



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° 23 S.G.S. DEL 10 DICEMBRE 2024

1. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

ATTIVITA' GIOVANILE

COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

AVVISO ALLE SOCIETÀ

Considerato che per la compilazione dei calendari dei tornei si è tenuto conto anche delle disponibilità dei campi di gioco e delle indicazioni fornite dalle Società, si è potuto incorrere in inevitabili concomitanze di gare.

Tanto premesso, si invitano tutte le Società a controllare attentamente le date e gli orari dei calendari dei Tornei, per eliminare le eventuali concomitanze di gare sullo stesso campo di gioco e, quindi, accordarsi per lo spostamento delle gare con le Società interessate, comunicando subito tale accordo a questa Delegazione a mezzo e-mail (cp.vibovalentia@lnd.it) recante la firma di entrambe le società interessate.

TORNEO PULCINI – GIOCHIAMO TUTTI DI PIU' E MEGLIO

In allegato al presente Comunicato Ufficiale si rimette il calendario del Torneo "Giochiamo tutti di più e meglio" Categoria Pulcini della stagione sportiva 2024/2025.

ANNUARIO SOCIETÀ, DATI, INTERROGAZIONI VARIE

Si comunica che i dati anagrafici delle società (indirizzo corrispondenza, indirizzo e-mail, PEC, recapiti telefonici ecc.) partecipanti al campionato, possono essere visionati sul Portale F.I.G.C. - Anagrafe Federale <https://anagrafefederale.figc.it/> o in alternativa si consiglia di scaricare l'APP:



ORGANICO PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE

962451 ATLETICO PIZZO
939011 A.S.D. COMPENS. CAPO VATICANO
950028 U.S.D. FRANCAVILLA ANGITOLA
955526 A.S.D. NUOVA BULLDOG VIBO
952571 A.S.D. NUOVA MEDIMO ORATORI
944211 A.S.D. PIZZO
962584 SANTONOFRIO CALCIO
933092 AGS.D. SORIANO 2010
610720 U.S. VIBONESE CALCIO

LIMITI DI ETÀ:

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

POSTA ELETTRONICA CERTIFICATA (PEC) S.S. 2024/2025

Si comunica che il Consiglio Direttivo del Comitato ha ritenuto confermare l'utilizzo della PEC per le comunicazioni di rito tra gli uffici e le società affiliate. Pertanto è **obbligatorio** che tutte le società siano munite di apposito indirizzo di Posta Elettronica Certificata (PEC), indicandola nella propria area riservata della procedura on-line.

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.

DISTINTE DI GARA

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

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara.

Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori

ARTICOLAZIONE DELLE GARE:

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

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

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

Delucidazioni 4° Tempo di Gioco:

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

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

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

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

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



Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

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

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

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

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

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

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

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

CAMPO DI GIOCO e DIMENSIONI PORTE:

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

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

I palloni devono essere regolamentari n. 4

DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI:

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

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

SOSTITUZIONI:

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due. Al termine del primo tempo, perciò, dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del 2° tempo.

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

RICHIESTA VARIAZIONE GARE

Le richieste di variazione gare, sottoscritte da entrambe le Società, almeno 3 (tre) giorni prima della data fissata per lo svolgimento della gara, verranno concesse solo se validamente motivate e documentate. Il recupero della gara per la quale è stato chiesto lo spostamento dovrà avvenire entro e non oltre la successiva giornata prevista dal calendario.

ARBITRAGGIO DELLE GARE:

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

PENALIZZAZIONI

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

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

BONUS

a) partecipazione riunione delle società	punti	1,00
--	-------	------

AMMENZE PER RINUNCIA

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

- 1^ rinuncia	€	10,00
- 2^ rinuncia	€	25,00
- 3^ rinuncia	€	46,00
- 4^ rinuncia	€	61,00

GRADUATORIA DI MERITO FINALE PRIMA FASE

Al fine di stabilire la graduatoria di merito finale della prima fase si terrà conto dei risultati delle gare oltre alle penalizzazioni e ai bonus sopra indicati.

