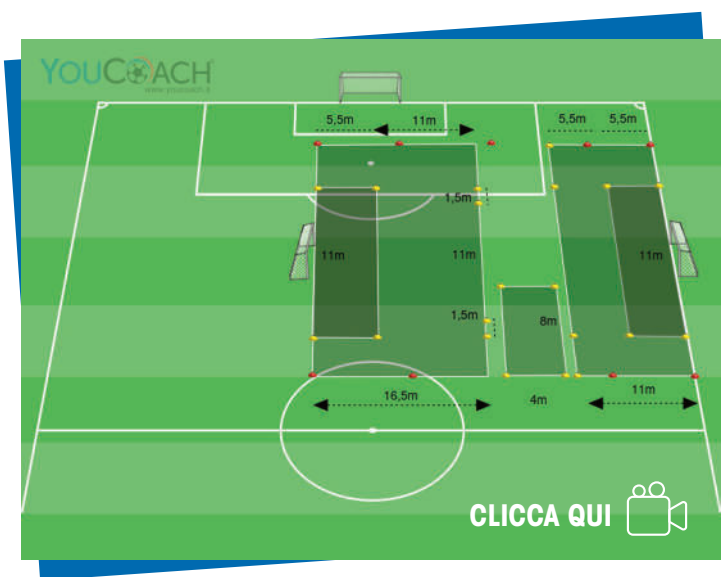


Figura 5





2



MULTI-PARTITE



MULTI-PARTITE CATEGORIA U8/U9

Per quanto riguarda la categoria U8/U9 non è previsto lo svolgimento di *Multi-partite* con modalità codificate. La struttura dei "raggruppamenti" che rappresenta la modalità di competizione prevista per le categorie U6/U7 e U8/U9 rende complessa la definizione di un modello unico che si sostituisca a quello già in vigore.

L'attività di *Multi-partita* viene fortemente suggerita anche in questa categoria in modo tale da permettere a tutti i giocatori coinvolti nella partita di svolgere il massimo quantitativo possibile di attività calcistica. Al fine di garantire dinamiche di gioco simili a quelle che si ritrovano nel contesto di gara si consiglia l'applicazione di alcune linee guida che risulta opportuno far rispettare:

- ★ Prevedere, laddove possibile, **il ruolo del portiere**.
- ★ Giocare possibilmente con modalità a "ranghi misti".
- ★ Prevedere la realizzazione di **rimesse laterali, calci d'angolo e calci di punizione** così come da regolamento di gioco per la categoria in oggetto.

Nonostante **non vengano suggerite indicazioni di gioco** precise come fatto per le categorie U10/U11 e U12/U13 (vedi i documenti che ne presentano le modalità di competizione), l'invito è quello di intendere le *Multi-partite* come un momento formativo importante per il percorso del giovane calciatore.





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 che per le Situazioni di Gioco possono essere realizzate anche in modalità mista, mescolando i giocatori delle due società coinvolte nella partita ed anche in sostituzione alla classica attivazione pre-gara.



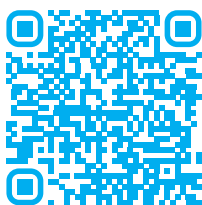


4



AGGIORNAMENTI

Accendendo al link scopri eventuali aggiornamenti sulle attività aggiuntive da abbinare alle modalità di gioco per la stagione 2024/2025



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE





GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E **MEGLIO**

MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

CATEGORIA U10/U11

TUTTI

Definisci
le regole delle
competizioni
in base 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



MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

CATEGORIA U10/U11

Il modello di competizione per la categoria U10/U11 propone 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 dei modelli di competizione ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**. I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi attraverso il materiale informativo redatto dalla FIGC, SGS.



"GIOCARRE TUTTI":

Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.



"GIOCARRE DI PIÙ":

Si aumenta il tempo di impegno motorio in contesto di partita.



"GIOCARRE MEGLIO":

Si variano le esperienze di gara per garantire una formazione completa.





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	Aggiornamenti	pag. 22



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) Titolo: "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 5,5 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** delimitata per la partita 7 contro 7 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U10/U11*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).

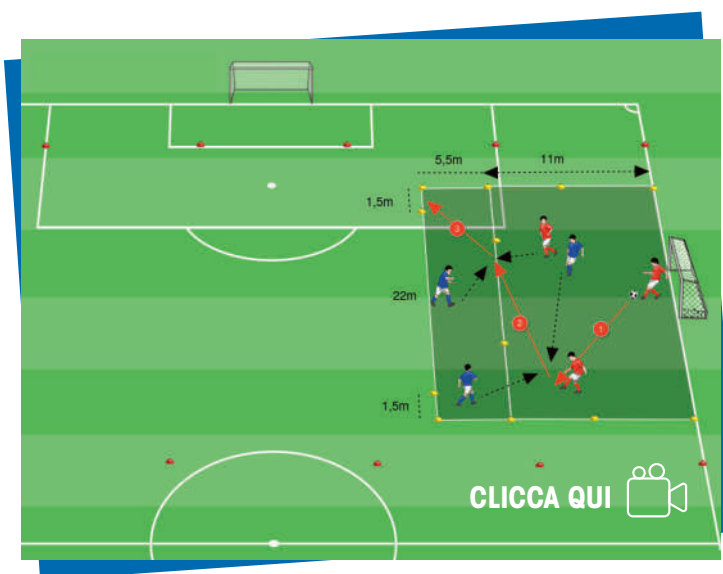


Figura 1

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 5,5 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri).

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco, a meno che non sia l'unica attività possibile tra le tre opzioni proposte. Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento.

Passaggio all'interno delle porte di dimensioni ridotte. Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra questi oppure li tocca, il punto non si considera valido. Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

Retropassaggio al portiere. Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.





Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 7 metri.

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

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

- Quando la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

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

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





2) Titolo: "Situazione di gioco 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 (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita, di uno spazio intermedio profondo 5,5 metri e di un'area di meta, anch'essa profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 7 contro 7 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 4 contro 4 • U10/U11*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.

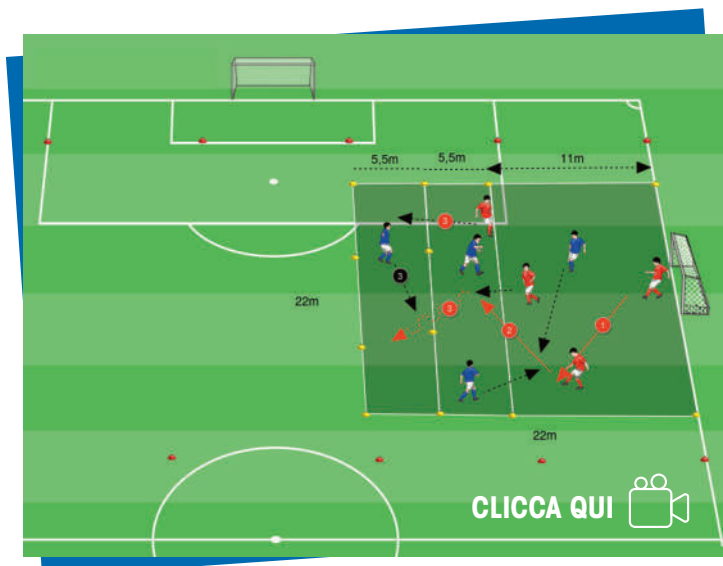


Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita e dello spazio intermedio che lo separa dall'area di meta (definita d'ora in avanti *area di gioco*) si svolge una situazione di 4 contro 4 nella quale una squadra ha il compito di fare goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra ha due obiettivi:

- ⚙️ Costruire un'azione di gioco che permetta l'inserimento di un compagno all'interno dell'area di meta (delimitata all'esterno dell'area di gioco).
- ⚙️ Condurre la palla all'interno dell'area di meta.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco, a meno che non sia l'unica attività possibile tra le tre opzioni proposte. Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

REGOLE DEL GIOCO

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

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





Conquista dell'area di meta. La conquista dell'area di meta avviene attraverso le due modalità descritte di seguito:

- 1) **Inserimento di un compagno.** La meta della squadra a difesa della porta sull'inserimento del compagno si considera valida solo se il giocatore che ha toccato la palla all'interno dell'area di meta, al momento dell'ultimo tocco da parte del proprio compagno che gliel'ha trasmessa, si trovava ancora all'interno dell'area di gioco principale: i giocatori a difesa della porta non possono quindi attendere la palla stazionando già all'interno dell'area di meta. L'inserimento in area di meta può avvenire anche da situazioni di palla inattiva: calci di punizione; rimesse laterali.
- 2) **Conduzione della palla.** Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce all'interno dell'area di meta deve toccarla prima e dopo la linea che la divide dallo spazio di gioco senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte del giocatore sostegno degli avversari.

Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio rivolto all'avversario che si inserisce e cercare di contendergli la palla senza mai uscire dal suo spazio di competenza.

Retropassaggio al portiere. Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 7 metri.

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

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

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno".

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

Due casi "limite":

- Se il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta esce dall'area di meta entrando nell'area di gioco l'infrazione viene punita attraverso una rimessa in gioco con le mani effettuata da parte del portiere. È inoltre discrezione dell'arbitro valutare quando l'eventuale ingresso in campo del sostegno impedisce la regolare realizzazione di una meta, in tal caso viene comunque assegnato un punto agli avversari anche qualora il giocatore in possesso di palla non sia riuscito a portarla oltre la linea di meta.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta e realizzare un punto. Come previsto dal regolamento del gioco del calcio il portiere può tenere il pallone in mano per un massimo di 6 secondi.

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





DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento della "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U10/U11" e "Situazione di Gioco 4 contro 4 • U10/U11" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due in questa sezione del documento: *1 contro 1 "Supero l'avversario"* e *1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla"*.

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di competizione previste nelle categorie U8/U9 e U12/U13.

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

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 5,5x11 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

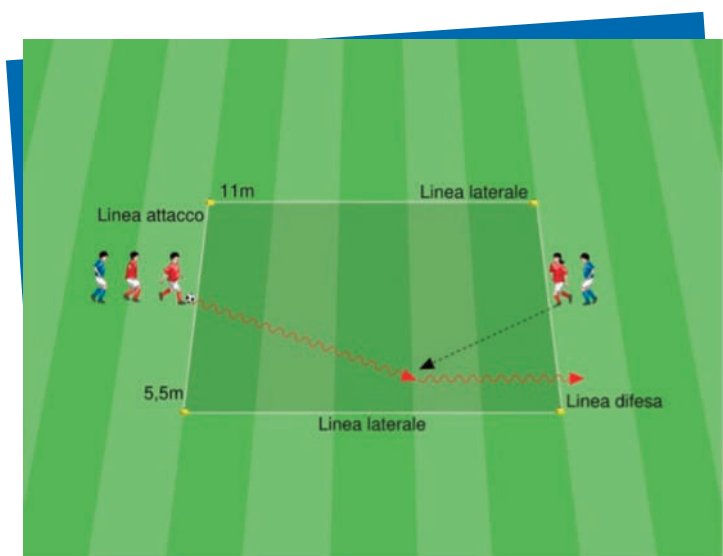


Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 3 contro 3 e 4 contro 4* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco. I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 3.

DESCRIZIONE

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

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





REGOLE

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

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

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

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



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

Dimensioni del campo (figura 4):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 5,5x11 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

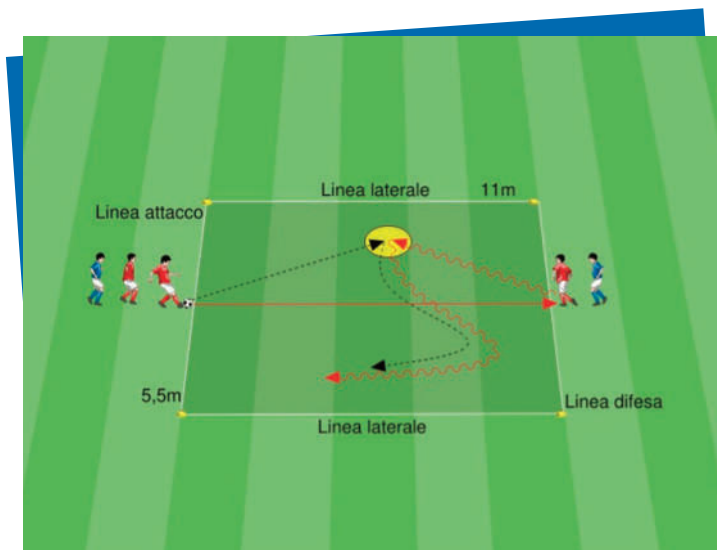


Figura 4

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 3 contro 3 e 4 contro 4* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco. I giocatori vengono inizialmente disposti come da figura 4.