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

- Livello raggiunto nel Sistema di Qualità dei club Giovanili
- Numero delle Green Card assegnate e validate
- Rapporto tra tecnici qualificati e numero bambini
- Numero bambine partecipanti alle gare
- Organizzazione del Terzo Tempo Fair Play
- Organizzazione di gare con multi-partite o della durata di 4 tempi di gioco

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

Sostituzioni non regolari

Mancato saluto a fine gara

Eventuali provvedimenti disciplinari comminati

In base alla posizione raggiunta nella graduatoria della prima fase, le squadre otterranno un **bonus valido per la graduatoria finale della seconda fase** che verrà così articolato:

a) squadra prima classificata	punti 6,00
b) squadra seconda classificata	punti 5,00
c) squadra terza classificata	punti 4,00
d) squadra quarta classificata	punti 3,00
e) squadra quinta classificata	punti 2,00
f) squadra sesta classificata	punti 1,00

SECONDA FASE

Il regolamento della seconda fase verrà reso noto con successivo comunicato ufficiale.

FASE REGIONALE**RAGGRUPPAMENTO 2:**

Vincente Delegazione Reggio Calabria

Vincente Delegazione Vibo Valentia

Vincente Delegazione Locri

Vincente Delegazione Gioia Tauro

Il programma delle gare sarà il seguente:

Raggruppamento 2: Sabato 10 Maggio 2025 ore 15:30

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

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

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO:

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

A seguito del risultato finale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti per la vittoria

1 punto per il pareggio

0 punti per la sconfitta.

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

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

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

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

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

IL SEGRETARIO
Giuseppe Restuccia

IL DELEGATO PROVINCIALE
Roberto Natale



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E **MEGLIO**

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA
U10 UNDER **U11**

TUTTI

Adatta
le modalità
di gioco
alle necessità
dei giovani
giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 2

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U10 UNDER U11

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

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

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 15'

2° tempo di gioco 15'

3° tempo di gioco 15'

4° tempo di gioco 15'

1° tempo multi-partita 15'

2° tempo multi-partita 15'



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

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





INDICE

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U10 UNDER U11

1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 3 contro 3 • U10/U11

Situazioni di gioco 4 contro 4 • U10/U11

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11

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



Dimensioni del campo (figura 1)

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

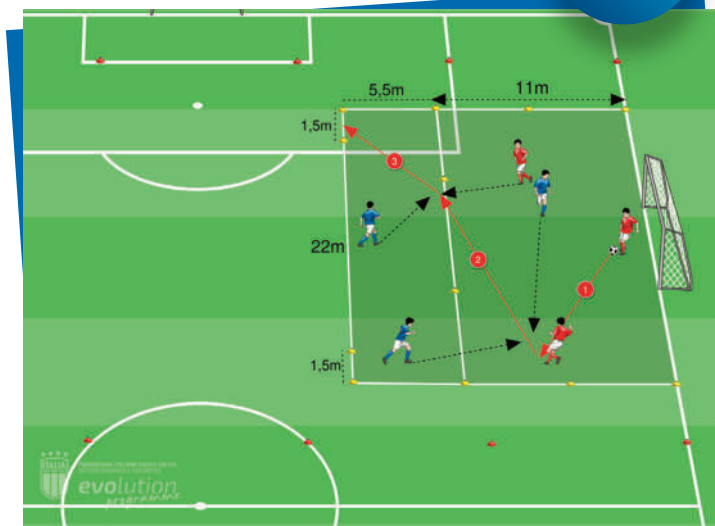


Figura 1

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

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

Retropassaggio al portiere

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



Falli e scorrettezze

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

Ripresa del gioco

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

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



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

Dimensioni del campo (figura 2):

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

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

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

Conquista dell'area di meta

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



Retropassaggio al portiere

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

Falli e scorrettezze

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

Ripresa del gioco

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

Due casi limite

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

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

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U10 UNDER U11

DUELLO

Attività

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

Proposte di gioco

Le attività 1 contro 1 vengono scelte dagli allenatori tra:

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

Note generali

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI
PER TORNARE
ALLA LOCANDINA



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

Dimensioni del campo (figura 3):

✓ **Rettangolo:** 5,5x11 metri.