DESCRIZIONE

Il giocatore in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del rettangolo di gioco. Chi effettua il passaggio cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

REGOLE

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

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

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

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





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 profondità e larghezza dell'area di meta.

3) *Situazioni di Duello*

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

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due *Situazioni di gioco* previste richiede quindi la disponibilità di soli 12 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 7 contro 7.

Ognuna delle due *Situazioni di gioco* prevede l'utilizzo di un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo dove si svolge l'attività di Duello è invece necessario un solo pallone.

Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due *Situazioni di gioco* e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) sono richiesti circa due minuti.

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le *Proposte pre-gara* possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 7 contro 7, U10/U11.



Figura 5





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 proposte nel modello di competizione per l'Attività di Base.

Queste attività **possono prevedere un punteggio nel caso in cui l'attività sia definita nell'ambito del regolamento**, tuttavia, 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.

Tuttavia, al fine di aiutare allenatori e dirigenti nell'organizzazione di queste partite che si svolgono in contemporanea rispetto allo svolgimento della gara, vengono fornite alcune **"indicazioni di gioco"** per favorirne e semplificarne la realizzazione.

INDICAZIONI DI GIOCO:

- ⊗ **Le modalità di gioco** si adattano al numero di giocatori eccedenti ai 14 schierati nei tempi della partita. A seconda delle numeriche a disposizione viene suggerita l'applicazione di una delle modalità di confronto presentate nella lista sottostante*.
- ⊗ **Si gioca sempre con il portiere e porte di dimensioni minime 3x2 metri.** Le porte si realizzano con il materiale a propria disposizione: porte regolamentari, paletti, coni o delimitatori. Non è prevista la delimitazione di aree di rigore.
- ⊗ **Le "Multi-partite" vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco** della partita regolamentare.
- ⊗ **La ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo ed in seguito ad un gol** si effettua come da regolamento del gioco del calcio.
- ⊗ **Si gioca a "ranghi misti"** mescolando i giocatori delle due squadre (le squadre possono essere identificate attraverso l'utilizzo di casacche).
- ⊗ **Le partite si svolgono utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.**

Per quanto non direttamente specificato in queste indicazioni di gioco, l'invito è di favorire l'autonomia organizzativa dei giocatori coinvolti nell'attività stimolandone la proposta di regole ed il confronto tra pari.

***Modalità di gioco** proposte prendendo in considerazione la somma del numero di giocatori in panchina delle due squadre:

- **Da 0 a 5 giocatori in panchina**, opzioni: non vengono svolte attività di Multi-partita. Si suggerisce di predisporre uno spazio per i giochi di Duello previsti nell'attività pre-gara.
- **6 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 3 contro 3.
- **7 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **8 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 4 contro 4.
- **9 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.





- **10 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5.
- **11 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **12 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 6 contro 6; due Small Sided Game 3 contro 3.
- **13 giocatori**, opzioni: 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**, opzioni: uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3.

DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO:

Nella *Figura 4* vengono rappresentate le dimensioni dei campi suggerite per le diverse modalità di gioco previste nelle *Multi-partite*:

- ✓ 3 contro 3 (16,5x22 metri).
- ✓ 4 contro 4 e 5 contro 5 (22x33 metri).
- ✓ 6 contro 6 e 7 contro 7 (33x44 metri).

I campi di gioco si intendono **modulari** e le misure sono state proposte riprendendo **multipli delle dimensioni dell'area di rigore**: 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); 11 metri del dischetto del rigore; 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Le dimensioni dei campi di gioco, così presentate, permettono lo svolgimento di più partite all'interno dello spazio creato per altre modalità (due campi 4 contro 4 e 5 contro 5 in quello del 6 contro 6 e 7 contro 7; due campi 3 contro 3 in quello del 4 contro 4 e 5 contro 5).

Si ribadisce che le misure dei campi di gioco delle *Multi-partite* sono da ritenersi indicative e non vincolanti, vengono proposte cercando di aiutare la realizzazione di spazi idonei alle diverse numeriche di giocatori coinvolti. Qualora non fosse possibile rispettare le indicazioni fornite in questo documento, si consiglia di adattare le misure delle *Multi-partite* alle necessità degli spazi a disposizione di ogni Società.

Lo spirito che deve caratterizzare i partecipanti ad una *Multi-partita* è quello del **calcio di strada**, contesto dove, pur valorizzando lo spirito autonomo e ludico dell'attività ogni partecipante mantiene un elevato livello di coinvolgimento e intensità di gioco.

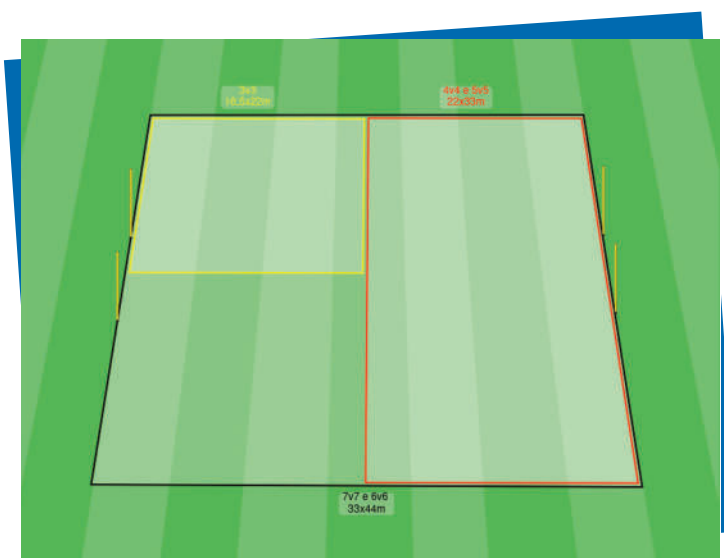


Figura 6



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)

- ⚽ 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 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 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.

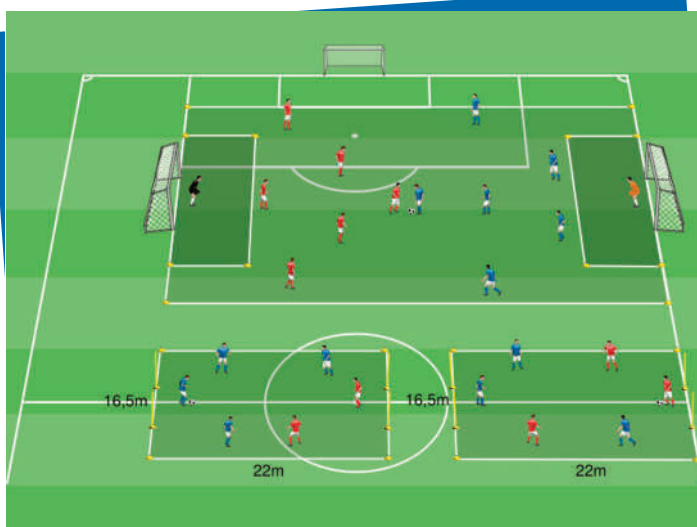


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

- ⚽ 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 blu schiera 12 giocatori, 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e gli altri 5 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 5 contro 5.
- ⚽ La squadra rossa schiera 12 giocatori, 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e 5 suddivisi nei due campi previsti 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!





3



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

La gara per la categoria U10/U11 può prevedere la disputa di 3 o 4 tempi di gioco della medesima durata. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per la stagione **2024/2025** è quello di garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori. Nell'ottica di aumentare la quantità di pratica viene proposta ed incentivata un'opportunità che era già prevista nei format precedenti rendendola ora parte integrante del modello formativo dell'Attività di Base: il *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.

Concludendo, risulta importante che il *4° tempo di gioco* venga considerato come una naturale estensione del contesto gara con l'obiettivo di permettere ai giovani giocatori coinvolti nella partita di avere maggiore tempo a loro disposizione per approfondire il proprio percorso formativo.

Al fine di una sua corretta e costante applicazione risulta fondamentale che allenatore e dirigenti prendano in considerazione la portata formativa di questa iniziativa rendendola un'abitudine consolidata nelle modalità di gioco della propria Società.





4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

Come già anticipato nelle spiegazioni delle tre attività aggiuntive che si abbinano ai tempi di gioco della partita, solitamente solo una di queste proposte porta un punteggio che si registra nel referto gara. L'esempio che riportiamo è quello che assegna il punteggio al solo eventuale 4° tempo di gioco aggiuntivo.

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*, anche quando non prevedono 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 agevolare il regolare svolgimento delle varie fasi di gioco previste nei modelli di competizione della stagione 2024/2025 vengono di seguito riportate tre tabelle esplicative con le rotazioni dei giocatori nelle varie fasi di gioco.

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

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

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

n° giocatori	ESEMPIO 2					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	13			9		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 DIF	6 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 OFF	2 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 OFF	6 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 DIF	*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



* Il Modello di competizione invita le società a realizzare almeno due tempi di attività *Multi-partita* tuttavia, qualora le società lo desiderino, possono realizzarle anche durante gli ultimi due tempi della partita.



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

ESEMPIO 3						
Squadra A			Squadra B			
n° giocatori	14			14		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 DIF	7 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 OFF	7 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 OFF	*7 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 DIF	*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 obbligatoriamente svolgere una delle due Situazioni di Gioco previste 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, fa fede il regolamento di gioco della categoria U10/U11.





5



AGGIORNAMENTI

Accendendo al link scopri eventuali aggiornamenti sulle attività aggiuntive da abbinare alle modalità di gioco per la stagione 2024/2025



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE





GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E **MEGLIO**

MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

CATEGORIA U12/U13

TUTTI

Definisci
le regole delle
competizioni
in base 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



MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

CATEGORIA U12/U13

Il modello di competizione per la categoria U12/U13 propone 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 tre tempi di gara. 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 dei modelli di competizione ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**. I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi attraverso il materiale informativo redatto dalla FIGC, SGS.



"GIOCARRE TUTTI":

Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.



"GIOCARRE DI PIÙ":

Si aumenta il tempo di impegno motorio in contesto di partita.



"GIOCARRE MEGLIO":

Si variano le esperienze di gara per garantire una formazione completa.





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. 17
4	Punteggio di gioco ed esempi organizzativi	pag. 19
5	Aggiornamenti	pag. 23



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) Titolo: "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 (data dalla somma dei 16,5 metri di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita e dell'area di meta, profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 4 contro 4 • U12/U13*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 6x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.

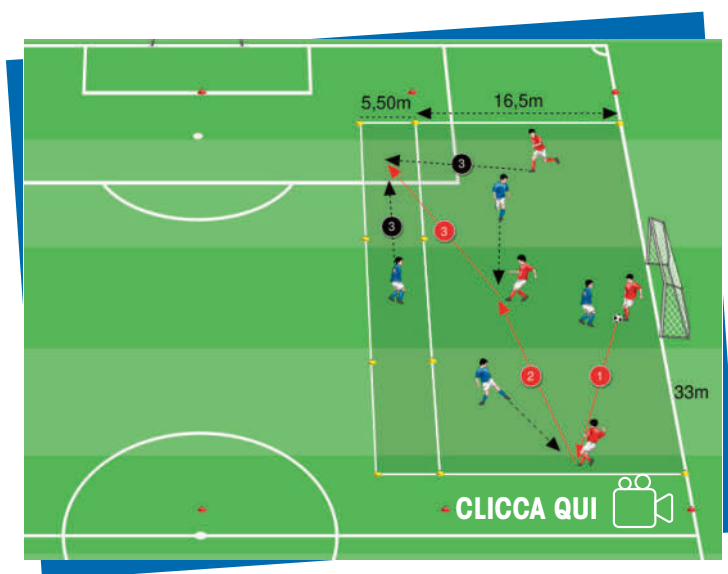


Figura 1

DESCRIZIONE

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

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco, a meno che non sia l'unica attività possibile tra le tre opzioni proposte. Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

REGOLE DEL GIOCO

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

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





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

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di gioco ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 9 metri.