Numero di giocatori:

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

DESCRIZIONE

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



Figura 3

REGOLE DEL GIOCO

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



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

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

Dimensioni del campo (figura 4):

✓ **Rettangolo:** 5,5x11 metri.

Numero di giocatori:

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

DESCRIZIONE

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

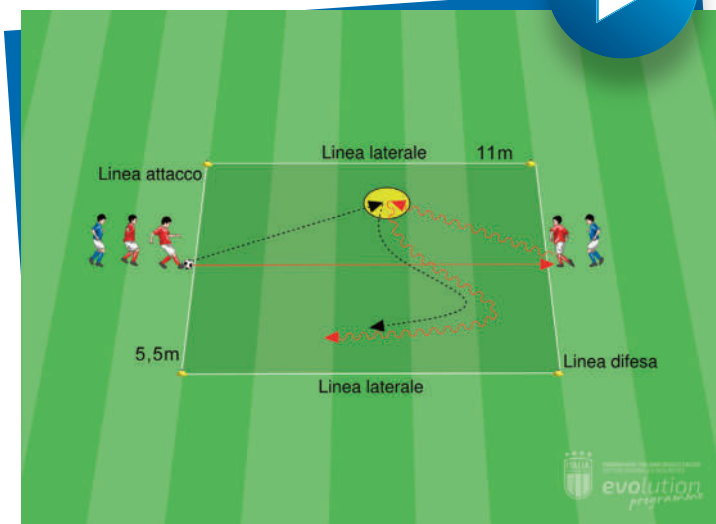


Figura 4

REGOLE DEL GIOCO

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



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

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

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

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

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

3) Attività di duello

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

Note generali