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

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

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

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

Due casi "limite":

- Se il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta esce dall'area di meta entrando nell'area di gioco l'infrazione viene punita attraverso una rimessa in gioco con le mani effettuata da parte del portiere. È inoltre discrezione dell'arbitro valutare quando l'eventuale ingresso in campo del sostegno impedisce la regolare realizzazione di una meta, in tal caso viene comunque assegnato un punto agli avversari anche qualora il giocatore in possesso di palla non sia riuscito a portarla oltre la linea di meta.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta e realizzare un punto. Come previsto dal regolamento del gioco del calcio il portiere può tenere il pallone in mano per un massimo di 6 secondi.

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



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

Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ **Larghezza** 33 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ **Lunghezza**, metà campo del rettangolo di gioco delimitato per la partita (fino ad un massimo di 33 metri), 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** delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 5 contro 5 • U12/U13*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 6x2 metri).



Figura 2

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

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

Le modalità di acquisizione del modello di gioco vengono descritte in un'apposita sezione all'interno di questo documento (vedi pagina 21)

REGOLE DEL GIOCO

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

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

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore in fase difensiva viene punito con un calcio di rigore, all'esterno della stessa i falli e le scorrettezze vengono puniti attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 9 metri.





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

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo si rispettano le regole del gioco del calcio tranne che nel caso specifico presentato di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno".

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

Due casi "limite":

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

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





DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento della "Situazione di Gioco 4 contro 4 • U12/U13" e "Situazione di Gioco 5 contro 5 • U12/U13" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due presentate in questa sezione del documento: *1 contro 1 "Supero l'avversario"* e *1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla"*.

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di competizione previste nelle categorie U8/U9 e U10/U11.

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

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 5,5x11 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

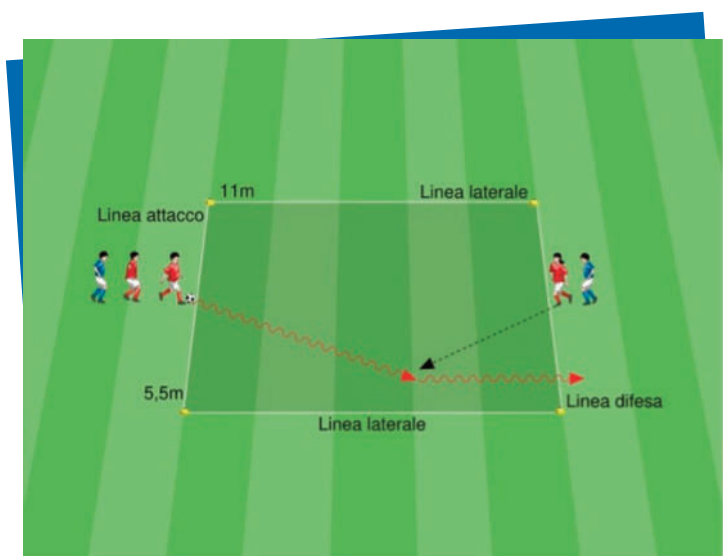


Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 4 contro 4* e *5 contro 5* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco. I giocatori vengono inizialmente disposti come da figura 3.

DESCRIZIONE

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

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





REGOLE

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

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

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

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



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

Dimensioni del campo (figura 4):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 5,5x11 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

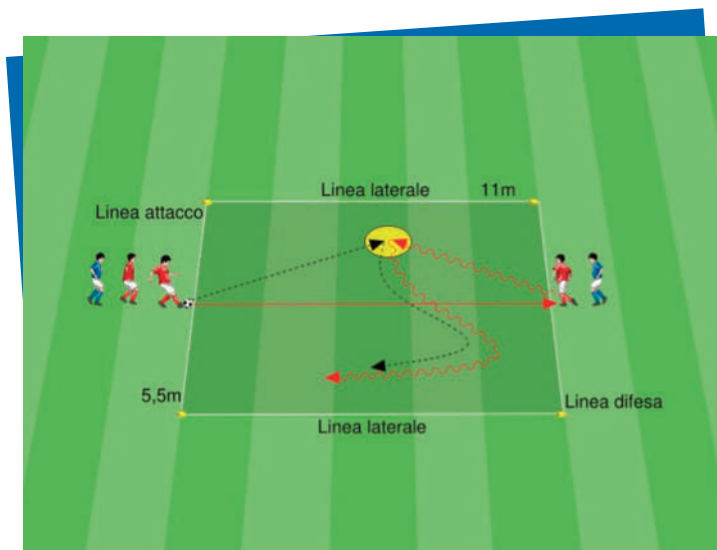


Figura 4

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 4 contro 4* e *5 contro 5* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco. I giocatori vengono inizialmente disposti come da figura 5.

DESCRIZIONE

Il giocatore in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del rettangolo di gioco. Chi effettua il passaggio cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

REGOLE

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

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

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

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





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:*

- ⊗ **6 delimitatori** (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9).
- ⊗ **6 delimitatori** per prolungare l'area di rigore fino alla metà del campo delimitato per la partita 9 contro 9 o 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) *Situazioni di Duello*

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

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

Ognuna delle due *Situazioni di gioco* prevede l'utilizzo di un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo dove si svolge l'attività di Duello è invece necessario un solo pallone.

Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due *Situazioni di gioco* e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) sono richiesti circa due minuti.

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le *Proposte pre-gara* possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 9 contro 9, U12/U13.



Figura 5





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* proposte nel modello di competizione per l'Attività di Base.

Queste attività **possono prevedere un punteggio nel caso in cui l'attività sia definita nell'ambito del regolamento**, tuttavia, 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.

Tuttavia, al fine di aiutare allenatori e dirigenti nell'organizzazione di queste partite che si svolgono in contemporanea rispetto allo svolgimento della gara, vengono fornite alcune **"indicazioni di gioco"** per favorirne e semplificarne la realizzazione.

INDICAZIONI DI GIOCO:

- ⊗ **Le modalità di gioco** si adattano al numero di giocatori eccedenti ai 18 schierati nei tempi della partita. A seconda delle numeriche a disposizione viene suggerita l'applicazione di una delle modalità di confronto presentate nella lista sottostante*.
- ⊗ **Si gioca sempre con il portiere e porte di dimensioni minime 3x2 metri** Le porte si realizzano con il materiale a propria disposizione: porte regolamentari, paletti, coni o delimitatori. Non è prevista la delimitazione di aree di rigore.
- ⊗ **Le "Multi-partite" vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco** della partita regolamentare.
- ⊗ **La ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo ed in seguito ad un gol** si effettua come da regolamento del gioco del calcio.
- ⊗ **Si gioca a "ranghi misti"** mescolando i giocatori delle due squadre (le squadre possono essere identificate attraverso l'utilizzo di casacche).
- ⊗ **Le partite si svolgono utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.**

Per quanto non direttamente specificato in queste indicazioni di gioco, l'invito è di favorire l'autonomia organizzativa dei giocatori coinvolti nell'attività stimolandone la proposta di regole ed il confronto tra pari.

***Modalità di gioco** proposte prendendo in considerazione la somma del numero di giocatori in panchina delle due squadre:

- **Da 0 a 5 giocatori in panchina**, opzioni: non vengono svolte attività di Multi-partita. Si suggerisce di predisporre uno spazio per i giochi di Duello previsti nell'attività pre-gara.
- **6 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 3 contro 3.
- **7 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **8 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 4 contro 4.
- **9 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.





- **10 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5.
- **11 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **12 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 6 contro 6; due Small Sided Game 3 contro 3.
- **13 giocatori**, opzioni: 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**, opzioni: uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3.
- **15 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 7 contro 7 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **16 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 8 contro 8; due Small Sided Game 4 contro 4.
- **17 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 8 contro 8 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; due Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **18 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 9 contro 9; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 5 contro 5; tre Small Sided Game 3 contro 3.

DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO:

Nella *Figura 4* vengono rappresentate le dimensioni dei campi suggerite per le diverse modalità di gioco previste nelle *Multi-partite*:

- ✓ 3 contro 3 (16,5x27,5 metri).
- ✓ 4 contro 4 (16,5x33 metri).
- ✓ 5 contro 5 (27,5x33 metri).
- ✓ 6 contro 6 e 7 contro 7 (33x44 metri).
- ✓ 8 contro 8 e 9 contro 9 (33x55 metri).



Figura 6





I campi di gioco si intendono **modulari** e le misure sono state proposte riprendendo **multipli delle dimensioni dell'area di rigore**: 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); 11 metri del dischetto del rigore; 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Le dimensioni dei campi di gioco, così presentate, permettono lo svolgimento di più partite all'interno dello spazio creato per altre modalità di confronto (due campi 4 contro 4 in quello 6 contro 6 e 7 contro 7; due campi 5 contro 5 in quello del 8 contro 8 e 9 contro 9; quattro campi 3 contro 3 in quello dell'8 contro 8 e 9 contro 9; due campi 3 contro 3 in quello 5 contro 5 e così via).

Si ribadisce che le misure dei campi di gioco delle *Multi-partite* sono da ritenersi indicative e non vincolanti, vengono proposte cercando di aiutare la realizzazione di spazi idonei alle diverse numeriche di giocatori coinvolti. Qualora non fosse possibile rispettare le indicazioni fornite in questo documento, si consiglia di adattare le misure delle *Multi-partite* alle necessità degli spazi a disposizione di ogni Società.

Lo spirito che deve caratterizzare i partecipanti ad una *Multi-partita* è quello del **calcio di strada**, contesto dove, pur valorizzando lo spirito autonomo e ludico dell'attività ogni partecipante mantiene un elevato livello di coinvolgimento e intensità di gioco.



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 adattano a tutte le situazioni possibili.

ESEMPIO 1 (figura 7)

- ⚽ Oltre alla partita 9 contro 9 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 3 contro 3 a ranghi misti realizzate a ridosso della linea di centrocampo.
- ⚽ La squadra blu schiera 12 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 3 contro 3.
- ⚽ La squadra rossa schiera 12 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 3 contro 3.

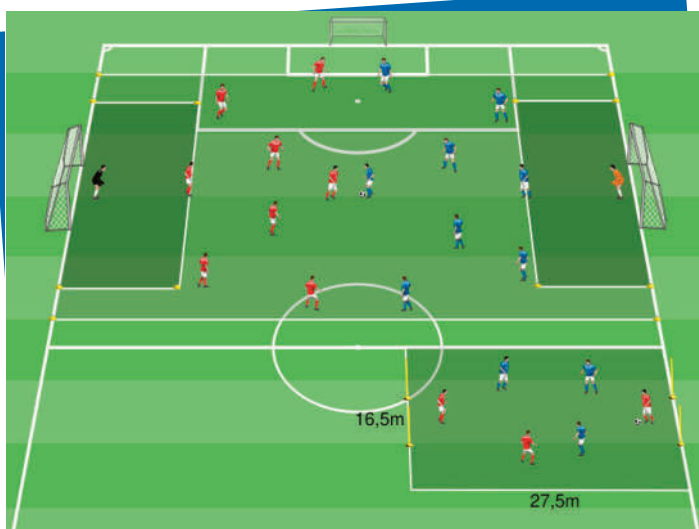


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

- ⚽ Oltre alla partita 9 contro 9 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 4 contro 4 a ranghi misti realizzate nello spazio di fondo-campo.
- ⚽ La squadra blu schiera 15 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 6 impiegati nella Multi-partita 4 contro 4.
- ⚽ La squadra rossa schiera 11 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 2 impiegati nella Multi-partita 4 contro 4.



Figura 8



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





3



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

La gara per la categoria U12/U13 può prevedere la disputa di 3 o 4 tempi di gioco della medesima durata. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per la stagione **2024/2025** è quello di garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori. Nell'ottica di aumentare la quantità di pratica viene proposta ed incentivata un'opportunità che era già prevista nei format precedenti rendendola ora parte integrante del modello formativo dell'Attività di Base: il *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.

Concludendo, risulta importante che il *4° tempo di gioco* venga considerato come una naturale estensione del contesto gara con l'obiettivo di permettere ai giovani giocatori coinvolti nella partita di avere maggiore tempo a loro disposizione per approfondire il proprio percorso formativo.

Al fine di una sua corretta e costante applicazione risulta fondamentale che allenatore e dirigenti prendano in considerazione la portata formativa di questa iniziativa rendendola un'abitudine consolidata nelle modalità di gioco della propria Società.





4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

Come già anticipato nelle spiegazioni delle tre attività aggiuntive che si abbinano ai tempi di gioco della partita, solitamente solo una di queste proposte porta un punteggio che si registra nel referto gara. L'esempio che riportiamo è quello che assegna il punteggio al solo eventuale 4° tempo di gioco aggiuntivo.

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, anche quando non prevedono 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 agevolare il regolare svolgimento delle varie fasi di gioco previste nei modelli di competizione della stagione 2024/2025 vengono di seguito riportate tre tabelle esplicative con le rotazioni dei giocatori nelle varie fasi di gioco.

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

n° giocatori	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		/

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

n° giocatori	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



* Il Modello di competizione invita le società a realizzare almeno due tempi di attività *Multi-partita* tuttavia, qualora le società lo desiderino, possono realizzarle anche durante gli ultimi due tempi della partita.



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 obbligatoriamente svolgere una delle due Situazioni di Gioco previste andando così a sostituirsi ai propri 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, rimane valido il regolamento di gioco per la categoria U12/U13.





5



AGGIORNAMENTI

Accendendo al link scopri eventuali aggiornamenti sulle attività aggiuntive da abbinare alle modalità di gioco per la stagione 2024/2025



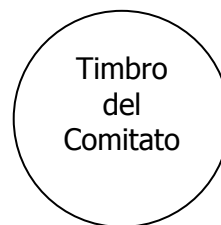
CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



VERSIONE 1
07 LUGLIO 2023



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)

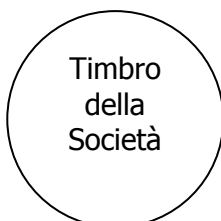
☐ Esordienti 2° Anno (nati nel 2012)

☐ 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 _____



TORNEO ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE CALCIO A 5

*ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A CINQUE
UNDER 13*

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 - Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco sono quelle previste dal Regolamento di Calcio a 5 (25=42m x 15=25 m).

Dimensioni delle porte: 3 x 2 metri (porte regolamentari per Calcio a 5).

Dimensione area di rigore: Area regolamentare Calcio a 5

Art. 2 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero “3 a rimbalzo controllato”.

Art. 3 - Modalità di svolgimento e durata delle gare

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata o dove possibile con gare di andata e ritorno.

Le squadre si confronteranno in **Gare di Calcio a 5**

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

A seconda del numero di gare disputate nella medesima giornata, la durata delle gare è così prevista:

- 3 tempi della durata di 20 minuti ciascuno non effettivi, nel caso il raggruppamento si svolga in più giornate e si disputi una gara al giorno;
- 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno non effettivi, nei raggruppamenti in un'unica giornata tra 3 squadre;
- 3 tempi della durata di 10 minuti ciascuno non effettivi, nei raggruppamenti in un'unica giornata tra 4 squadre;

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

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 del tiro libero (a 10mt dalla linea di porta e dal suo prolungamento fino alla linea laterale), permettendo di far giocare la palla 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 da parte del portiere.

Nello sviluppo del gioco, coerentemente con quanto previsto dal Regolamento del Calcio a 5, è data facoltà al portiere di effettuare la rimessa in gioco anche se i giocatori avversari non sono dietro la linea del tiro libero. Rimane inteso che questi ultimi giocatori dovranno comunque permettere di far giocare la palla senza andare in pressione.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Retropassaggio al portiere

La regola relativa al ‘retropassaggio al portiere’ così come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, prevede che il portiere non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un retropassaggio con i piedi di un compagno di squadra; tuttavia **il portiere potrà giocare il pallone con i piedi senza alcun limite di tempo e potrà ricevere il pallone dai propri compagni anche più volte nell’arco della stessa azione, nella propria metà campo.**

Il portiere verrà quindi considerato al pari di un giocatore di movimento, pertanto sarà permessa sempre una eventuale azione di pressing/contrasto della squadra avversaria.

La Rimessa da fondocampo dovrà essere effettuata con le mani da parte del portiere e il pallone dovrà essere giocato nella propria metà campo. Non è concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversario.

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

Art. 4 - Sostituzione dei giocatori

Al fine di permettere la partecipazione attiva di quanti sono iscritti nella distinta della gara, di seguito vengono indicate le modalità con cui sarà possibile effettuare le sostituzioni:

- nei primi due tempi di gioco è prevista una interruzione a metà tempo (*al 10’, al 7’30” o al 5’ a seconda della durata prevista*) a seguito della quale dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del tempo, tranne che per validi motivi di salute;
- nella seconda parte dei primi 2 tempi potranno essere effettuate sostituzioni cd “volanti” libere, durante il gioco, tra coloro che hanno già preso parte alla prima parte del tempo;
- nel terzo tempo, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, utilizzando la modalità delle sostituzioni cd “volanti”.

Per permettere a tutti i partecipanti di avere un tempo di impiego minimo, in ciascun confronto/gara può essere utilizzato un numero massimo di 10 giocatori.

Nel caso di più confronti/gare nella stessa giornata (ad es. nei raggruppamenti a 3/4 squadre), pur mantenendo il numero massimo di 10 giocatori, in ogni singolo confronto/gara possono essere cambiati i partecipanti presentando una nuova distinta della gara.

Art. 5 - Punteggi e classifiche

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

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

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

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

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

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

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “FUTSAL CHALLENGE”

La gara di Abilità Tecnica, come solitamente prevista nell'ambito della categoria Esordienti, in questo Torneo viene proposta attraverso l'attività proposta nel “Futsal Challenge”.

La Società che ospita la gara potrà scegliere una delle proposte previste nel Programma da disputarsi in avvio del confronto.

Il risultato del confronto della sfida “Futsal Challenge” determinerà l'attribuzione di 1 punto alla squadra vincente (o ad entrambe nel caso di risultato di parità), da aggiungere al risultato dell'incontro (vedi punto successivo)

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell’“INCONTRO” è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del “Grassroots Challenge”, determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti in caso di vittoria

1 punto in caso di parità

0 punti in caso di sconfitta

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “BONUS”

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

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

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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

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

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 10/07/2024 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

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

ATTIVITA' TECNICA

“FUTSAL CHALLENGE”

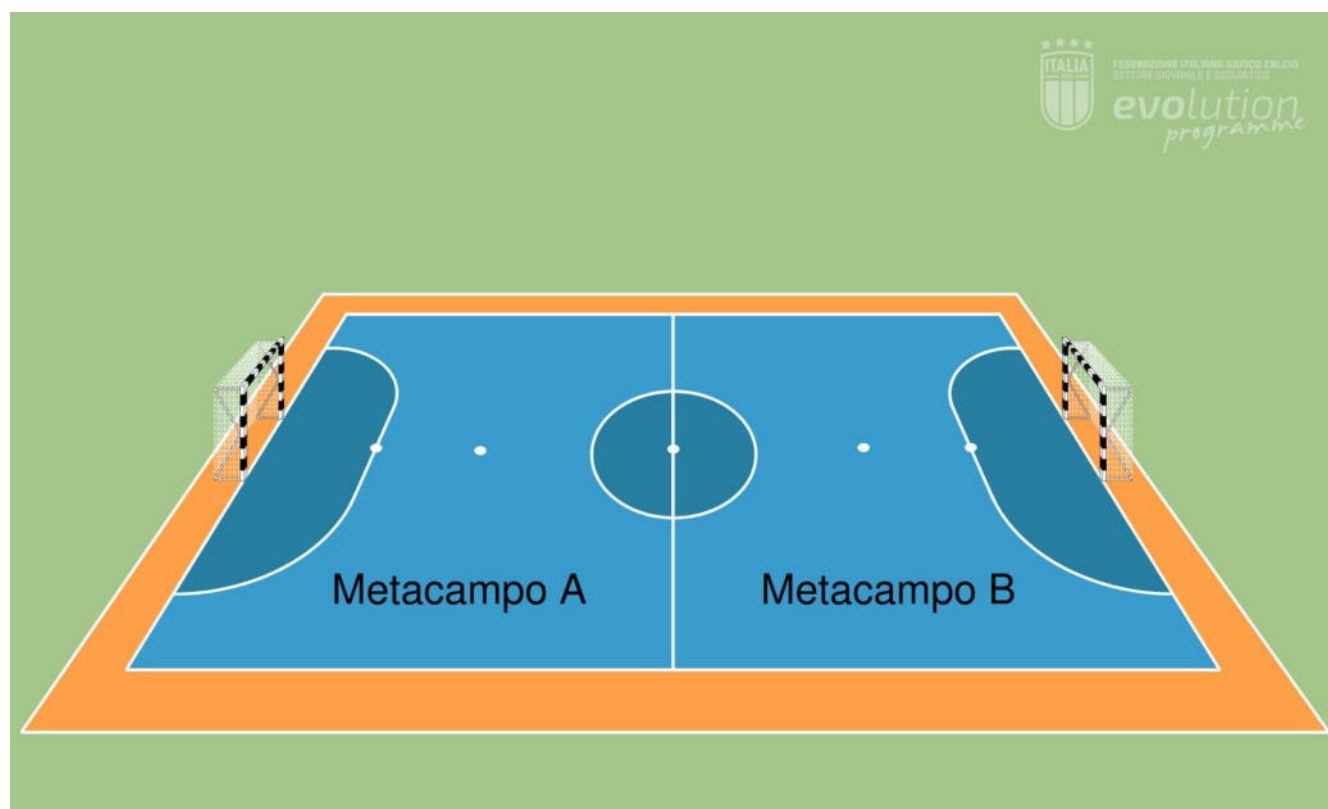
Di seguito vengono presentati i giochi previsti da abbinare allo svolgimento delle gare delle categorie di base di Calcio a 5 Pulcini ed Esordienti.

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

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

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

Di seguito le 6 proposte tecniche da cui poter scegliere.



ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

1. 3vs3 CON PIVOT



DESCRIZIONE

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

REGOLE

Durante l'intera durata della partita uno dei 4 giocatori di ogni squadra deve sempre rimanere all'intero della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Il pivot di ogni squadra, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo.