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

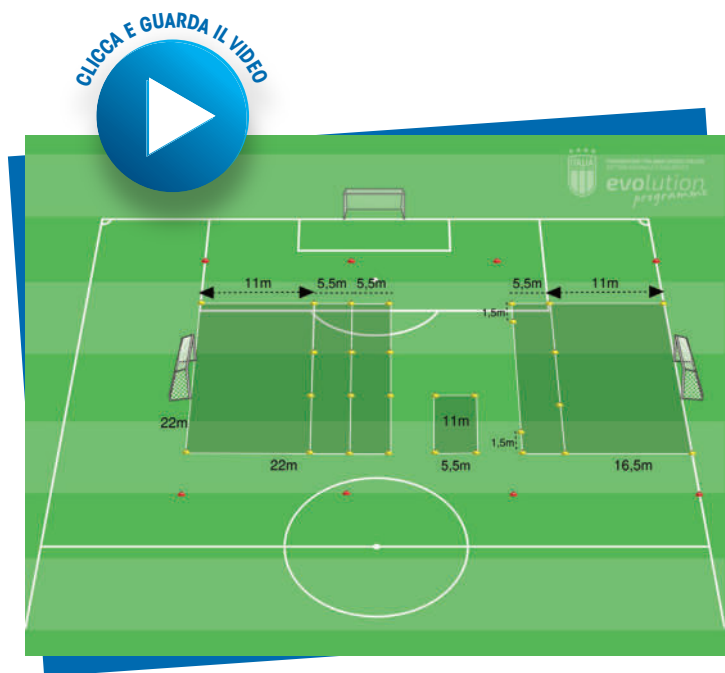


Figura 5

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

U10 UNDER U11

2



MULTI-PARTITE



MULTI-PARTITE CATEGORIA U10/U11

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

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

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

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

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

Tabella 1



DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

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

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

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

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

CONCLUSIONE

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

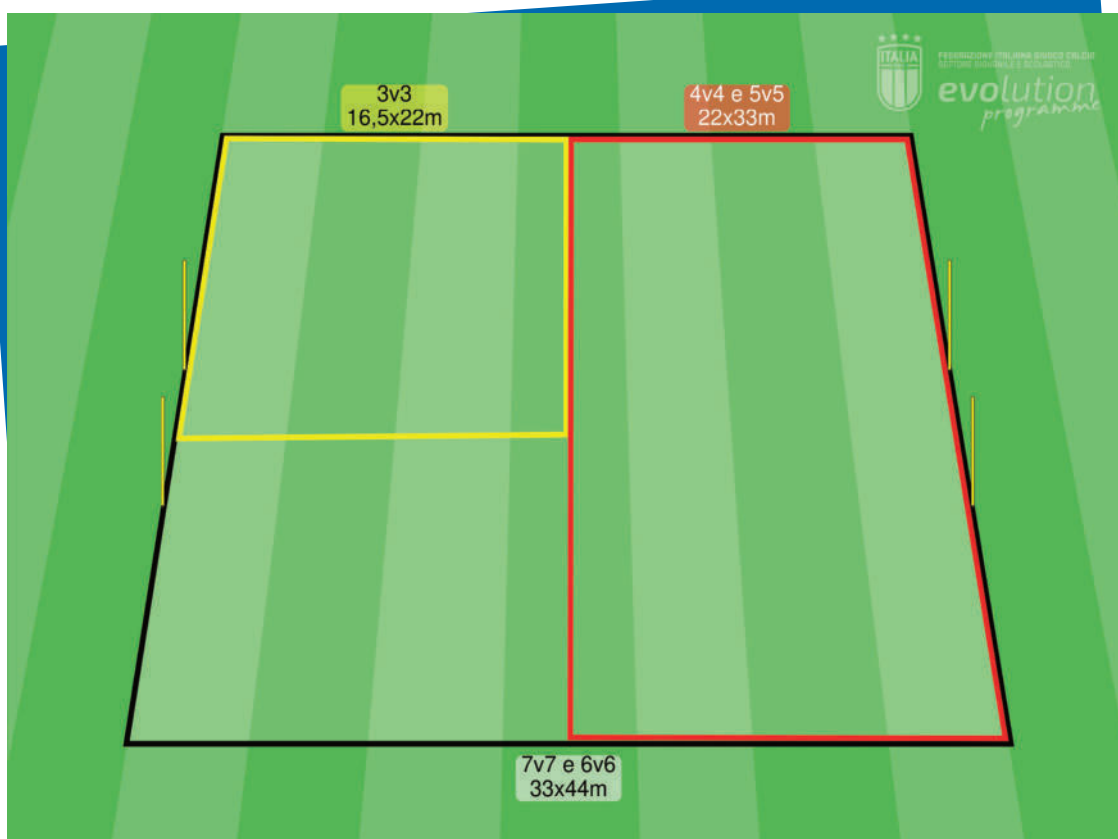


Figura 6



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

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



ESEMPIO 1 (figura 7)

Squadra A (blu): 14 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

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

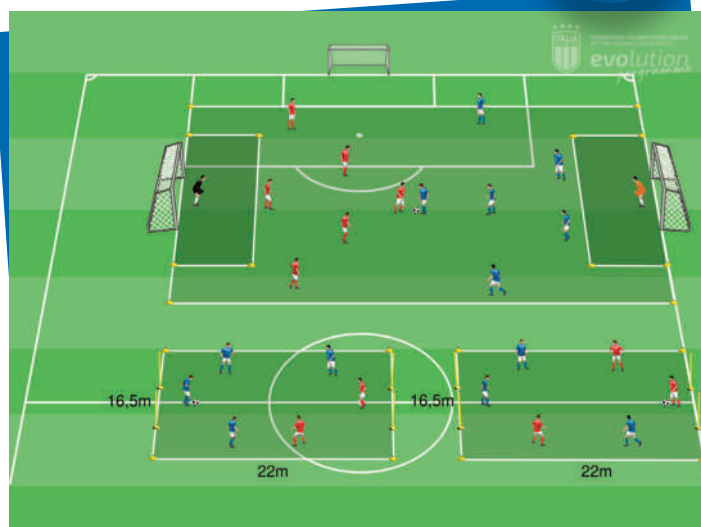


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

Squadra A (blu): 12 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

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

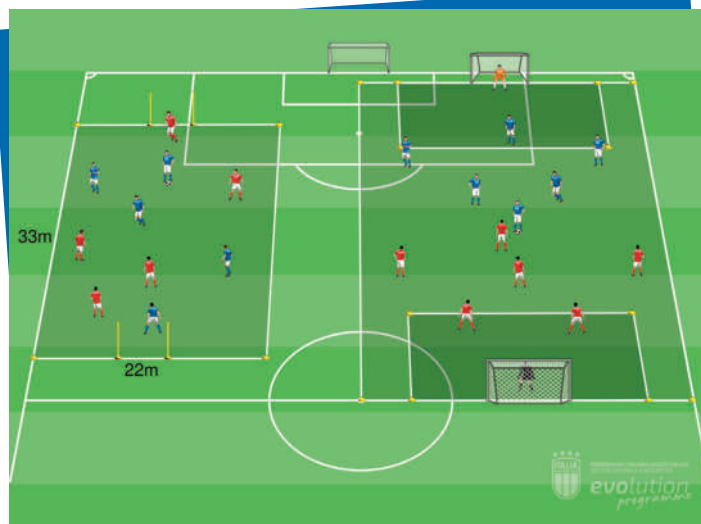


Figura 8



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



U10 UNDER U11



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

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

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

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

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



U10 UNDER U11

4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

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

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

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

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

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

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

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



ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U10/U11

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

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

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

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

OFF: attacco la porta

DIF: difendo la porta

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

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

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



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

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

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

Specifiche sulla rotazione dei giocatori tra la fase 1 e la fase 2 di gioco:

- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le proposte di *duello* 1 contro 1, nella fase 2 devono svolgere una delle due *situazioni di gioco*, andando così a sostituirsi ai loro compagni.
- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le *situazioni di gioco* 3 contro 3 e 4 contro 4 e che non vengono sostituiti dai compagni impegnati nei duelli 1 contro 1, durante la fase 2 possono giocare in una qualsiasi delle due *situazioni di gioco* previste (anche la stessa realizzata durante la fase 1).

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 7 contro 7 e i loro compagni impegnati nella *multi-partita*, fa fede il regolamento di gioco della categoria U10/U11.

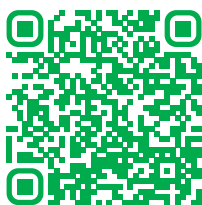
U10 UNDER U11

5



RICERCHE E NUMERI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



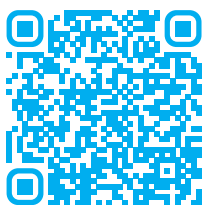
U10 UNDER U11

6



AGGIORNAMENTI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE





F.I.G.C. - Comitato Regionale Calabria - L.N.D. DELEGAZIONE PROVINCIALE VIBO VALENTIA



TORNEO PULCINI – 1° FASE S.S. 2024-2025

1^ Giornata

NUOVA BULLDOG	SORIANO 2010	SABATO 21/12 ORE 10:30
FRANCAVILLA	SANTONOFRIO	VENERDÌ 20/12 ORE 15:00
PIZZO	ATLETICO PIZZO	LUNEDÌ 16/12 ORE 15:00
CAPO VATICANO	VIBONESE	LUNEDÌ 16/12 ORE 15:00
<u>RIPOSO</u>	<u>NUOVA MEDIMO</u>	

2^ Giornata

VIBONESE	NUOVA MEDIMO	GIOVEDÌ 2/1 ORE 16:00
ATLETICO PIZZO	CAPO VATICANO	VENERDÌ 3/1 ORE 15:00
SANTONOFRIO	PIZZO	VENERDÌ 3/1 ORE 15:00
SORIANO 2010	FRANCAVILLA	SABATO 4/1 ORE 15:00
<u>RIPOSO</u>	<u>NUOVA BULLDOG</u>	

3^ Giornata

FRANCAVILLA	NUOVA BULLDOG	VENERDÌ 10/1 ORE 15:00
PIZZO	SORIANO 2010	GIOVEDÌ 9/1 ORE 15:00
CAPO VATICANO	SANTONOFRIO	SABATO 11/1 ORE 17:30
NUOVA MEDIMO	ATLETICO PIZZO	SABATO 11/1 ORE 15:00
<u>RIPOSO</u>	<u>VIBONESE</u>	

4^ Giornata

ATLETICO PIZZO	VIBONESE	VENERDÌ 17/1 ORE 15:00
SANTONOFRIO	NUOVA MEDIMO	VENERDÌ 17/1 ORE 15:00
SORIANO 2010	CAPO VATICANO	MERCOLEDÌ 15/1 ORE 17:30
NUOVA BULLDOG	PIZZO	SABATO 18/1 ORE 9:30
<u>RIPOSO</u>	<u>FRANCAVILLA</u>	

5^ Giornata

PIZZO	FRANCAVILLA	LUNEDÌ 20/1 ORE 15:00
CAPO VATICANO	NUOVA BULLDOG	LUNEDÌ 20/1 ORE 15:00
NUOVA MEDIMO	SORIANO 2010	SABATO 25/1 ORE 15:00
VIBONESE	SANTONOFRIO	GIOVEDÌ 23/1 ORE 16:00
<u>RIPOSO</u>	<u>ATLETICO PIZZO</u>	

6^ Giornata

SANTONOFRIO	ATLETICO PIZZO	VENERDÌ 31/1 ORE 15:00
SORIANO 2010	VIBONESE	MERCOLEDÌ 29/1 ORE 17:30
NUOVA BULLDOG	NUOVA MEDIMO	SABATO 1/2 ORE 9:30
FRANCAVILLA	CAPO VATICANO	VENERDÌ 31/1 ORE 15:00
<u>RIPOSO</u>	<u>PIZZO</u>	

7^ Giornata

CAPO VATICANO	PIZZO	SABATO 8/2 ORE 17:30
NUOVA MEDIMO	FRANCAVILLA	SABATO 8/2 ORE 15:00
VIBONESE	NUOVA BULLDOG	GIOVEDÌ 6/2 ORE 16:00
ATLETICO PIZZO	SORIANO 2010	VENERDÌ 7/2 ORE 15:00
<u>RIPOSO</u>	<u>SANTONOFRIO</u>	

8^ Giornata

SORIANO 2010	SANTONOFRIO	MERCOLEDÌ 12/2 ORE 17:30
NUOVA BULLDOG	ATLETICO PIZZO	SABATO 15/2 ORE 10:30
FRANCAVILLA	VIBONESE	VENERDÌ 14/2 ORE 15:00
PIZZO	NUOVA MEDIMO	LUNEDÌ 10/2 ORE 15:00
<u>RIPOSO</u>	<u>CAPO VATICANO</u>	

9^ Giornata

NUOVA MEDIMO	CAPO VATICANO	SABATO 22/2 ORE 15:00
VIBONESE	PIZZO	GIOVEDÌ 20/2 ORE 16:00
ATLETICO PIZZO	FRANCAVILLA	VENERDÌ 21/2 ORE 15:00
SANTONOFRIO	NUOVA BULLDOG	VENERDÌ 21/2 ORE 15:00
<u>RIPOSO</u>	<u>SORIANO 2010</u>	



ANNUARIO TORNEO PULCINI I° FASE - s.s.2024/2025



DELEGAZIONE PROVINCIALE VIBO VALENTIA

ANNUARIO SOCIETA', DATI, INTERROGAZIONI VARIE

Si comunica che i dati anagrafici delle società (indirizzo corrispondenza, indirizzo e-mail, PEC, recapiti telefonici ecc.) partecipanti al campionato, possono essere visionati sul Portale F.I.G.C. - Anagrafe Federale <https://anagrafefederale.figc.it/> o in alternativa si consiglia di scaricare l'APP :

PLAY LND



A.S.D. ATLETICO PIZZO

Matr. 962451

Campo da giuoco: COMUNALE FRANCAVILLA ANGITOLA -CDA CERASARA – FRANCAVILLA ANGITOLA (VV)

A.S.D. COMPRENSORIO CAPO VATICANO

Matr. 939011

Campo da giuoco: COMUNALE SAN GIOVANNI BOSCO - RICADI

U.S.D. FRANCAVILLA ANGITOLA

Matr. 950028

Campo da giuoco: COMUNALE FRANCAVILLA ANGITOLA -CDA CERASARA – FRANCAVILLA ANGITOLA (VV)

A.S.D. NUOVA BULLDOG VIBO

Matr. 955526

Campo da giuoco: COMUNALE R.MARZANO – VIBO MARINA

A.S.D. NUOVA MEDIMO ORATORI

Matr. 952571

Campo da giuoco: COMUNALE DINAMI (245) – LOC. DELLA FROCCA – DINAMI (VV)

A.S.D. PIZZO

Matr. 944211

Campo da giuoco: COMUNALE MAIERATO – VIA CAV. VITTORIO VENETO – MAIERATO (VV)

A.S.D. SANT'ONOFRIO CALCIO

Matr. 962584

Campo da giuoco: COMUNALE MAIERATO – VIA CAV. VITTORIO VENETO – MAIERATO (VV)

AGS.D. SORIANO 2010

Matr. 933092

Campo da giuoco: COMUNALE PRIMERANO – SORIANO CALABRO

U.S. VIBONESE CALCIO

Matr. 610720

Campo da giuoco: DA DEFINIRE



PULCINI

GRASSROOTS CHALLENGE

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Fase:	Delegazione:
Data:	Luogo/Orario:

Società 1	
Società 2	

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

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

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

	Punteggio INCONTRO	
Società	A	TOTALE
1		
2		

Si ricorda di allegare le distinte delle due squadre

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

MODELLO PER RICHIESTA SPOSTAMENTO GARE



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI VIBO VALENTIA

VIALE AFFACCIO – II^a Traversa – Palazzo Nesci, n.23 – 89900 VIBO VALENTIA

TEL.. 0963 93411- FAX. 0963 991837

e-mail: cp.vibovalentia@lnd.it

INOLTRATO DALLE SOCIETA':

SOCIETA' OSPITANTE _____ **SOCIETA' OSPITE** _____

PER LA CATEGORIA _____ **GIRONE** _____ **GIORNATA** _____

PER LA GARA IN PROGRAMMA SUL CAMPO _____

IN DATA _____ **ALLE ORE** _____

PER RICHIEDERE UN :

ANTICIPO

POSTICIPO

SPOSTAMENTO CAMPO

SPOSTAMENTO ORARIO

CAUSA: _____

CHIEDONO DI GIOCARE IL _____ **ALLE ORE** _____

SUL CAMPO _____

IN VIA/PIAZZA _____ **CITTA'** _____

OMOLOGAZIONE CAMPO PER 'ILLUMINAZIONE

SI

NO

DATA _____

TIMBRO E FIRMA DEL PRESIDENTE
SOCIETA' OSPITANTE

TIMBRO E FIRMA DEL PRESIDENTE
SOCIETA' OSPITATA