Al portiere è concessa la possibilità di prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di costruzione. I giocatori che si trovano all'interno della zona centrale è sempre concesso l'ingresso all'interno della propria zona di costruzione per impedire al pivot la realizzazione di una rete.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Nello spirito etico del gioco, al portiere non è concesso il gioco sistematico con i piedi fuori dalla propria area.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

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

Falli:

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

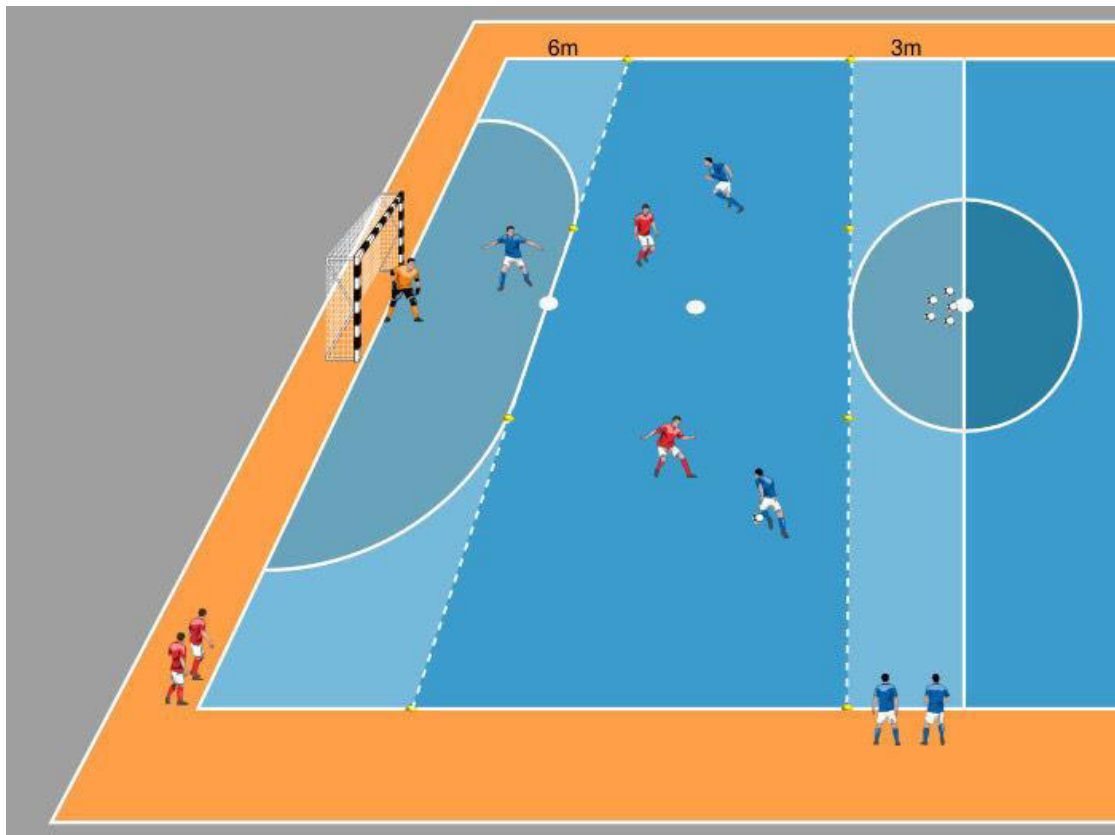
Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Qualora una squadra abbia più di 16 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

2. PIVOT vs META



DESCRIZIONE

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

REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Nella zona di costruzione, oltre al portiere e al pivot, possono entrare tutti i giocatori di movimento senza limitazioni. Il pivot della squadra che attacca la porta, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot. La

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

squadra che difende la porta ha il compito portare (e fermare) la palla nell'area di meta degli avversari (questi, per difenderla, non possono entrare all'interno della loro zona di meta). Nello spirito etico del gioco, al portiere non è concesso il gioco sistematico con i piedi fuori dalla propria area.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). Al termine del primo tempo di gioco i 2 gruppi invertono i loro ruoli obiettivi: chi attaccava la porta difende la linea di meta e viceversa.

Il portiere può prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di rigore (spazio che si prolunga sino alle linee laterali e non si limita all'area di rigore del campo di calcio a 5). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

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

Falli:

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

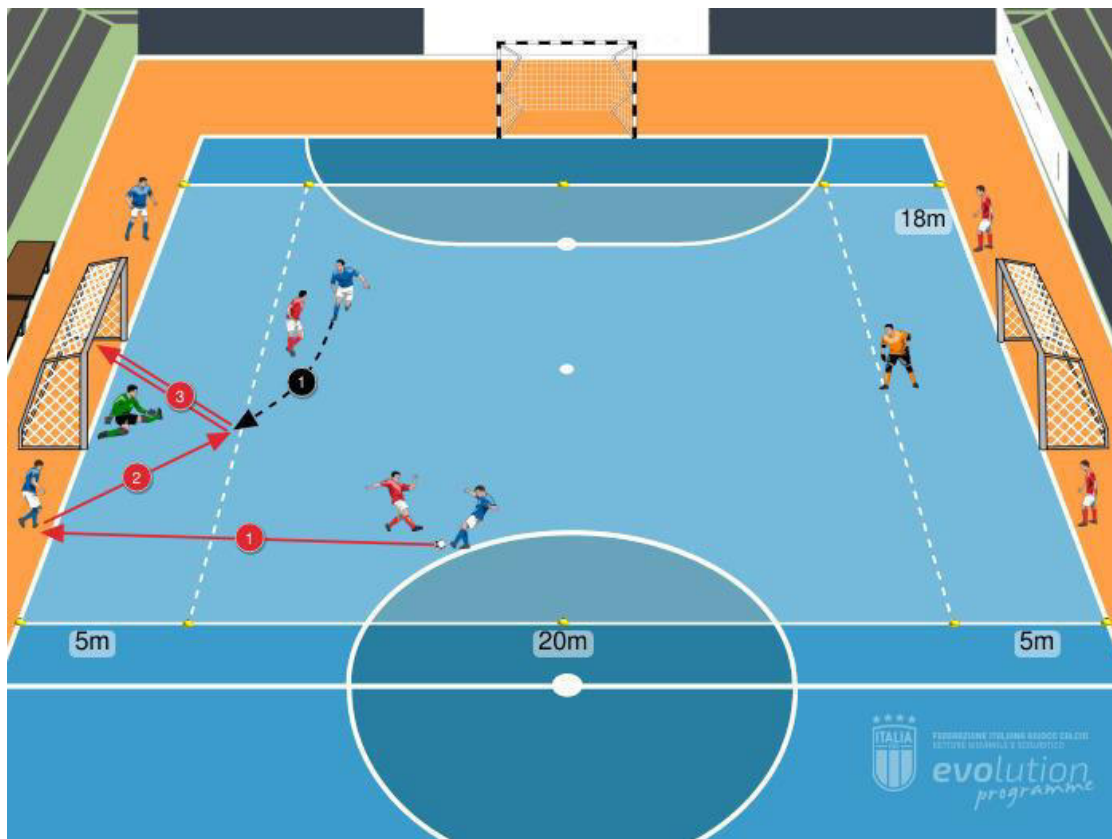
Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

3. 2 CONTRO 2 con portieri + 2 pivot



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Ai fini di garantire una maggiore sicurezza ai giocatori coinvolti nell'attività, le linee laterali vengono ristrette di un metro rispetto alle linee di fondo e centro campo. Vengono delimitate 2 zone di costruzione con profondità 5 metri (si prende come riferimento la distanza dal calcio d'angolo). 2 porte (3x2 metri) vengono collocate oltre i lati corti del campo. Si gioca un 2 contro 2 più due giocatori in posizione da pivot per squadra posizionati sulla linea del fondo avversaria.

REGOLE

I pivot possono muoversi lungo tutta la linea del fondo campo (sulla linea o appena fuori) ma non possono finalizzare e hanno massimo 4 secondi per giocare il pallone.

I pivot in possesso palla non possono essere contrastati direttamente.

I giocatori che giocano il 2 contro 2 sono liberi di scegliere se finalizzare dopo aver collaborato con uno dei due pivot o meno.

A metà di ogni tempo, i giocatori di movimento invertono la loro posizione con i pivot.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

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

Falli:

- Qualora un fallo venga commesso all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora una squadra rimanga senza giocatore nella posizione di pivot viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.

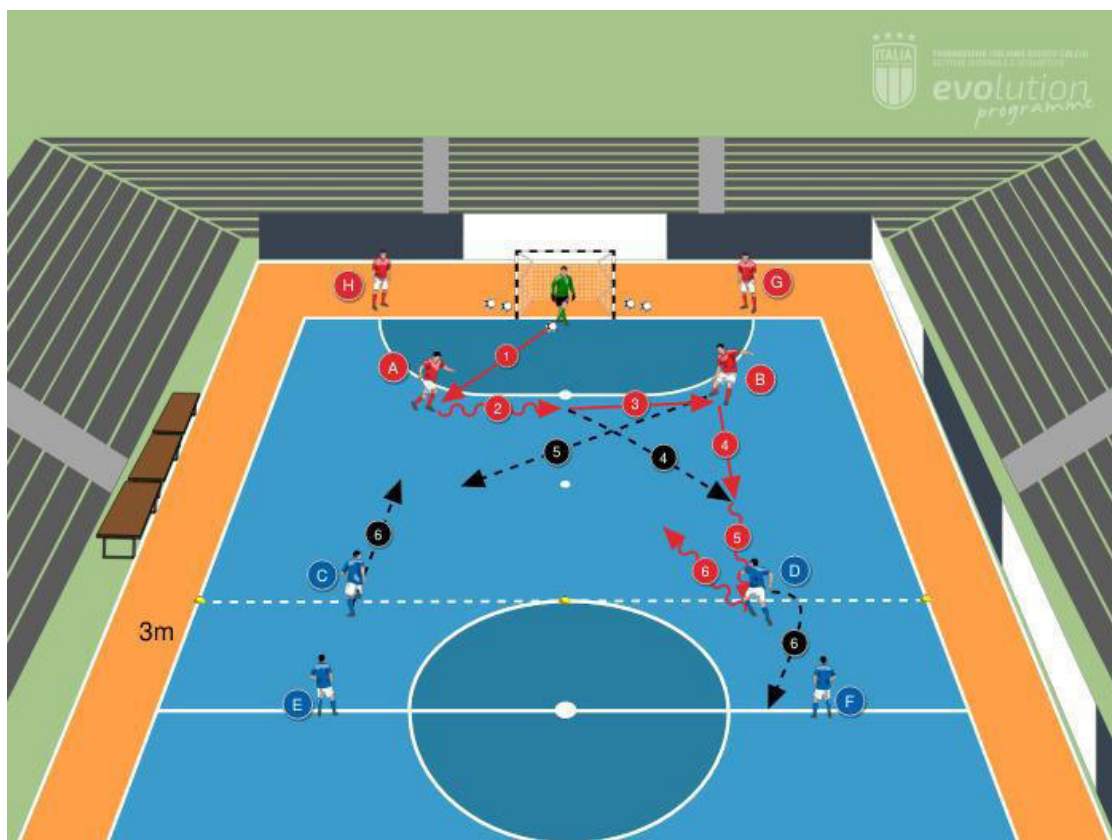
Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

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

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

4. 2 CONTRO 1 CON RIPIEGAMENTO



DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo presenta: una porta posizionata regolarmente sulla linea di fondo campo; un'area di rigore; una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centrocampo e la cui larghezza alle due linee laterali. Nella porta difesa dal portiere si posiziona la squadra Rossa che schiera una coppia di giocatori posti all'altezza del limite dell'area di rigore (difensori A e B) e un'altra coppia in attesa (difensori C e D). L'altra squadra, la Blu, schiera due giocatori sulla linea di meta (attaccanti C e D) e altri due in attesa (E e F).

REGOLE

Il portiere serve sempre uno dei due giocatori disposti al limite dell'area di rigore che una volta ricevuto il pallone esegue una collaborazione a scelta con il compagno (es: uno-due, parallela, blocco etc. etc....) per poi condurre e cedere a palla nei piedi di uno dei due giocatori della squadra avversaria posti in attesa sulla linea di meta (C e D), dando avvio all'azione offensiva.

Il giocatore A che ha lasciato il pallone in conduzione andare a toccare la linea di metacampo prima di poter ripiegare.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Se i due difensori o il portiere recuperano palla, possono realizzare un punto conducendo e fermando la palla nella zona di meta.

Qualora ci fosse un errore nella ricezione della palla da difensore all'attaccante, si ripete l'azione. L'azione finisce se la palla esce dal campo oppure se la durata supera i 10 secondi (dal momento in cui l'attaccante riceve il pallone).

Nello spirito etico del gioco, deve essere garantita la continuità delle azioni di gioco, evitando perdite di tempo e/o gesti orientati ad esse. Per lo stesso motivo, tutti i giocatori devono essere coinvolti nelle azioni di attacco e difesa (portieri compresi).

Al termine del primo tempo si invertono i ruoli delle due squadre.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più punti (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- L'azione ha inizio sempre con rimessa del portiere con le mani.

Falli:

- Il fallo commesso fuori area di rigore da difensore o portiere viene punito con un tiro libero dai 10 m.
- Il fallo commesso in area di rigore da difensore o portiere viene punito con un calcio di rigore.
- Il fallo commesso dall'attaccante viene punito con un tiro libero dai 10 m, con la possibilità di inserire il portiere per cercare di parare il tiro.

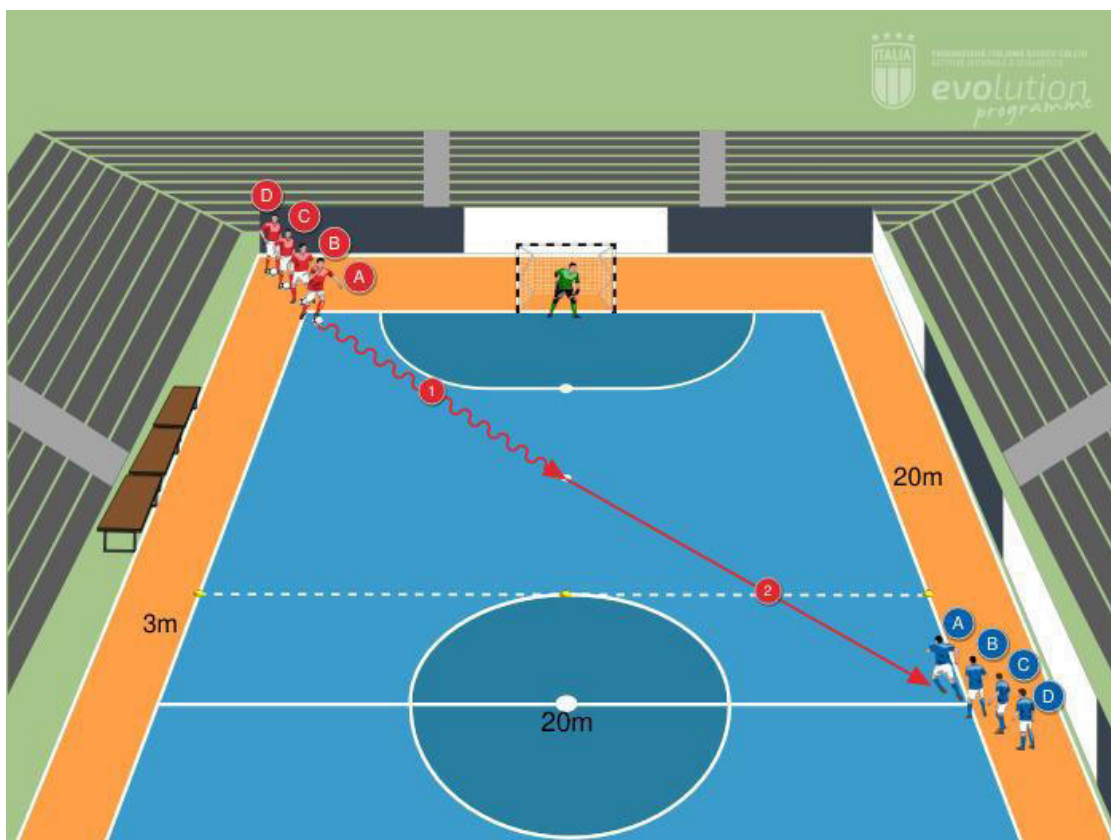
Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Qualora una squadra abbia più di 16 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

5. 1 CONTRO 1 CON PORTIERI



DESCRIZIONE

La Situazione di Gioco proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo presenta: una porta posizionata regolarmente sulla linea di fondo campo; una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centrocampo e la cui larghezza alle due linee laterali. Le 2 squadre si schierano: una in un calcio d'angolo con un pallone a testa per ogni giocatore, l'altra nell'angolo opposto all'altezza della metà campo. Si gioca un 1 contro 1 nel quale i giocatori di una squadra hanno l'obiettivo di fare gol mentre gli altri di difendere la porta e una volta recuperata palla di condurla oltre la linea di meta.

REGOLE

Si gioca un 1 contro 1 in cui il giocatore A della squadra Rossa sfida il giocatore A della squadra Blu.

Il giocatore rosso A (difensore) entra in campo palla al piede, la conduce e arrivato all'altezza dei 10 metri la trasmette e contestualmente va in pressione sul giocatore blu A (attaccante). Qualora ci fosse un errore nella ricezione del passaggio si ripete l'azione.

Da quel momento parte una situazione di 1 contro 1.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Se il difensore recupera palla o il portiere la blocca a seguito di un tiro, il difensore può realizzare un punto conducendo e fermando palla nella zona di meta.

L'azione finisce se la durata supera i 10 secondi (dal momento in cui l'attaccante riceve il pallone) o se la palla esce dal campo.

Appena termina l'azione inizierà un nuovo duello tra il giocatore rosso B e il giocatore blu B.

A metà tempo, si cambia angolo di partenza.

Alla fine del primo tempo, le squadre invertono i ruoli.

Nello spirito etico del gioco, deve essere garantita la continuità delle azioni di gioco, evitando perdite di tempo e/o gesti orientati ad esse. Per lo stesso motivo, tutti i giocatori devono essere coinvolti nelle azioni di attacco e difesa (portieri compresi).

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più punti (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- L'azione ha inizio sempre con conduzione del difensore.

Falli:

- Il fallo commesso da difensore o portiere viene punito con un calcio di rigore, indipendentemente da dove è stato commesso.
- Il fallo commesso dall'attaccante viene punito con calcio di rigore, con la possibilità di inserire il portiere per cercare di parare il tiro.

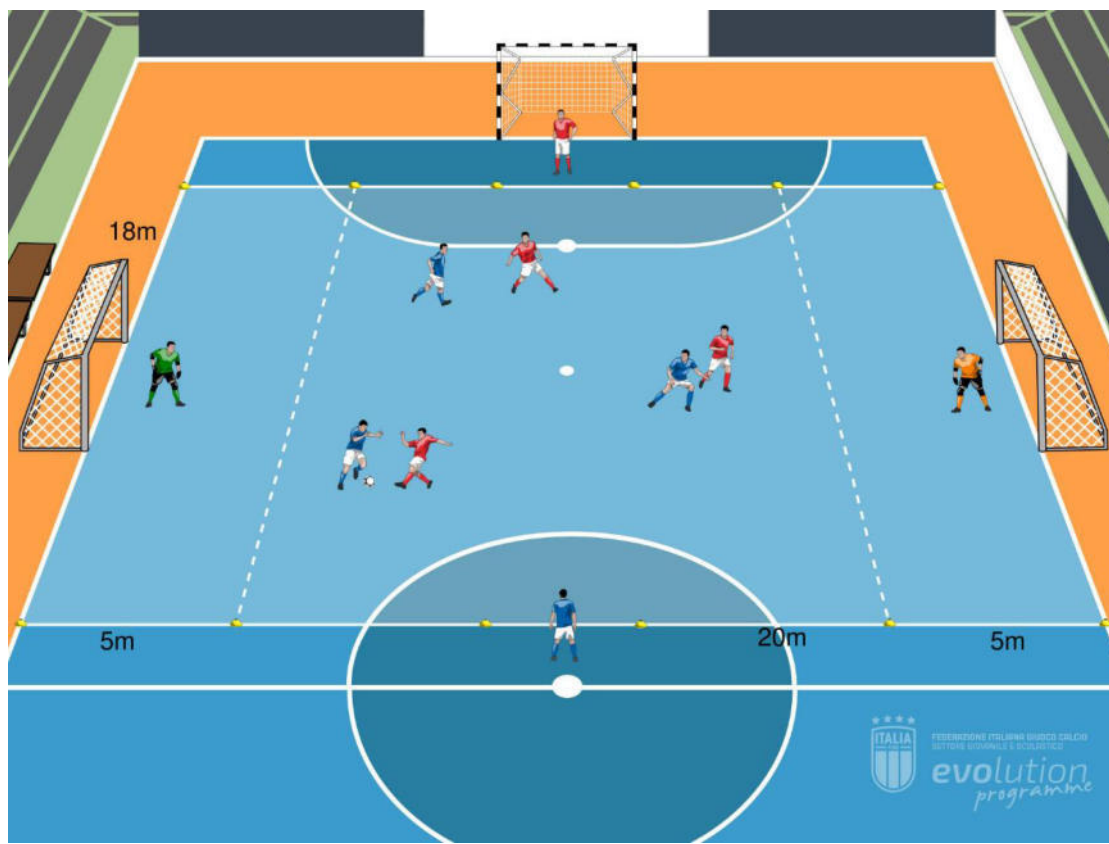
Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Qualora una squadra abbia più di 16 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

6. 3 CONTRO 3 CON PORTIERI CON CAMBI



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Ai fini di garantire una maggiore sicurezza ai giocatori coinvolti nell'attività, le linee laterali vengono ristrette di un metro rispetto alle linee di fondo e centro campo.

Si gioca una partita 3 contro 3 più il portiere; ogni squadra è composta da 4 giocatori di movimento; il quarto giocatore aspetta fuori dal terreno di gioco in attesa di dare il cambio.

REGOLE

Si gioca una partita con sostituzione obbligatoria di un giocatore della squadra che ha mandato la palla oltre la linea di fondo avversaria.

Il cambio deve essere effettuato in uno spazio sulla linea laterale individuato da due delimitatori all'altezza del centrocampo (3m di larghezza); per ogni squadra è individuata la propria zona di cambio, e il giocatore esterno non può entrare prima dell'uscita del compagno. Resta inteso, che il portiere può rimettere la palla in gioco prima dell'uscita dell'avversario, il quale non può intervenire né ostacolare il normale svolgimento del gioco.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- Le rimesse in gioco (dal fondo, laterali ed angoli) devono essere effettuate come da regolamento.

Falli:

- Qualora un fallo venga commesso all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora una squadra sia in campo con 5 giocatori per l'entrata anticipata del giocatore esterno, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.
- Qualora una squadra non effettui nessun cambio quando manda la palla oltre la linea di fondo avversaria, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

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



TORNEO PULCINI FUTSAL CHALLENGE CALCIO A 5

*ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A CINQUE
UNDER 11*

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 - Il campo di gioco

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

Dimensioni delle porte: 3 x 2 metri (porte regolamentari per Calcio a 5).

Dimensione area di rigore: Area regolamentare Calcio a 5

Art. 2 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero “3 a rimbalzo controllato”.

Art. 3 - Modalità di svolgimento e durata delle gare

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata o dove possibile con gare di andata e ritorno.

Le squadre si confronteranno in **Gare di Calcio a 5**

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

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

A seconda del numero di gare disputate nella medesima giornata, la durata delle gare è così prevista:

- 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno non effettivi, nel caso il raggruppamento si svolga in più giornate e si disputi una gara al giorno;
- 3 tempi della durata di 10 minuti ciascuno non effettivi, nei raggruppamenti in un'unica giornata tra 3 squadre;
- 2 tempi della durata di 10 minuti ciascuno non effettivi, nei raggruppamenti in un'unica giornata tra 4 squadre;

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

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 del tiro libero (a 10mt dalla linea di porta e dal suo prolungamento fino alla linea laterale), permettendo di far giocare la palla 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 da parte del portiere.

Nello sviluppo del gioco, coerentemente con quanto previsto dal Regolamento del Calcio a 5, è data facoltà al portiere di effettuare la rimessa in gioco anche se i giocatori avversari non sono dietro la linea del tiro libero. Rimane inteso che questi ultimi giocatori dovranno comunque permettere di far giocare la palla senza andare in pressione.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

Retropassaggio al portiere

La regola relativa al ‘retropassaggio al portiere’ così come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, prevede che il portiere non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un retropassaggio con i piedi di un compagno di squadra; tuttavia **il portiere potrà giocare il pallone con i piedi senza alcun limite di tempo e potrà ricevere il pallone dai propri compagni anche più volte nell'arco della stessa azione, nella propria metà campo.**

Il portiere verrà quindi considerato al pari di un giocatore di movimento, pertanto sarà permessa sempre una eventuale azione di pressing/contrasto della squadra avversaria.

La Rimessa da fondocampo dovrà essere effettuata con le mani da parte del portiere e il pallone dovrà essere giocato nella propria metà campo. Non è concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversario.

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

Art. 4 - Sostituzione dei giocatori

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

Art. 5 - Punteggi e classifiche

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

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

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

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

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

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GARA</u>
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

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “FUTSAL CHALLENGE”

La gara di Abilità Tecnica, come solitamente prevista nell'ambito della categoria Esordienti, in questo Torneo viene proposta attraverso l'attività proposta nel “Futsal Challenge”.

La Società che ospita la gara potrà scegliere una delle proposte previste nel Programma da disputarsi in avvio del confronto.

Il risultato del confronto della sfida “Futsal Challenge” determinerà l'attribuzione di 1 punto alla squadra vincente (o ad entrambe nel caso di risultato di parità), da aggiungere al risultato dell'incontro (vedi punto successivo)

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell’“**INCONTRO**” è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del “Grassroots Challenge”, determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti in caso di vittoria

1 punto in caso di parità

0 punti in caso di sconfitta

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “BONUS”

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

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

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

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

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 10/07/2024 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

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

ATTIVITA' TECNICA

“FUTSAL CHALLENGE”

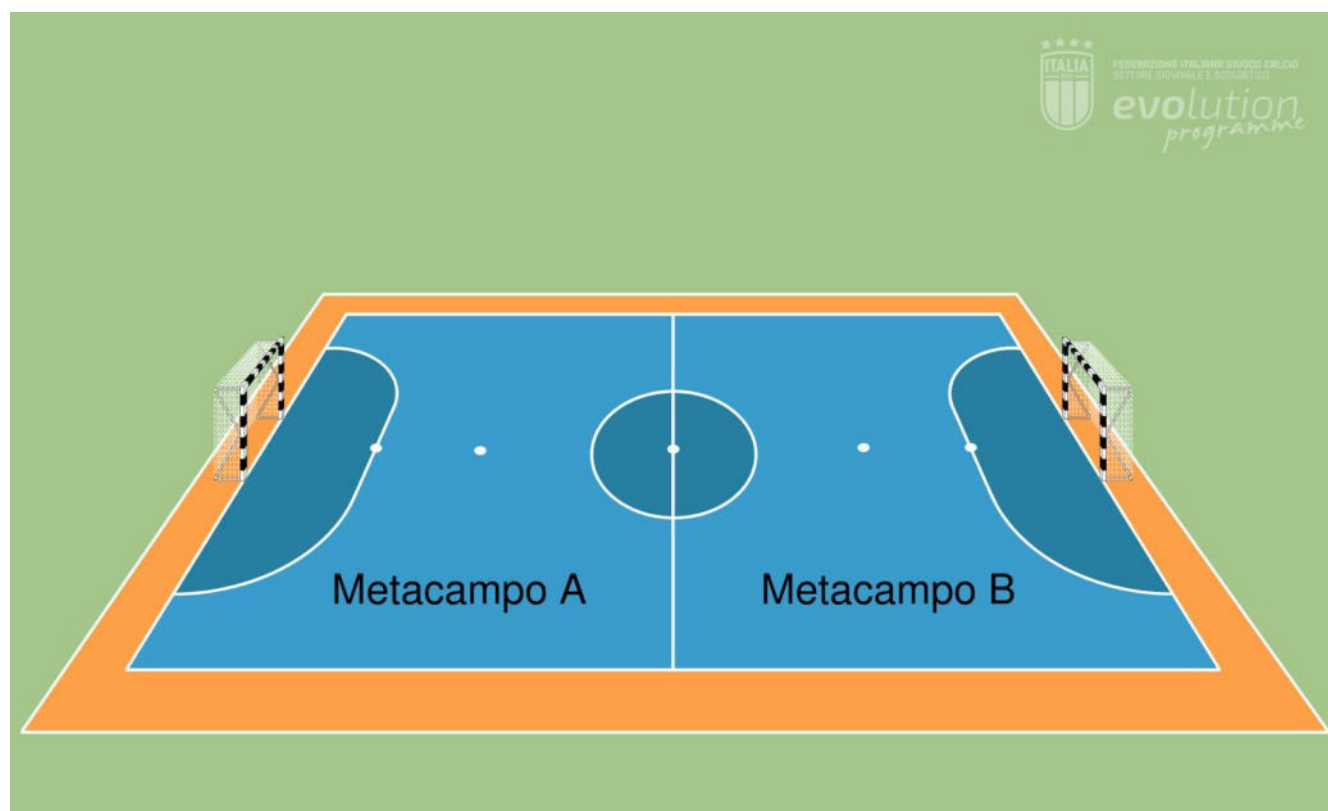
Di seguito vengono presentati i giochi previsti da abbinare allo svolgimento delle gare delle categorie di base di Calcio a 5 Pulcini ed Esordienti.

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

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

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

Di seguito le 6 proposte tecniche da cui poter scegliere.



PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

1. 3vs3 CON PIVOT



DESCRIZIONE

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

REGOLE

Durante l'intera durata della partita uno dei 4 giocatori di ogni squadra deve sempre rimanere all'intero della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Il pivot di ogni squadra, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo.

Al portiere è concessa la possibilità di prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di costruzione. I giocatori che si trovano all'interno della zona centrale è sempre concesso l'ingresso all'interno della propria zona di costruzione per impedire al pivot la realizzazione di una rete.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

Nello spirito etico del gioco, al portiere non è concesso il gioco sistematico con i piedi fuori dalla propria area.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

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

Falli:

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

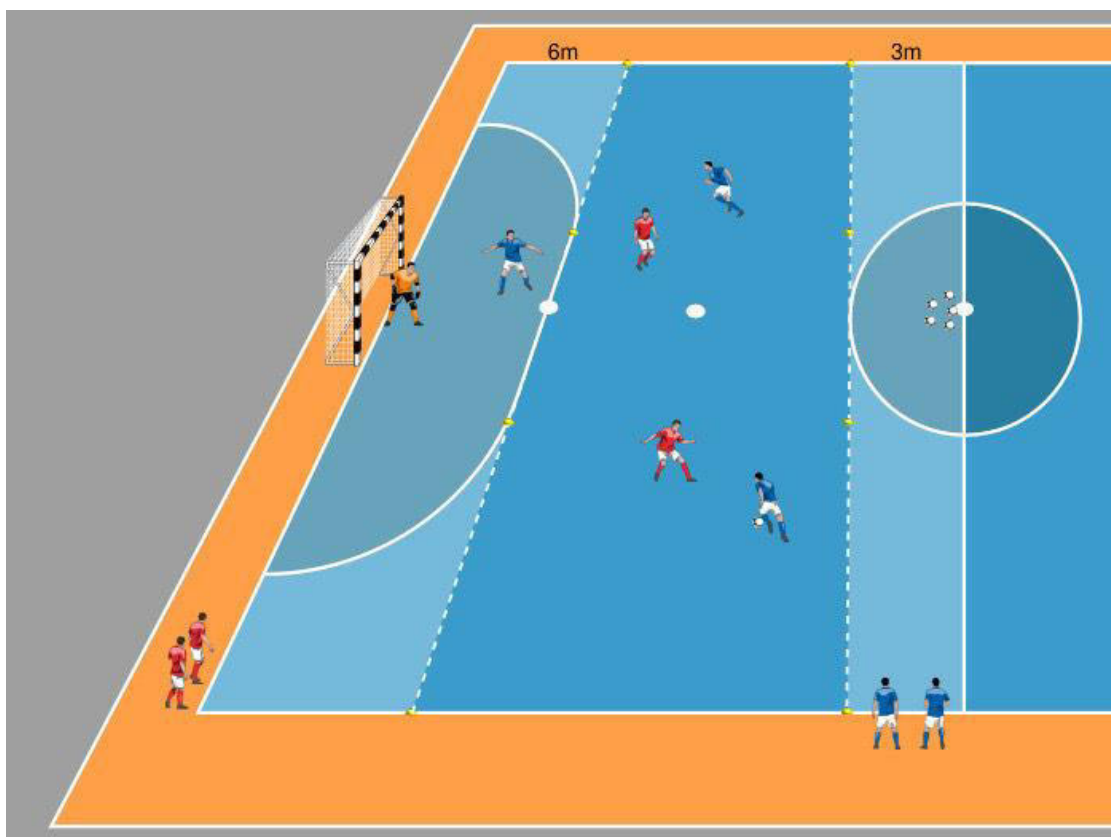
Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Qualora una squadra abbia più di 16 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

2. PIVOT vs META



DESCRIZIONE

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

REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Nella zona di costruzione, oltre al portiere e al pivot, possono entrare tutti i giocatori di movimento senza limitazioni. Il pivot della squadra che attacca la porta, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot. La

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

squadra che difende la porta ha il compito portare (e fermare) la palla nell'area di meta degli avversari (questi, per difenderla, non possono entrare all'interno della loro zona di meta). Nello spirito etico del gioco, al portiere non è concesso il gioco sistematico con i piedi fuori dalla propria area.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). Al termine del primo tempo di gioco i 2 gruppi invertono i loro ruoli obiettivi: chi attaccava la porta difende la linea di meta e viceversa.

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

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

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

Falli:

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

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

3. 2 CONTRO 2 con portieri + 2 pivot



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Ai fini di garantire una maggiore sicurezza ai giocatori coinvolti nell'attività, le linee laterali vengono ristrette di un metro rispetto alle linee di fondo e centro campo. Vengono delimitate 2 zone di costruzione con profondità 5 metri (si prende come riferimento la distanza dal calcio d'angolo). 2 porte (3x2 metri) vengono collocate oltre i lati corti del campo. Si gioca un 2 contro 2 più due giocatori in posizione da pivot per squadra posizionati sulla linea del fondo avversaria.

REGOLE

I pivot possono muoversi lungo tutta la linea del fondo campo (sulla linea o appena fuori) ma non possono finalizzare e hanno massimo 4 secondi per giocare il pallone.

I pivot in possesso palla non possono essere contrastati direttamente.

I giocatori che giocano il 2 contro 2 sono liberi di scegliere se finalizzare dopo aver collaborato con uno dei due pivot o meno.

A metà di ogni tempo, i giocatori di movimento invertono la loro posizione con i pivot.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

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

Falli:

- Qualora un fallo venga commesso all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora una squadra rimanga senza giocatore nella posizione di pivot viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.

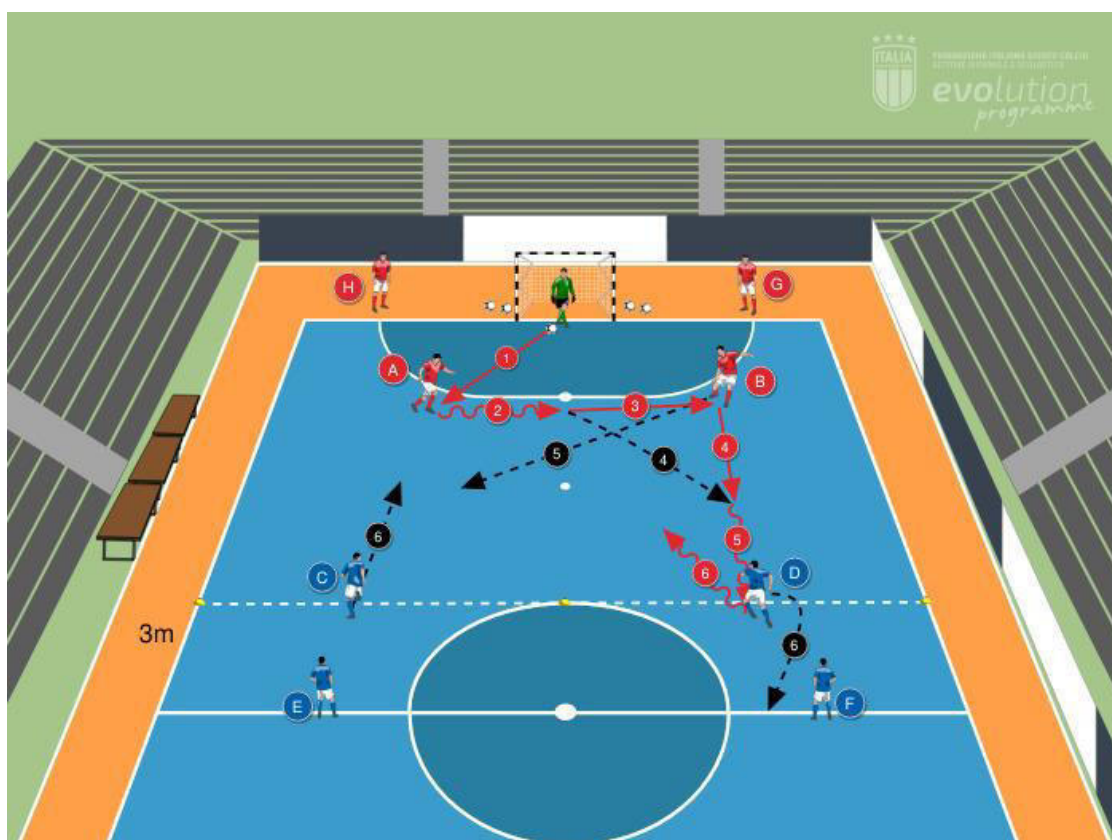
Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

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

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

4. 2 CONTRO 1 CON RIPIEGAMENTO



DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo presenta: una porta posizionata regolarmente sulla linea di fondo campo; un'area di rigore; una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centrocampo e la cui larghezza alle due linee laterali. Nella porta difesa dal portiere si posiziona la squadra Rossa che schiera una coppia di giocatori posti all'altezza del limite dell'area di rigore (difensori A e B) e un'altra coppia in attesa (difensori C e D). L'altra squadra, la Blu, schiera due giocatori sulla linea di meta (attaccanti C e D) e altri due in attesa (E e F).

REGOLE

Il portiere serve sempre uno dei due giocatori disposti al limite dell'area di rigore che una volta ricevuto il pallone esegue una collaborazione a scelta con il compagno (es: uno-due, parallela, blocco etc. etc....) per poi condurre e cedere a palla nei piedi di uno dei due giocatori della squadra avversaria posti in attesa sulla linea di meta (C e D), dando avvio all'azione offensiva.

Il giocatore A che ha lasciato il pallone in conduzione andare a toccare la linea di metacampo prima di poter ripiegare.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

Se i due difensori o il portiere recuperano palla, possono realizzare un punto conducendo e fermando la palla nella zona di meta.

Qualora ci fosse un errore nella ricezione della palla da difensore all'attaccante, si ripete l'azione. L'azione finisce se la palla esce dal campo oppure se la durata supera i 10 secondi (dal momento in cui l'attaccante riceve il pallone).

Nello spirito etico del gioco, deve essere garantita la continuità delle azioni di gioco, evitando perdite di tempo e/o gesti orientati ad esse. Per lo stesso motivo, tutti i giocatori devono essere coinvolti nelle azioni di attacco e difesa (portieri compresi).

Al termine del primo tempo si invertono i ruoli delle due squadre.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più punti (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- L'azione ha inizio sempre con rimessa del portiere con le mani.

Falli:

- Il fallo commesso fuori area di rigore da difensore o portiere viene punito con un tiro libero dai 10 m.
- Il fallo commesso in area di rigore da difensore o portiere viene punito con un calcio di rigore.
- Il fallo commesso dall'attaccante viene punito con un tiro libero dai 10 m, con la possibilità di inserire il portiere per cercare di parare il tiro.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Qualora una squadra abbia più di 16 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

5. 1 CONTROLLO 1 CON PORTIERI



REGOLE

Da quel momento parte una situazione di 1 contro 1.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

Se il difensore recupera palla o il portiere la blocca a seguito di un tiro, il difensore può realizzare un punto conducendo e fermando palla nella zona di meta.

L'azione finisce se la durata supera i 10 secondi (dal momento in cui l'attaccante riceve il pallone) o se la palla esce dal campo.

Appena termina l'azione inizierà un nuovo duello tra il giocatore rosso B e il giocatore blu B. A metà tempo, si cambia angolo di partenza.

Alla fine del primo tempo, le squadre invertono i ruoli.

Nello spirito etico del gioco, deve essere garantita la continuità delle azioni di gioco, evitando perdite di tempo e/o gesti orientati ad esse. Per lo stesso motivo, tutti i giocatori devono essere coinvolti nelle azioni di attacco e difesa (portieri compresi).

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più punti (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- L'azione ha inizio sempre con conduzione del difensore.

Falli:

- Il fallo commesso da difensore o portiere viene punito con un calcio di rigore, indipendentemente da dove è stato commesso.
- Il fallo commesso dall'attaccante viene punito con calcio di rigore, con la possibilità di inserire il portiere per cercare di parare il tiro.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Qualora una squadra abbia più di 16 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

6. 3 CONTRO 3 CON PORTIERI CON CAMBI



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Ai fini di garantire una maggiore sicurezza ai giocatori coinvolti nell'attività, le linee laterali vengono ristrette di un metro rispetto alle linee di fondo e centro campo.

Si gioca una partita 3 contro 3 più il portiere; ogni squadra è composta da 4 giocatori di movimento; il quarto giocatore aspetta fuori dal terreno di gioco in attesa di dare il cambio.

REGOLE

Si gioca una partita con sostituzione obbligatoria di un giocatore della squadra che ha mandato la palla oltre la linea di fondo avversaria.

Il cambio deve essere effettuato in uno spazio sulla linea laterale individuato da due delimitatori all'altezza del centrocampo (3m di larghezza); per ogni squadra è individuata la propria zona di cambio, e il giocatore esterno non può entrare prima dell'uscita del compagno. Resta inteso, che il portiere può rimettere la palla in gioco prima dell'uscita dell'avversario, il quale non può intervenire né ostacolare il normale svolgimento del gioco.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- Le rimesse in gioco (dal fondo, laterali ed angoli) devono essere effettuate come da regolamento.

Falli:

- Qualora un fallo venga commesso all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora una squadra sia in campo con 5 giocatori per l'entrata anticipata del giocatore esterno, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.
- Qualora una squadra non effettui nessun cambio quando manda la palla oltre la linea di fondo avversaria, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

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

CARTA INTESATA DELLA SOCIETA'

Fac-Simile
e, p.c.

Spett.le
Settore Giovanile e Scolastico - FIGC
Via Po, 36
00198 Roma

Comitato Regionale LND

Coordinatore Federale Regionale SGS

Oggetto: Autorizzazione Preventiva per “organizzare raduni di selezione” e/o a “sottoporre a prova giovani calciatori”

Facendo riferimento alle norme che regolano la possibilità di “organizzare raduni di selezione” e/o a “sottoporre a prova i giovani calciatori”, tenendo conto dei requisiti previsti nel Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva, con la presente la scrivente Società richiede Autorizzazione preventiva, valida per la corrente stagione sportiva, al fine di poter “organizzare raduni di selezione per giovani calciatori di età compresa tra i 12 anni compiuti ed i 16 anni residenti nella nostra regione, o in provincia limitrofa di regione confinante”.

A completamento del percorso di individuazione, selezione e valutazione del giovane calciatore e/o della giovane calciatrice, si richiede Autorizzazione preventiva per “sottoporre a prova” le seguenti categorie di giovani calciatori/calciatrici” (indicare l'opzione scelta):

- ☐ Giovani Calciatori/Calciatrici di età compresa tra i 12 anni compiuti ed i 16 anni, residenti nella nostra regione, o in provincia limitrofa di regione confinante

Inoltre, alla luce di quanto previsto nel citato CU n°1, la scrivente società richiede anche autorizzazione a “sottoporre a prova” anche giovani calciatori delle seguenti tipologie:

- ☐ Giovani Calciatori/Calciatrici di età compresa tra i 12 anni compiuti ed i 16 anni, anche se residenti in regione diversa
- ☐ Giovani Calciatori/Calciatrici di età compresa tra i 10 anni compiuti ed i 12 anni, residenti nella nostra regione, o in provincia limitrofa di regione confinante

A tal proposito, si attesta che la scrivente società è in possesso dei seguenti requisiti:

1. La società è in possesso dei requisiti minimi previsti almeno per il riconoscimento come CLUB DI 2° LIVELLO;
2. I giovani calciatori/calciatrici verranno inseriti/e nei gruppi squadra di pari età e/o categoria, il cui gruppo è affidato ad un Tecnico qualificato dal Settore Tecnico ed opportunamente tesserato per la scrivente società;

3. Tecnici e dirigenti della società richiedente hanno una situazione disciplinare adeguata;
4. Al momento della “prova” sarà presente l’Esperto di aspetti socio relazionali, individuato nella persona del Sig. _____ (*indicare nome, cognome, numero iscrizione all’albo degli Psicologi, tipo di professionalità - p.e. Psicologo dello Sport - ed eventuali esperienze significative che si ritiene utile evidenziare, allegando Curriculum Vitae e dichiarazione di collaborazione sottoscritta da entrambe le parti*).

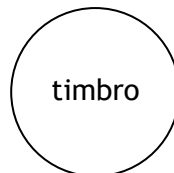
Ad integrazione delle informazioni sopra riportate, in allegato si inoltra elenco delle squadre giovanili allestite presso la nostra società, con indicazione del tecnico (e la relativa qualifica tecnica) cui è stato affidato il gruppo.

Si dichiara inoltre che la nostra società si impegna a rispettare le procedure previste in merito alle comunicazioni da fornire alla FIGC per “sottoporre a prova” giovani calciatori.

Data _____

Ruolo, Nome e cognome leggibile

*Timbro e firma del Presidente della Società
o del Rappresentante Legale
o del Responsabile del Settore Giovanile*



Fac-Simile



Spett.le
Ufficio del Coordinatore Federale Regionale SGS
Regione

ORGANIZZAZIONE DI CAMP ESTIVI /CENTRI ESTIVI

Il sottoscritto _____, in qualità di Legale Rappresentante/
Responsabile del Settore Giovanile della Società _____ con sede
nel Comune di _____, Prov. _____, con la presente
informa codesto Ufficio del Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico che la
Società intende organizzare un Centro Estivo / Camp Estivo aperto anche a ragazzi non tesserati per la
propria Società come di seguito specificato:

LUOGO

PERIODO [compreso nel periodo di vacanze estive scolastiche]

TIPOLOGIA DEL CENTRO/CAMP (es. Ludico-Sportivo, Avviamento/Perfezionamento Tecnico, Calcio a 5, ,
Sportivo-Multidisciplinare, ecc.)

RESPONSABILE TECNICO (tesserato per la società):

CONTATTI: mail _____ cell. _____

REFERENTE ORGANIZZATIVO:

CONTATTI: mail _____ cell. _____

Dichiaro di essere a conoscenza di quanto previsto dal CU SGS n.1 relativamente alle disposizioni regolamentari nell'organizzazione dei Centri/Camp Estivi e in particolare della necessità di "Nulla Osta" della Società di appartenenza per i tesserati con vincolo pluriennale nonché della esigenza di garantire in quanto Società organizzatrice idonea copertura assicurativa a favore dei giovani che risultano tesserati per altre Società o che non sono tesserati per alcuna Società affiliata alla FIGC.

Luogo e data:

Il Legale Rappresentante/Responsabile del Settore Giovanile

Timbro Società:



Spett.le
Ufficio del Coordinatore Federale Regionale SGS
Regione _____

ORGANIZZAZIONE DI OPEN DAY

Il sottoscritto _____, in qualità di Legale Rappresentante/
Responsabile del Settore Giovanile della Società _____ con sede
nel Comune di _____, Prov. _____, con la presente
informo codesto Ufficio del Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico che la
Società intende organizzare un OPEN DAY al fine di promuovere la propria attività e favorire la conoscenza
del proprio club, dello proprio struttura e dello propria organizzazione, oltre che del proprio staff, in base o
quanto previsto dal CU n.1 SGS, come di seguito specificato:

LUOGO _____

GIORNO _____ ORARIO _____

TIPOLOGIA DELL'OPEN DAY (es. maschile e/o femminile, calcio e/o calcio a 5)

RESPONSABILE TECNICO (tesserato per la società):

CONTATTI: mail _____ cell. _____

RESPONSABILE ORGANIZZATIVO: _____

CONTATTI: mail _____ cell. _____

Dichiaro di essere a conoscenza di quanto previsto dal CU SGS n.1 relativamente alle disposizioni
regolamentari nell'organizzazione degli OPEN DAY, ovvero che, considerando il carattere promozionale
degli "OPEN DAY" stessi, si precisa che in occasione di tali attività le Società possono coinvolgere
esclusivamente giovani non tesserati/e per altre Società affiliate alla FIGC.

Luogo e data:

Il Legale Rappresentante/Responsabile del Settore Giovanile

Timbro Società:
