



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

COMITATO REGIONALE CALABRIA

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

Indirizzo Internet: www.crcalabria.it

e-mail: segreteria@crcalabria.it

Posta Certificata: segreteria@pec.crcalabria.it

tesseramento@pec.crcalabria.it

amministrazione@pec.crcalabria.it

giustiziasportiva@pec.crcalabria.it

ATTIVITA' GIOVANILE

Stagione Sportiva 2025/2026

Comunicato Ufficiale n° 13 del 28 Agosto 2025

1. COMUNICAZIONI DELLA F.I.G.C.

DOMANDE DI: FUSIONE – SCISSIONE

Si informa che la F.I.G.C. ha ratificato le richieste di Fusione, mutamento di denominazione sociale e Scissione, proposte dalle società di seguito elencate:

FUSIONE

(954122) A.S.D. VIRTUS CORIGLIANO 2021 (CS) **con** (962723) CORIGLIANO CALCIO (CS)
dando origine a **(964210) A.S.D. CORIGLIANO CALCIO di CORIGLIANO-ROSSANO (CS)**

SCISSIONE

(947975) A.S.D. CALCIO MALVITO scissione in favore della beneficiaria **A.S.D. VIRTUS ACRI (matr.964098)**

2. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Allegati

Si rimettono in allegato i seguenti Comunicati Ufficiali pubblicati dal S.G.S.:

COMUNICATO UFFICIALE N. 9 pubblicato dal S.G.S inerente " Criteri di ammissione ai Campionati Regionali Under 17, Under 16, Under 15 e Under 14 per la stagione sportiva 2026/2027;

COMUNICATO UFFICIALE N. 10 pubblicato dal S.G.S relativo al Campionato Nazionale Under 17 Femminile - s.s. 2025/2026;

COMUNICATO UFFICIALE N. 11 pubblicato dal S.G.S relativo al Campionato Nazionale Under 15 Femminile - s.s. 2025/2026;

COMUNICATO UFFICIALE N. 12 pubblicato dal S.G.S relativo al Torneo Nazionale Under 14 Pro - s.s. 2025/2026;

COMUNICATO UFFICIALE N. 13 pubblicato dal S.G.S relativo all'Attività Nazionale Giovanile Under 13 Futsal Elite - s.s. 2025/2026;

COMUNICATO UFFICIALE N. 14 pubblicato dal S.G.S relativo all' Torneo Nazionale Giovanile Under 12 Femminile Calcio a Otto - s.s. 2025/2026;

COMUNICATO UFFICIALE N. 15 pubblicato dal S.G.S relativo all'Attività Nazionale Esordienti Under 13 Pro di Calcio a Nove - s.s. 2025/2026;

COMUNICATO UFFICIALE N. 16 pubblicato dal S.G.S relativo all'Attività Nazionale Torneo Esordienti Fair Play Elite Under 13 di Calcio a Nove - s.s. 2025/2026.

3. COMUNICAZIONI DELLA L.N.D.

Allegati

Si rimettono in allegato le seguenti Circolari pubblicati dalla L.N.D.:

CIRCOLARE N. 26 - 2025 CENTRO STUDI TRIBUTARI avente per oggetto: Conversione in Legge 8 agosto 2025, n.119 del D.L. n. 96 del 30 giugno 2025, recante disposizioni urgenti per l'organizzazione e lo svolgimento di grandi eventi sportivi, nonché ulteriori disposizioni urgenti in materia di sport;

CIRCOLARE N. 27 - 2025 CENTRO STUDI TRIBUTARI avente per oggetto: Sport Bonus 2025 – Pubblicazione dell'elenco degli ammessi alla procedura del beneficio fiscale: scadenza adempimenti: 10 settembre 2025;

4. COMUNICAZIONI DEL COMITATO REGIONALE

INATTIVITA' SOCIETA'

Preso atto della rinuncia allo svolgimento dei Campionati di propria competenza e relativa allo scioglimento da parte della sotto elencata società:

962475

CALCIO DIAMANTE

di Diamante (CS)

si delibera l'esclusione della stessa dal competente Campionato con conseguente dichiarazione di inattività. Nei confronti della stessa viene applicato il disposto di cui all' art. 110, punto 1, delle Norme Organizzative della F.I.G.C., pertanto tutti i calciatori tesserati con la suddetta società sono liberi d'autorità dalla data di pubblicazione del presente Comunicato Ufficiale.

IL SEGRETARIO
Emanuele Daniele

IL PRESIDENTE
Saverio Mirarchi



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA – VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2025 – 2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 09/S.G.S. del 05/08/2025

Si pubblicano di seguito i “Criteri di ammissione ai Campionati Regionali Under 17, Under 16, Under 15, Under 14” per la stagione sportiva 2026/2027, approvati dal Consiglio Direttivo SGS nella seduta tenutasi il 01/08/2025.

Si comunica, altresì, che eventuali progetti di modifica dei succitati Campionati Regionali proposti dai Comitati Regionali per la stagione sportiva 2026/2027, dovranno essere presentati all’esame del Consiglio Direttivo che se ne riserva l’approvazione.

I Criteri di ammissione sono applicati integralmente anche alle società neo affiliate nella stagione sportiva 2026/2027.

A partire dalla stagione sportiva 2024/2025 le attività organizzate dai Comitati Regionali L.N.D. per Under 16 e Under 14 devono intendersi come Campionati e non come Tornei.

Per quanto sopra, con riferimento a quanto previsto alla sezione “Preclusione alla partecipazione ai Campionati Regionali in ENTRAMBE le CATEGORIE” al punto 1., dovrà essere garantita la partecipazione di almeno una squadra all’attività Allievi, Giovanissimi, Esordienti e/o Pulcini.

Si pubblicano inoltre in allegato le norme specifiche applicate ai format dei Comitati Regionali L.N.D. Emilia Romagna (all. 1) e Piemonte Valle d’Aosta (all. 2).

PUBBLICATO IN ROMA IL 05/08/2025

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

I Comitati Regionali dovranno pubblicare sui Comunicati Ufficiali la composizione degli organici (numero dei gironi e numero squadre ammesse) ed i meccanismi di "promozione/retrocessione" dei Campionati Regionali di calcio a 11. Si fa presente che la partecipazione esclusiva ad attività di Calcio a 5 nelle categorie Allievi e Giovanissimi costituisce motivo preclusivo. L'attività di Calcio a 11 nelle categorie Allievi e Giovanissimi dovrà avere carattere annuale.

Si fa presente che i criteri determinati dalla FIGC - Settore Giovanile e Scolastico non potranno essere modificati, né sarà possibile variare i punteggi attribuiti nelle tabelle A, B, C, D ed E.

I Comitati Regionali potranno eventualmente agire attraverso l'individuazione di ulteriori criteri regionali come specificato di seguito.

A partire dalla stagione sportiva 2024/2025 le attività organizzate dai Comitati Regionali L.N.D. per Under 16 e Under 14 devono intendersi come Campionati e non come Tornei.

Diritto a partecipare ai Campionati Regionali Under 17, Under 16, Under 15, Under 14

Sono AMMESSE DI DIRITTO, per la stagione sportiva 2026/2027, se fanno richiesta di partecipazione (in classifica):

1. le Squadre di società professionistiche non iscritte ai Campionati Nazionali Giovanili che ne fanno richiesta per la prima volta;
2. le Squadre di società professionistiche che al termine della stagione sportiva 2025/2026 saranno retrocesse nel Campionato Nazionale di Serie D;
3. le squadre campioni provinciali e locali della categoria Allievi e Giovanissimi;
4. le squadre non retrocesse di ciascun girone.

I singoli Comitati Regionali territorialmente competenti, ove sia possibile sia per il numero di Società presenti che per motivi organizzativi e strutturali, potranno consentire la partecipazione ai Campionati Regionali Under 17, Under 16, Under 15 e Under 14 a squadre di Società professionistiche già impegnate nei Campionati Nazionali Giovanili. Tale partecipazione, a discrezione di ogni singolo Comitato, potrà essere considerata fuori classifica o con diritto di classifica ma senza la possibilità di conquistare i titoli regionali e di prendere parte alle fasi finali per l'aggiudicazione degli stessi e senza la possibilità di retrocedere e di prendere parte alle gare valevoli per la determinazione delle retrocessioni. Con le stesse modalità di partecipazione, ogni singolo Comitato Regionale potrà consentire l'iscrizione ai Campionati Provinciali di una seconda squadra di società dilettante o di puro settore.

INOLTRE, dopo aver assegnato gli eventuali posti disponibili sulla base dei criteri regionali pubblicati sui Comunicati Ufficiali, gli eventuali posti a disposizione saranno assegnati alle Società che partecipano nella stagione sportiva 2026/2027 al Campionato Nazionale di Serie D, purché ne facciano richiesta e non siano precluse, e sempre sulla base di ulteriori criteri regionali.

Preclusioni

a cura della FIGC - Settore Giovanile e Scolastico

NON possono essere ammesse a partecipare ai Campionati Regionali le squadre di Società che, in ambito di attività di Settore Giovanile e nel corso della stagione sportiva 2025/2026, INCORRONO in una delle seguenti preclusioni e di quelle riportate nei paragrafi 2.1 e 2.2 del Comunicato Ufficiale n° 1:

PRECLUSIONE alla partecipazione ai Campionati Regionali Under 17, Under 16, Under 15, Under 14

1. mancata partecipazione, nella precedente stagione sportiva (2025/2026) a campionati organizzati dalla F.I.G.C. nelle categorie giovanili Allievi (Under 17 o Under 16), Giovanissimi (Under 15 o Under 14), Esordienti¹ e/o Pulcini², fatte salve le specifiche esigenze regionali per ciascuna categoria^{*1};
2. provvedimenti di cui all'art. 9 del Codice di Giustizia Sportiva che determinano, una sanzione tra squalifica ed inibizione a carico del Presidente di durata complessivamente pari o superiore a 12 mesi.
3. condanna della Società per illecito sportivo

¹⁻² escluse le Società Professionistiche

ESCLUSIONE dal Campionato solo per la categoria DOVE È OCCORSA LA PRECLUSIONE^{*2}:

1. Esclusione della squadra per quanto disposto dalla sezione 8.5 "Classifica disciplina" del Comunicato Ufficiale n. 1 del S.G.S. e con l'eccezione della condanna della società per illecito sportivo che comporta la preclusione per entrambe le categorie;

2. provvedimenti di cui all'art. 9 del Codice di Giustizia Sportiva che determinano, per il singolo soggetto, una sanzione tra squalifica ed inibizione di durata complessivamente pari o superiore a 12 mesi inflitti a qualsiasi Dirigente o Collaboratore tesserato per la Società;
3. superamento dei 100 punti nella classifica disciplina, redatta al termine della "stagione regolare" del Campionato 2025/2026 per le sole squadre Giovanissimi e Allievi (regionali, provinciali e locali) in base ai provvedimenti sanzionatori inflitti nei confronti della Società, Dirigenti, Collaboratori, Tecnici e Calciatori, salvo deroga concessa dal Consiglio Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico su istanza motivata e previo parere positivo del Comitato Regionale L.N.D. di appartenenza. In caso di accoglimento dell'istanza la partecipazione al Campionato si intenderà in sovrannumero.
4. superamento dei 100 punti nella classifica disciplina redatta, con riferimento alle sole gare della fase finale di aggiudicazione del titolo regionale o provinciale, o alle sole gare valevoli per la determinazione delle retrocessioni, della stagione sportiva 2025/2026 per le squadre Giovanissimi e Allievi, in base ai provvedimenti sanzionatori inflitti nei confronti della Società, Dirigenti, Collaboratori, Tecnici e Calciatori, salvo deroga concessa dal Consiglio Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico su istanza motivata e previo parere positivo del Comitato Regionale L.N.D. di appartenenza. In caso di accoglimento dell'istanza la partecipazione al Campionato si intenderà in sovrannumero.
5. superamento dei 100 punti nella classifica disciplina redatta, con riferimento alle sole gare della fase eliminatoria e finale di aggiudicazione del titolo nazionale della stagione sportiva 2025/2026 per le squadre Giovanissimi e Allievi, in base ai provvedimenti sanzionatori inflitti nei confronti della Società, Dirigenti, Collaboratori, Tecnici e Calciatori, salvo deroga concessa dal Consiglio Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico su istanza motivata e previo parere positivo del Comitato Regionale L.N.D. di appartenenza. In caso di accoglimento dell'istanza la partecipazione al Campionato si intenderà in sovrannumero.
6. ritiro di una squadra in classifica dopo l'inizio del Campionato.

Organico dei Campionati Regionali Under 17, Under 16, Under 15, Under 14 - Eventuali posti a disposizione

a cura della FIGC – Settore Giovanile e Scolastico

Gli eventuali posti disponibili saranno assegnati mediante una graduatoria redatta secondo i punteggi di seguito indicati tra le Società che hanno presentato richiesta di partecipazione ai Campionati Regionali (*i punteggi indicati nelle tabelle A, B, C, D ed E, determinati dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC, non potranno essere modificati per nessun motivo*):

A	MERITI TECNICI e DISCIPLINARI relativi a risultati conseguiti nella stagione sportiva 2025/2026	Punti
1	<i>Società vincitrice del Campionato Provinciale Under 14 se intende partecipare ai campionati della categoria Under 15</i>	20
2	<i>Società vincitrice del Campionato Provinciale Under 15 se intende partecipare ai campionati della categoria Under 16</i>	20
3	<i>Società vincitrice del Campionato Provinciale Under 16 se intende partecipare ai campionati della categoria Under 17</i>	20
4	<i>Società vincitrice di girone del Campionato Provinciale nella medesima categoria per cui viene presentata richiesta</i>	10
5	<i>Posizione nella classifica disciplina con la squadra della stessa categoria di quella per cui è stata presentata richiesta</i> 1ª classificata 2ª classificata 3ª classificata 4ª classificata 5ª classificata 6ª classificata	20 15 10 8 6 5
	<i>Nota: per Società che hanno iscritto più squadre della medesima categoria si terrà conto del punteggio ottenuto dalla squadra "in classifica"</i>	
6	<i>Società vincente la classifica disciplina - con la squadra "fuori classifica" - nel Campionato Provinciale della stessa categoria a cui si fa richiesta</i>	10
B	PARTECIPAZIONE ai CAMPIONATI GIOVANILI nella stagione sportiva 2025/2026	Punti
	<i>Partecipazione al Campionato Regionale Under 17 (non vengono assegnati punti se la Società, nella stagione 2025/2026, è retrocessa)</i>	20
	<i>Partecipazione al Campionato Regionale Under 15 (non vengono assegnati punti se la Società, nella stagione 2025/2026, è retrocessa)</i>	20

	<i>Partecipazione al Campionato Regionale Under 16</i> (non vengono assegnati punti se la Società, nella stagione 2025/2026, è retrocessa) Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Campionato/Torneo	20
	<i>Partecipazione al Campionato Regionale Under 14</i> (non vengono assegnati punti se la Società, nella stagione 2025/2026, è retrocessa) Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Campionato	20
	<i>Partecipazione al Campionato Regionale Under 14 (modalità 9vs9)</i> (non vengono assegnati punti se la Società, nella stagione 2025/2026, è retrocessa) Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Campionato	10
	<i>Partecipazione al Campionato Provinciale Under 17</i> Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Campionato	10
	<i>Partecipazione al Campionato Provinciale Under 16</i> Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Campionato	10
	<i>Partecipazione al Campionato Provinciale Under 15</i> Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Campionato	10
	<i>Partecipazione al Campionato Provinciale Under 14 (ivi compresa modalità 9vs9)</i> Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Campionato	10
	<i>Partecipazione al Campionato Under 17 Femminile</i> Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Campionato	10
	<i>Partecipazione al Campionato Under 15 Femminile</i> Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Campionato	10
	<i>Partecipazione ai Tornei Esordienti</i> Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Torneo	3
	<i>Partecipazione ai Tornei Pulcini</i> Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Torneo	3
	<i>Partecipazione ai Campionati Giovanili di Calcio a Cinque</i> (inclusi Esordienti e Pulcini) Per ogni squadra iscritta che ha concluso il Torneo	5
	<i>Partecipazione ad attività ufficiali nelle categorie primi calci e piccoli amici (per l'attività svolta in ciascuna categoria)</i>	3

C	ORGANIZZAZIONE della SOCIETA' nell'ambito dell'ATTIVITA' di BASE nella stagione sportiva 2025/2026	Punti
	Club Giovanili di 4° livello come da elenco definitivo per la stagione sportiva 2025/2026	35
	Club Giovanili di 3° livello come da elenco definitivo per la stagione sportiva 2025/2026	30
	Club Giovanili di 2° livello	15
	Club Giovanili di 1° livello	10
	Partecipazione Fase Nazionale del Torneo Pulcini#Grassroots Challenge	5
	Convenzione con uno o più Istituti Scolastici secondo i requisiti evidenziati nel Manuale del Sistema di Qualità dei Club Giovanili Edizione 2025	3
	Partecipazione alla fase finale del "Torneo magico/debuttanti" femminile / #Futsalchallenge Pulcini	2

D	ATTIVITA' DELLA SOCIETA' nella stagione sportiva 2025/2026	Punti
	Società di "Puro Settore Giovanile"	5

E	VARIE	Punti
	Partecipazione alle riunioni obbligatorie organizzate in ambito regionale e provinciale inerenti attività di Settore Giovanile e Scolastico (escluse le riunioni dell'attività di base) Per ogni riunione	2

Il Presidente del Comitato Regionale potrà disporre l'assegnazione di ulteriori 5 punti da assegnare per meriti particolari della Società.

Aspetti organizzativi generali
a cura del Comitato Regionale

L'organico dei Campionati Regionali, per la stagione sportiva 2026/2027, sarà così costituito:

Under 17: _____ gironi da _____ squadre ciascuno (totale squadre ____)
Under 16: _____ gironi da _____ squadre ciascuno (totale squadre ____)
Under 15: _____ gironi da _____ squadre ciascuno (totale squadre ____)
Under 14: _____ gironi da _____ squadre ciascuno (totale squadre ____)

Le Società che, al termine della stagione sportiva 2025/2026, si classificheranno agli ultimi _____ posti nei rispettivi gironi retrocederanno ai Campionati Provinciali, comprese le Società Professionistiche in classifica.

Ricordiamo che **le preclusioni hanno priorità rispetto al diritto di ammissione**.

*¹ Nel caso in cui una squadra dovesse vincere il titolo provinciale in qualsiasi categoria nella stagione sportiva 2025/2026 e risultasse preclusa per la mancanza della filiera nella stagione sportiva 2026/2027, i Comitati Regionali avranno facoltà di inserire la società nell'organico dei campionati regionali, in sovrannumero per la stagione sportiva 2026/2027, purché la mancata partecipazione riguardi non più di una categoria.

*² Nei Comitati Regionali che prevedono i meccanismi di promozione e retrocessione tra campionati di categorie differenti, l'esclusione non riguarderà la categoria dove è occorsa la preclusione ma la categoria immediatamente successiva per cui l'esclusione maturata nella categoria Under 14 riguarderà la categoria Under 15, l'esclusione maturata nella categoria Under 15 riguarderà la categoria Under 16 e l'esclusione maturata nella categoria Under 16 riguarderà la categoria Under 17.

*³ Per il Comitato Regionale Emilia Romagna L.N.D. i punteggi previsti al capitolo "A" "MERITI TECNICI e DISCIPLINARI" in relazione ai punti A1, A2, A3 e A4, non vanno applicati. I punteggi previsti ai punti A5 e A6 si applicano alla categoria immediatamente precedente rispetto a quella per cui viene presentata la richiesta.



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA – VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2025 – 2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 10 del 05/08/2025

UNDER 17 FEMMINILE 2025/2026

CAMPIONATO NAZIONALE GIOVANILE

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 17 FEMMINILE 2025/2026

Il Settore Giovanile e Scolastico organizza il Campionato Nazionale Under 17 Femminile disciplinato dal presente Regolamento.

ATTIVITÀ

Regionale Maschile

- a) Le seguenti tipologie di Società possono accedere direttamente alla Fase Interregionale del Campionato Nazionale Under 17 Femminile iscrivendo la propria squadra al **Campionato U15 o al Campionato U14 Provinciale maschile**, secondo norme, termini e modalità indicati dal Comitato Regionale LND territorialmente competente :
- società partecipanti alla Serie A Femminile,
 - società professionistiche partecipanti alla Serie B Femminile (o Società a loro riferite tramite apposito accordo)
 - società professionistiche maschili qualificate alla Fase Nazionale della stagione sportiva 2024/2025.

La partecipazione al **Campionato U15 o U14 Provinciale maschile**, potrà essere considerata fuori classifica o con diritto di classifica ma senza la possibilità di conquistare i titoli provinciali o regionali e di prendere parte alle fasi finali per l'aggiudicazione degli stessi.

Il Settore Giovanile e Scolastico, a fronte di presentazione di una relazione dettagliata e motivata, potrà concedere deroga all'iscrizione del club al **Campionato U15/U14 Provinciale maschile**.

- b) L'attività prevista come « Regionale Maschile » potrà essere scelta anche dalle seguenti tipologie di società con la possibilità di accedere alla Fase Play Off per la qualificazione alla Fase Interregionale, le cui modalità verranno definite con apposita comunicazione:
- società di Serie B Femminile
 - società professionistiche maschili di Serie A e B (o Società a loro riferite tramite apposito accordo)
 - società professionistiche di Serie C che, nella stagione 2024/2025 si sono qualificate alla Fase Interregionale del Campionato U17 Femminile, con proprie squadre e tesserate (quindi non sono considerate società a loro riferite tramite accordo)
 - società di Serie C Femminile che nella stagione 2024/2025 si sono qualificate alla fase interregionale del Campionato U17 Femminile

La partecipazione al **Campionato U15 o U14 Provinciale maschile** potrà essere considerata fuori classifica o con diritto di classifica ma senza la possibilità di conquistare i titoli provinciali o regionali e di prendere parte alle fasi finali per l'aggiudicazione degli stessi.

L'iscrizione e la partecipazione della propria squadra al **Campionato U15 o U14 Provinciale maschile** deve essere effettuata secondo norme, termini e modalità indicati dal Comitato Regionale LND territorialmente competente.

Facendo riferimento ai programmi di sviluppo realizzati nell'ambito delle attività di settore giovanile femminile ed in particolare alle opportunità di confronto con squadre maschili e miste, secondo quanto previsto dal C.U n°1 punto 3 "Attività Femminile" pag. 25, si specifica quanto segue:

Le società che prenderanno parte all'attività "Regionale Maschile" potranno partecipare al Campionato (categoria U15/U14, nati nel 2011/2012), impiegando giovani calciatrici nate nel 2009, 2010, 2011 e 2012.

Tale opportunità di partecipazione (**solo per le calciatrici nate nel 2009 e 2010**) è comunque subordinata alla consegna della dichiarazione sottoscritta dai genitori delle giovani calciatrici che dovrà essere compilata utilizzando il fac simile in allegato al CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico e depositata presso il Comitato Regionale o la Delegazione di competenza, prima dell'inizio del campionato.

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 17 FEMMINILE 2025/2026

Regionale Femminile

- a) Le società di Serie C (o Società a loro riferite tramite apposito accordo) e le società dilettantistiche o di puro settore (femminili e/o maschili) potranno iscriversi al Campionato Nazionale Under 17 Femminile e competere per l'accesso alle Fase Interregionale, partecipando alla prima fase locale, i cui gironi verranno definiti tenendo conto delle società iscritte.

In tal caso l'accesso alla Fase Interregionale non sarà diretto, ma sarà definito attraverso la disputa di una Fase Play Off, le cui modalità verranno specificate con apposita comunicazione.

Le società tenute alla partecipazione alla Fase Regionale Maschile in caso di impossibilità di inserimento negli organici del **Campionato U15/U14 provinciale maschile**, a seguito di verifica con il Comitato Regionale LND territorialmente competente, dovranno iscriversi alla Fase Regionale Femminile.

Le società partecipanti all'attività « Regionale Maschile », nel caso volessero, potranno comunque iscrivere una propria 2ª squadra all'attività « Regionale Femminile ». In questo caso le squadre saranno considerate fuori classifica, senza diritto di qualificazione alla successiva Fase Interregionale.

ISCRIZIONI

Entrambe le procedure di registrazione secondo quanto previsto dai punti A) e B) di seguito indicati SONO obbligatorie. La mancata finalizzazione anche di una sola delle due procedure non consentirà la partecipazione ad alcuna fase del medesimo Campionato.

A) Regionale Maschile

1. L'iscrizione al Campionato U15/U14 Provinciale maschile dovrà essere effettuata attraverso il Comitato Regionale LND territorialmente competente secondo i termini previsti dallo stesso Comitato, seguendo la procedura prevista dal portale dedicato.
2. La registrazione attraverso l'accesso al PORTALE SERVIZI FIGC (<https://anagrafefederale.figc.it/>) utilizzando l'utenza abilitata alle funzioni di Anagrafe Federale. Le iscrizioni saranno aperte dal 6 agosto 2025 al 1° settembre 2025.

B) Regionale Femminile

1. L'iscrizione alla fase locale del Campionato Nazionale Under 17 Femminile dovrà essere effettuata attraverso il Comitato Regionale LND territorialmente competente secondo i termini previsti dallo stesso Comitato, seguendo la procedura prevista dal portale dedicato.
2. La registrazione attraverso l'accesso al PORTALE SERVIZI FIGC (<https://anagrafefederale.figc.it/>) utilizzando l'utenza abilitata alle funzioni di Anagrafe Federale. Le iscrizioni saranno aperte dal 6 agosto 2025 al 1° settembre 2025.

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 17 FEMMINILE 2025/2026

ARTICOLAZIONE DEL CAMPIONATO

5 fasi, suddivise come segue:

1. Fase Regionale:

Regionale Maschile: Organizzazione dei Comitati Regionali o Delegazioni LND competenti sul territorio

Regionale Femminile: inizio entro il 19 Ottobre 2025 termine entro il 21 Dicembre 2025

Sulla base delle iscrizioni pervenute e della suddivisione delle squadre nei relativi gironi, il Settore Giovanile e Scolastico affiderà ad uno o più Comitati Regionali LND l'organizzazione della Fase Regionale che verrà sviluppata in stretto coordinamento con i relativi Coordinatori Federali Regionali SGS. Tale fase, qualora il numero di iscrizioni ed esigenze logistiche e organizzative lo richiedano, potrà coinvolgere più regioni limitrofe.

2. Fase Play Off di qualificazione alla Fase Interregionale: inizio entro il 11 Gennaio e termine entro il 25 Gennaio 2026

Le Società qualificate alla Fase Interregionale concorreranno per il titolo di Campione d'Italia Under 17 Femminile.

Le Società che non si qualificheranno alla Fase Interregionale proseguiranno l'attività disputando la seconda fase del Campionato a livello regionale fino a determinarne la vincente.

3. Fase Interregionale: inizio previsto il 08 febbraio 2026 termine 26 Aprile 2026

La Fase Interregionale sarà composta da 36 squadre (**le qualificate a seguito dei Play Off dalla Fase Regionale e le partecipanti alla Fase Regionale Maschile aventi diritto alla qualificazione diretta**) suddivise in 6 gironi da 6 squadre (**gare di andata e ritorno**) la composizione dei gruppi sarà resa nota tramite apposito comunicato, e si terrà conto del criterio della vicinanza geografica. Le prime 2 di ciascun girone e le 4 migliori terze classificate tra tutti i gironi accedono alla Fase Eliminatoria Nazionale. Per determinare le 4 migliori terze si terrà conto, nell'ordine: dei punti in classifica, della miglior differenza reti, del maggior numero di reti realizzate, della classifica disciplina relativa ai provvedimenti adottati nella Fase Interregionale, del sorteggio.

4. Fase Eliminatoria Nazionale:

- **in caso di qualificazione della Nazionale Under 17 alla gara di Semifinale del Campionato Europeo: inizio previsto il 24 maggio 2026 termine 7 giugno 2026**
- **in caso di eliminazione della Nazionale Under 17 dopo il girone eliminatorio del Campionato Europeo: inizio previsto il 17 maggio 2026 termine 31 maggio 2026**
- **in caso di mancata qualificazione della Nazionale Under 17 al Campionato Europeo: inizio previsto il 10 maggio 2026 termine 24 maggio 2026**

La Fase Eliminatoria Nazionale sarà composta dalle 16 squadre qualificate dalla Fase Interregionale suddivise in 4 gironi da 4 squadre ciascuno (**gare di sola andata**) la composizione dei gruppi sarà resa nota tramite apposito comunicato, **le prime di ciascun gruppo accedono alla Fase Finale Nazionale.**

5. Fase Finale Nazionale:

La Fase Finale Nazionale è articolata in:

- Semifinali che si svolgeranno con gare di andata e ritorno (14 e 21 giugno 2026).
- Finale che si svolgerà in gara unica su campo neutro. Data e luogo saranno oggetto di apposito comunicato ufficiale.

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 17 FEMMINILE 2025/2026

REGOLAMENTO CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 17 FEMMINILE

ART. 1

PARTECIPAZIONE DELLE CALCIATRICI

1. Il Campionato è riservato alle giovani calciatrici della **Categoria UNDER 17 nate dal 01.01.2009 al 31.12.2010.**
Al Campionato possono altresì partecipare giovani calciatrici che abbiano compiuto il 14° anno di età.
2. **Fuori Quota**
Tenuto conto dello sviluppo dell'attività femminile giovanile in continua evoluzione, e per continuare a dare supporto ai club che hanno avviato progetti dedicati all'attività femminile giovanile da breve tempo, **è lasciata facoltà ai Comitati organizzatori** di applicare per la sola FASE REGIONALE FEMMINILE la possibilità di utilizzare n°2 Fuori quota nate nel **2008** con le seguenti modalità:
la possibilità di utilizzo di calciatrici "fuori quota" è riservata alle squadre femminili delle società neopromosse di Lega Pro Maschile (escluso il caso di società a loro riferite tramite accordo), alle società Dilettanti NON partecipanti, con la prima squadra, al campionato di Serie A Femminile nella stagione 2025/2026 ed alle società di puro settore giovanile (**solo ed esclusivamente in tale circostanza può essere considerata la possibilità di utilizzo della formula del "prestito" con presentazione di "nulla osta" della società di appartenenza**).
Le società che disputano il Campionato in accordo e per conto di Società Professionistiche di Serie A, di Serie B, o di Lega Pro sono equiparate alla Società Professionistica con cui hanno l'accordo. Pertanto, non potranno usufruire di fuori quota. **Resta inteso che nei Play Off, nella Fase Interregionale, nella Fase Eliminatoria Nazionale e nella Fase Finale Nazionale non è ammesso l'utilizzo di "fuori quota"**
3. **Prestiti**
Non sono consentiti

ART. 2

ORARIO, VARIAZIONI E RECUPERO DELLE GARE

Le gare non iniziate, non portate a termine o annullate sono recuperate con le modalità fissate, con decisione del Settore Giovanile e Scolastico e, laddove necessario, dei Comitati/Coordinamenti Regionali, sentito il parere delle società coinvolte. Resta inteso che le gare dovranno essere recuperate entro 15 giorni dalla data nella quale la gara era stata inizialmente calendarizzata. Eventuali variazioni al programma gare ufficiale dovranno essere comunicate **entro i termini stabiliti da ciascun Comitato/Coordinamento organizzatore.**

ART. 3

DETERMINAZIONE DELLE SQUADRE VINCITRICI

Criteri di classifica validi per tutte le fasi a girone

In base al risultato finale della gara, saranno attribuiti:

3 punti in caso di vittoria; 1 punto in caso di pareggio; 0 punti in caso di sconfitta.

Nella formazione delle classifiche finali nel caso di arrivo in parità di punteggio si terrà conto dei seguenti criteri

in caso di parità tra **due squadre** si terrà conto nell'ordine:

1. Dei punti conseguiti negli incontri diretti.
2. In caso di parità, della differenza reti negli incontri diretti.
3. In caso di ulteriore parità, si tiene conto della differenza reti ottenuta nel girone.
4. In seguito, del maggior numero di reti segnate nel girone.
5. Nel caso la parità persista, si tiene conto della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati.
6. Nel caso la parità persista si ricorre al sorteggio.

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 17 FEMMINILE 2025/2026

in caso di parità tra **tre o più squadre** si terrà conto nell'ordine:

1. Della classifica avulsa tra le squadre interessate, calcolando i punti conseguiti negli incontri diretti.
2. A parità di punti si tiene conto della differenza reti negli stessi incontri.
3. Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano ancora in parità, si tiene conto, nell'ordine:
 - a) della differenza reti negli incontri diretti tra le squadre interessate;
 - b) della differenza reti ottenuta nel girone;
 - c) del maggior numero di reti segnate nel girone.
4. Nel caso la parità persista, si tiene conto della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati
5. Nel caso la parità persista si ricorre al sorteggio.

ART. 4 DISPOSIZIONI TECNICHE

1. Campo di gioco

Le gare si disputeranno su campi omologati regolamentari, con porte di dimensioni regolamentari.

2. Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "5".

3. Modalità di svolgimento e durata delle gare

Le gare si svolgeranno con la Modalità di Gioco **11 vs 11**, della durata complessiva di 90' suddivisi in 2 tempi da 45' ciascuno.

4. Divise di gioco

Nel caso di confondibilità di colori delle maglie sarà la società prima nominata a provvedere alla sostituzione delle stesse. Nella sola gara di Finale Nazionale, l'eventuale cambio spetterà alla società seconda nominata.

5. Lista Gara e Sostituzione delle calciatrici

Per tutte le gare di Campionato, nelle liste di presentazione all'Arbitro potranno essere indicate fino a un massimo di 20 calciatrici (9 di riserva anziché 7), fermo restando il limite di sette sostituzioni, come da regolamento. **È consentito l'utilizzo della panchina aggiuntiva secondo le modalità previste dall' Articolo 66 delle NOIF punto 2 ter.** Nel corso della gara sono ammesse fino ad un massimo di 7 sostituzioni per squadra indipendentemente dal ruolo in qualsiasi momento della gara. **L'inosservanza di tale norma comporta l'applicazione delle sanzioni di cui all'Art. 10 del C.G.S.**

ART.5 DISPOSIZIONI DISCIPLINARI

1. Ufficiali di gara

Le partite saranno arbitrate da Arbitri Ufficiali dell'Associazione Italiana Arbitri, appartenenti alle sezioni territorialmente competenti.

2. 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.

3. Giustizia sportiva

Nelle Fasi Regionali, Interregionali e nella Fase Eliminatoria Nazionale la giustizia sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo del Comitato Regionale organizzatore.

Nella Fase Finale Nazionale la giustizia sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC. **I referti gara devono essere inviati agli organi competenti entro le 24 ore successive alla gara.**

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 17 FEMMINILE 2025/2026

Si rendono altresì note le seguenti procedure:

- La violazione di quanto previsto dall'art. 4 punto 5 del presente regolamento tecnico di giuoco sulla sostituzione di calciatrici determinerà l'applicazione della sanzione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0-3.
- Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.
- Le ammonizioni che non comportino squalifica vengono azzerate al termine di ciascuna fase del Campionato.

ART.6

RICHIAMI REGOLAMENTARI

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa espresso richiamo al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 11/07/2025 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie giovanili e nel Campionato U17 Femminile.

ART.7

VALIDITÀ

Il presente Regolamento è valido solo per la stagione sportiva 2025/2026.

Pubblicato in Roma il 05/08/2025

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:
Modulo Variazione Gare



UNDER 17 FEMMINILE 2025/2026 FASE REGIONALE

RICHIESTA VARIAZIONE GARA

(da comunicare entro i termini previsti dal Comitato/Coordinamento organizzatore)

La Società _____

CHIEDE

che la gara _____

in calendario il _____ alle ore _____ presso il campo _____ Cod. _____

venga disputata il _____ alle ore _____ presso il campo _____ Cod. _____

La variazione viene richiesta per il seguente motivo:

La variazione è stata concordata con il sig. _____

avente la qualifica di _____ della società _____

Timbro e firma società richiedente

Timbro e firma per accettazione

Data _____

Riservato al Comitato/Coordinamento Regionale S.G.S.

Pervenuto il _____



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA – VIA CAMPANIA 47

Stagione Sportiva 2025 – 2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 11 del 05/08/2025

UNDER 15 FEMMINILE 2025/2026

CAMPIONATO NAZIONALE GIOVANILE

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 FEMMINILE 2025/2026

Il Settore Giovanile e Scolastico organizza il Campionato Nazionale Under 15 Femminile disciplinato dal presente Regolamento.

ATTIVITÀ

Regionale Maschile

- a) Le seguenti tipologie di società possono accedere direttamente alla Fase Interregionale del Campionato Nazionale Under 15 Femminile iscrivendo la propria squadra al Torneo Esordienti 2° anno (Categoria U13), secondo norme, termini e modalità indicati dal Comitato Regionale LND territorialmente competente :
- società partecipanti alla Serie A Femminile,
 - società professionistiche partecipanti alla Serie B Femminile (o Società a loro riferite tramite apposito accordo),
 - società professionistiche maschili qualificate alla Fase Nazionale della stagione sportiva 2024/2025.

L'iscrizione e la partecipazione della propria squadra al Torneo Esordienti 2° anno (U13) Provinciale maschile deve essere effettuata secondo norme, termini e modalità indicati dal Comitato Regionale LND territorialmente competente.

- b) L'attività prevista come « Regionale Maschile » potrà essere scelta anche dalle seguenti tipologie di società con la possibilità di accedere alla Fase Play Off per la qualificazione alla Fase Interregionale, le cui modalità verranno definite con apposita comunicazione :

- società di Serie B Femminile
- società professionistiche maschili di Serie A e B (o Società a loro riferite tramite apposito accordo)
- società professionistiche di Serie C che, nella stagione 2024/2025 si sono qualificate alla Fase Interregionale del Campionato U15 Femminile, con proprie squadre e tesserate (quindi non sono considerate società a loro riferite tramite accordo)
- società di Serie C Femminile che nella stagione 2024/2025 si sono qualificate alla Fase Interregionale del Campionato U15 Femminile

L'iscrizione e la partecipazione della propria squadra al **Torneo Esordienti 2° anno (categoria U13)** Provinciali maschile deve essere effettuata secondo norme, termini e modalità indicati dal Comitato Regionale LND territorialmente competente.

Facendo riferimento ai programmi di sviluppo realizzati nell'ambito delle attività di settore giovanile femminile ed in particolare alle opportunità di confronto con squadre maschili e miste, secondo quanto previsto dal C.U n°1 punto 3 "Attività Femminile" pag. 25 per la partecipazione delle giovani calciatrici ad attività ufficiali insieme ai giovani calciatori, si specifica quanto segue:

Le società che prenderanno parte all'attività "Regionale Maschile" potranno partecipare al **Torneo Esordienti 2° anno (categoria U13)**, nati nel 2013, impiegando giovani calciatrici nate nel 2011, 2012 e 2013.

Tale opportunità (**solo per le calciatrici nate nel 2011/2012**) di partecipazione è comunque subordinata alla consegna della dichiarazione sottoscritta dai genitori delle giovani calciatrici che dovrà essere compilata utilizzando il fac simile in allegato al CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico e depositata presso il Comitato Regionale o la Delegazione di competenza, prima dell'inizio del torneo.

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 FEMMINILE 2025/2026

Regionale Femminile

- a) Le società di Serie C (o società a loro riferite tramite apposito accordo) e le società dilettantistiche o di puro settore (femminili e/o maschili) potranno iscriversi al Campionato Nazionale Under 15 Femminile e competere per l'accesso alle Fase Interregionale, partecipando alla prima fase locale, i cui gironi verranno definiti tenendo conto delle società iscritte.

In tal caso l'accesso alla Fase Interregionale non sarà diretto, ma sarà definito attraverso la disputa di una Fase Play Off, le cui modalità verranno specificate con apposita comunicazione.

Le società partecipanti all'attività « Regionale Maschile », nel caso volessero, potranno comunque iscrivere una propria 2ª squadra all'attività « Regionale Femminile ». In questo caso le squadre saranno considerate fuori classifica, senza diritto di qualificazione alla successiva Fase Interregionale.

Le società partecipanti all'attività « Regionale Femminile », nel caso volessero, potranno comunque iscrivere una propria 2ª squadra all'attività « Regionale Femminile ». In questo caso le squadre saranno considerate fuori classifica, senza diritto di qualificazione alla successiva Fase Interregionale.

ISCRIZIONI

Entrambe le procedure di registrazione secondo quanto previsto dai punti A) e B) di seguito indicati SONO obbligatorie. La mancata finalizzazione anche di una sola delle due procedure non consentirà la partecipazione ad alcuna fase del medesimo Campionato.

A) Regionale Maschile

1. L'iscrizione al Campionato/Torneo U13 Provinciale dovrà essere effettuata attraverso la registrazione allo Sportello Unico FIGC presso il Comitato Regionale LND territorialmente competente secondo i termini previsti dallo stesso Comitato, seguendo la procedura prevista dal portale dedicato.
2. Registrazione attraverso l'accesso al PORTALE SERVIZI FIGC (<https://anagrafefederale.figc.it/>) utilizzando l'utenza abilitata alle funzioni di Anagrafe Federale. Le iscrizioni saranno aperte dal 6 agosto 2025 al 1° settembre 2025.

B) Regionale Femminile

1. Registrazione allo Sportello Unico FIGC presso il Comitato Regionale LND territorialmente competente secondo i termini previsti dallo stesso Comitato, seguendo la procedura prevista dal portale dedicato.
2. Registrazione attraverso l'accesso al PORTALE SERVIZI FIGC (<https://anagrafefederale.figc.it/>) utilizzando l'utenza abilitata alle funzioni di Anagrafe Federale. Le iscrizioni saranno aperte dal 6 agosto 2025 al 1° settembre 2025.

ARTICOLAZIONE DEL CAMPIONATO

5 fasi, suddivise come segue:

- **Fase Regionale:**

Regionale Maschile: organizzazione dei Comitati Regionali o Delegazioni LND competenti sul territorio.

Regionale Femminile: inizio entro il 19 Ottobre 2025 termine entro il 21 Dicembre 2025

Sulla base delle iscrizioni pervenute e della suddivisione delle squadre nei relativi gironi, il Settore Giovanile e Scolastico affiderà ad uno o più Comitati Regionali LND l'organizzazione della Fase Regionale che verrà sviluppata in stretto

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 FEMMINILE 2025/2026

coordinamento con i relativi Coordinatori Federali Regionali SGS. Tale fase, qualora il numero di iscrizioni ed esigenze logistiche e organizzative lo richiedano, potrà coinvolgere più regioni limitrofe.

- **Fase Play Off di qualificazione alla Fase Interregionale: inizio entro l' 11 Gennaio 2026 termine entro il 25 Gennaio 2026**

Le società qualificate alla Fase Interregionale concorreranno per il titolo di Campione d'Italia Under 15 Femminile. Le società che non si qualificheranno alla Fase Interregionale proseguiranno l'attività disputando la seconda fase del Campionato a livello regionale fino a determinarne la vincente.

- **Fase Interregionale: inizio previsto il 8 febbraio 2026 termine 24 maggio 2026**

La Fase Interregionale sarà composta da 32 squadre (**le qualificate a seguito dei Play Off dalla Fase Regionale e le partecipanti alla Fase Regionale Maschile aventi diritto alla qualificazione diretta**) suddivise in 4 gironi da 8 squadre (**gare di andata e ritorno**) la composizione dei gruppi sarà resa nota tramite apposito comunicato, e si terrà conto del criterio della vicinanza geografica. Le prime 2 di ciascun girone accedono ai Quarti di Finale. A partire dalla **Fase Interregionale le partite si disputeranno con modalità di giuoco 11vs11.**

- **Quarti di Finale: andata 31 maggio 2026 ritorno 7 giugno 2026**

I Quarti di Finale si svolgeranno con gare di andata e ritorno. La composizione degli abbinamenti sarà resa nota tramite apposito comunicato. **Le vincenti dei Quarti accedono alla Fase Finale Nazionale.**

- **Fase Finale Nazionale:**

La Fase Finale Nazionale è articolata in:

- Semifinali che si svolgeranno con gare di andata e ritorno (14 e 21 giugno 2026).
- Finale che si svolgerà in gara unica su campo neutro. Data e luogo saranno oggetto di apposito comunicato ufficiale.

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 FEMMINILE 2025/2026

REGOLAMENTO CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 FEMMINILE

ART. 1

PARTECIPAZIONE DELLE CALCIATRICI

1. Il Campionato è riservato alle giovani calciatrici della **Categoria UNDER 15 nate dal 01.01.2011 al 31.12.2012, regolarmente tesserate F.I.G.C. con la propria società per la stagione in corso**

Al Campionato possono altresì partecipare giovani calciatrici nate nel 2013, purché abbiano anagraficamente compiuto il 12° anno di età (non è consentita la partecipazione di giovani calciatrici nate nel 2014).

2. **Fuori Quota**

Tenuto conto dello sviluppo dell'attività femminile giovanile in continua evoluzione, e per continuare a dare supporto ai club che hanno avviato progetti dedicati all'attività femminile giovanile da breve tempo, **è lasciata facoltà ai Comitati organizzatori** di applicare nella **SOLA FASE REGIONALE FEMMINILE** la possibilità di utilizzare n°2 fuori quota nate nel 2010 con le seguenti modalità:

la possibilità di utilizzo di calciatrici "fuori quota" è riservata alle società neopromosse di Lega Pro Maschile (escluso il caso di società a loro riferite tramite accordo), e alle società Dilettanti NON partecipanti, con la prima squadra, al campionato di Serie A femminile nella stagione 2025/2026 ed alle società di puro settore giovanile.

Le società che disputano il Campionato in accordo e per conto di società professionistiche di Serie A, di Serie B o di Lega Pro sono equiparate alla società professionistica con cui hanno l'accordo. Pertanto, non potranno usufruire di fuori quota.

Resta inteso che nei Play Off, nella Fase Interregionale, nei Quarti di Finale e nella Fase Finale Nazionale non è ammesso l'utilizzo di "fuori quota".

3. **Prestiti**

Esclusivamente alle società Dilettanti NON partecipanti con la prima squadra al Campionato di Serie A femminile e alle società di Puro Settore Giovanile, è concessa l'opportunità di richiedere autorizzazione per i prestiti per un numero massimo di 2 calciatrici provenienti da altra società non partecipante al Campionato, purché tesserate per la FIGC e munite di regolare "nulla osta" della società di appartenenza. Non è possibile richiedere calciatrici in prestito provenienti da società con sede in altra regione, rispetto a quella della richiedente. È tuttavia possibile richiedere il prestito di calciatrici provenienti da società con sede in provincia limitrofa confinante, anche se di regione diversa, a quella della richiedente. Non è possibile richiedere, calciatrici in prestito che stanno disputando altro campionato nazionale, seppur di categoria diversa, con altra società.

Non è possibile richiedere calciatrici in prestito che a seguito della partecipazione con la propria società, siano state eliminate prima della data ultima per la richiesta del prestito.

In nessun caso sarà possibile sostituire una giocatrice in prestito con altra giocatrice in prestito.

Non è consentito il prestito della stessa calciatrice a più di una società.

Il prestito è valido esclusivamente per il campionato per cui viene richiesto. Non sarà possibile quindi utilizzare la calciatrice in un campionato diverso da quello per cui è stato richiesto il prestito

I prestiti possono essere richiesti entro e non oltre il 15° giorno dalla data di inizio del girone della Fase Regionale Femminile di appartenenza, nessun prestito potrà essere concesso qualora la richiesta pervenga oltre tale data.

I prestiti autorizzati saranno validi per tutta la durata del Campionato.

La richiesta di autorizzazione all'utilizzo di calciatrici in prestito deve essere inoltrata al Comitato Regionale organizzatore, che rilascerà la necessaria autorizzazione, e per opportuna conoscenza al Coordinatore Federale Regionale SGS di appartenenza e al Settore Giovanile e Scolastico.

Le Società che disputano il Campionato in accordo e per conto di società professionistiche di Serie A di Serie B o di Serie C sono equiparate alla società professionistica con cui hanno l'accordo. Pertanto, non potranno usufruire di prestiti.

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 FEMMINILE 2025/2026

ART. 2

RECUPERO DELLE GARE E VARIAZIONI

Le gare non iniziate, non portate a termine o annullate sono recuperate con le modalità fissate, con decisione del Settore Giovanile e Scolastico e, laddove necessario, dei Comitati/Coordinamenti Regionali, sentito il parere delle Società coinvolte. Resta inteso che le gare dovranno essere recuperate entro 15 giorni dalla data nella quale la gara era stata inizialmente calendarizzata. Eventuali variazioni al programma gare ufficiale dovranno essere comunicate **entro i termini stabiliti da ciascun Comitato/Coordinamento organizzatore**.

ART. 3

DETERMINAZIONE DELLE SQUADRE VINCITRICI

Criteri di classifica validi per tutte le fasi a girone

L'esito della gara è stabilito sommando il numero dei goal realizzati nei tre tempi di gioco.

3 punti in caso di vittoria; 1 punto in caso di pareggio; 0 punti in caso di sconfitta.

Nella formazione delle classifiche finali nel caso di arrivo in parità di punteggio si terrà conto dei seguenti criteri

in caso di parità tra **due squadre** si terrà conto di:

1. Dei punti conseguiti negli incontri diretti.
2. In caso di parità, della differenza reti negli incontri diretti.
3. In caso di ulteriore parità, si tiene conto della differenza reti ottenuta nel girone.
4. In seguito del maggior numero di reti segnate nel girone.
5. Nel caso la parità persista, si tiene conto della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati.
6. Nel caso la parità persista si ricorre al sorteggio.

in caso di parità tra **tre o più squadre** si terrà conto di:

1. classifica avulsa tra le squadre interessate, calcolando i punti conseguiti negli incontri diretti.
2. A parità di punti si tiene conto della differenza reti negli stessi incontri.
3. Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano ancora in parità, si tiene conto, nell'ordine:
 - a) della differenza reti negli incontri diretti tra le squadre interessate;
 - b) della differenza reti ottenuta nel girone;
 - c) del maggior numero di reti segnate nel girone;
4. Nel caso la parità persista, si tiene conto della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati.
5. Nel caso la parità persista si ricorre al sorteggio.

ART. 4

DISPOSIZIONI TECNICHE

1. Campo di gioco per modalità 9vs9

Le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	60 mt.	misure massime	75 mt.
Larghezza:	misure minime	45 mt.	misure massime	55 mt.

La dimensione dell'Area di Rigore è delle seguenti valori:

Lunghezza:	16,50 mt.
Larghezza:	33,00 mt.

Calcio di rigore 9 metri

Distanza della barriera 7 metri

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 FEMMINILE 2025/2026

A seconda delle necessità, il campo di gioco potrà essere tracciato anche utilizzando i seguenti riferimenti sul campo di calcio a 11 regolamentare:

- Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;
- Orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto. In tal caso è possibile utilizzare una sola metà del campo a 11

Le dimensioni della porta saranno comprese tra i seguenti valori: 5-6 x 1,80-2 metri.

2. Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "4".

3. Lista Gara, modalità di svolgimento e durata delle gare

In distinta potranno essere indicate un massimo di n° 18 calciatrici (modalità 9vs9) e un massimo di n° 20 calciatrici (modalità 11vs11).

Le gare si svolgeranno con la modalità di gioco **9vs9**, con durata complessiva di 75' minuti suddivisi in 3 tempi da 25' minuti ciascuno. A partire dalla Fase Interregionale le gare si svolgeranno con la modalità **11vs11**, con durata complessiva di 75' minuti suddivisi in 3 tempi da 25' minuti ciascuno.

4. Calcio di Rinvio

Nella modalità di gioco 9vs9 prevista per la categoria Under 15 Femminile, il calcio di rinvio dovrà essere effettuato entro mt. 5,50 dalla linea di fondo campo, disegnando laddove possibile l'area del portiere. Laddove non fosse possibile disegnarla, ma fosse presente la c.d. "lunetta" dell'area di rigore, il calcio di rinvio potrà essere effettuato posizionando il pallone a terra non oltre l'altezza del vertice della "lunetta".

5. Fuorigioco

Anche nella modalità di gioco 9vs9 prevista per la categoria Under 15 Femminile, il fuorigioco viene considerato dalla linea di metà campo, come previsto dal Regolamento del Giuoco del Calcio.

6. Divise di gioco

Nel caso di confondibilità di colori delle maglie sarà la società prima nominata a provvedere alla sostituzione delle stesse. Nella sola gara di Finale Nazionale, l'eventuale cambio spetterà alla società seconda nominata.

7. Sostituzione delle calciatrici nella modalità 9vs9

Nel corso della gara sono ammesse fino ad un massimo di 9 sostituzioni per squadra, tenendo comunque conto delle seguenti obbligatorioità:

- Nel primo tempo di gioco le 9 calciatrici che entrano in campo non potranno essere sostituite per tutta la durata dello stesso, salvo che per validi motivi di salute.
- Nel corso del 2° e/o 3° tempo** altre 3 calciatrici (oltre le prime 9) dovranno giocare almeno **un tempo di gioco continuativo** (non viene considerata la somma dei minuti giocati in due tempi di gioco diversi)
- Le calciatrici sostituite non possono più rientrare in campo e prendere parte di nuovo alla gara.

Qualora una squadra dovesse prendere parte alla gara inserendo nella distinta un numero di calciatrici tale da non consentire i 3 cambi obbligatori previsti dal presente articolo, dovrà comunque effettuare tutti i cambi possibili, prevedendo l'impiego delle giocatrici nuove entrate per almeno un tempo di gioco intero.

L'inosservanza di tale norma comporta l'applicazione delle sanzioni di cui all'Art. 10 del C.G.S.

7bis. Sostituzione delle calciatrici nella modalità 11vs11

Nel corso della gara potranno essere effettuate 7 sostituzioni indipendentemente dal ruolo in qualsiasi momento della gara.

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 FEMMINILE 2025/2026

ART.5 DISPOSIZIONI DISCIPLINARI

1. Ufficiali di gara

Le partite saranno arbitrate da Arbitri Ufficiali dell'Associazione Italiana Arbitri, appartenenti alle Sezioni territorialmente competenti.

2. 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.

3. Giustizia sportiva

Nelle Fasi Regionali, Interregionali e nei Quarti di Finale la giustizia sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo del Comitato Regionale organizzatore.

Nella Fase Finale Nazionale, la giustizia sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC. **I referti gara devono essere inviati agli organi competenti entro le 24 ore successive alla gara**

Si rendono altresì note le seguenti procedure:

- la violazione di quanto previsto dall'art. 4 punto 7 e 7bis del presente regolamento tecnico di giuoco sulla sostituzione di calciatrici determinerà l'applicazione della sanzione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0-3.
- Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.
- Le ammonizioni che non comportino squalifica vengono azzerate al termine di ciascuna fase del Campionato

ART.6 NUMERO DELLE CALCIATRICI

Nella modalità 9vs9, nel caso in cui una società si presenti con un numero di calciatrici inferiore a 6 la gara non potrà essere disputata e, nella circostanza, sarà applicata la sanzione sportiva della perdita della stessa con il risultato di 0-3.

ART.7 RICHIAMI REGOLAMENTARI

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa espresso richiamo al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 11/07/2025 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base, con particolare riferimento a quanto disciplinato per la categoria Esordienti.

CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 15 FEMMINILE 2025/2026

ART.8 VALIDITÀ

Il presente Regolamento è valido solo per la stagione sportiva 2025/2026.

Pubblicato in Roma il 05/08/2025

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:
Referto gara
Modulo variazione gare

RISULTATO	(Società A)	<u>Risultato</u>	<u>Sq. A</u>	
	(Società B)	<u>Risultato</u>	<u>Sq. B</u>	

Reti segnate (indicare Società e minuto di gioco)

Primo tempo:		Secondo tempo:		Terzo tempo:
--------------	--	----------------	--	--------------

Società Ospitante				Società Ospitata							
	1T	2T	3T		1T	2T	3T				
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto				esce n.	entra n.	Minuto				esce n.	entra n.
Minuto											

ASSISTENTE 2 _____



UNDER 15 FEMMINILE 2025/2026 FASE REGIONALE

RICHIESTA VARIAZIONE GARA

(da comunicare entro i termini previsti dal Comitato/Coordinamento organizzatore)

La Società _____

CHIEDE

che la gara _____

in calendario il _____ alle ore _____ presso il campo _____ Cod. _____

venga disputata il _____ alle ore _____ presso il campo _____ Cod. _____

La variazione viene richiesta per il seguente motivo:

La variazione è stata concordata con il sig. _____

avente la qualifica di _____ della società _____

Timbro e firma società richiedente

Timbro e firma per accettazione

Data _____

Riservato al Comitato/Coordinamento Regionale S.G.S.

Pervenuto il _____



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
00187 ROMA – VIA CAMPANIA, 47
Stagione Sportiva 2025/2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 12/SGS del 05/08/2025

TORNEO NAZIONALE UNDER 14 PRO 2025/2026



UNDER 14 PRO 2025/2026

Torneo Nazionale Giovanile Under 14

PREMESSA

Al fine di valorizzare l'attività svolta dalle società appartenenti alle Leghe Professionistiche, il Settore Giovanile e Scolastico organizza un Torneo a carattere nazionale (con fasi regionali, interregionali e nazionale) che permetta a dette società di confrontarsi con continuità in una attività a loro riservata.

Lo scopo del Torneo, oltre a valorizzare il percorso educativo delle singole società, permette di promuovere ulteriormente il valore del Fair Play e, contestualmente, dare opportunità di verifica del percorso tecnico-didattico realizzato dalle società.

PROCEDURA DI ISCRIZIONE

L'iscrizione al Torneo potrà essere effettuata dal 06/08/2025 con termine il 01/09/2025 prevedendo obbligatoriamente quanto previsto dai punti A) e B) di seguito indicati:

- A) Registrazione attraverso lo Sportello Unico FIGC presso il Comitato Regionale LND territorialmente competente secondo la procedura prevista dal portale dedicato
- B) Registrazione al PORTALE SERVIZI FIGC (<https://anagrafefederale.figc.it/>) utilizzando l'utenza abilitata alle funzioni di Anagrafe Federale.

Entrambe le procedure di registrazione SONO obbligatorie per il completamento dell'iscrizione al Torneo, la mancata finalizzazione anche di una sola delle due procedure non consentirà la partecipazione ad alcuna fase del medesimo Torneo.

Ciascuna società potrà iscrivere una sola squadra

REGOLAMENTO GENERALE

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo a carattere Nazionale riservato alla **Categoria UNDER 14** delle società professionistiche di Serie A, di Serie B e di Serie C.

Art. 1 - Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della **Categoria UNDER 14 nati dal 01/01/2012 al 31/12/2012: regolarmente tesserati FIGC con la propria società per la stagione in corso.**

È possibile utilizzare un numero massimo di 5 giocatori nati nel 2013 che abbiano compiuto anagraficamente il 12° anno di età. Non sono consentiti prestiti.

UNDER 14 PRO 2025/2026

Torneo Nazionale Giovanile Under 14

Art. 2 - Formula del Torneo

Il Torneo prevede:

Fase Regionale:

Sulla base delle iscrizioni pervenute e della suddivisione delle squadre nei relativi gironi, il Settore Giovanile e Scolastico affiderà ad uno o più Comitati Regionali LND l'organizzazione della Fase Regionale che verrà sviluppata in stretto coordinamento con i relativi Coordinatori Federali Regionali SGS. Tale fase, qualora il numero di iscrizioni ed esigenze logistiche e organizzative lo richiedano, potrà coinvolgere più regioni limitrofe.

Fase Interregionale:

La Fase Interregionale si svilupperà a seguito della Fase Regionale, per cui le date, le modalità di svolgimento ed i criteri di qualificazione saranno resi noti tramite apposito comunicato ufficiale.

Accederanno alla Fase Finale Nazionale un totale di 4 squadre.

Fase Finale Nazionale:

La Fase Finale Nazionale del Torneo si svolgerà a maggio 2026 in sede da stabilire.

In occasione della Fase Finale sarà previsto il coinvolgimento dei ragazzi delle squadre partecipanti ad uno stage tecnico-formativo realizzato in collaborazione con il Club Italia.

Il format, la sede e le date di svolgimento verranno resi noti tramite apposito Comunicato Ufficiale.

Art. 3 - Giustizia sportiva

Durante le Fasi Regionali e Interregionali la Giustizia sportiva sarà amministrata dal Giudice Sportivo titolare o sostituto del Comitato/Delegazione di competenza.

Nella Fase Finale Nazionale la Giustizia sportiva sarà amministrata dal Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC.

I referti gara devono essere inviati agli organi competenti entro le 24 ore successive alla gara

Si rendono altresì note le seguenti procedure:

- La violazione di quanto previsto dall'art. 9 del presente regolamento sulla sostituzione di calciatori determinerà l'applicazione della sanzione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0-3.
- Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.
- Le ammonizioni che non comportino squalifica vengono azzerate al termine di ciascuna fase del Torneo.

Art. 4 - Direzione delle Gare

Le partite saranno dirette da arbitri F.I.G.C./A.I.A.

UNDER 14 PRO 2025/2026

Torneo Nazionale Giovanile Under 14

Art. 5 - Saluti

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

Art. 6 – Il campo di gioco

Le gare si disputeranno su campi omologati regolamentari, con porte di dimensioni regolamentari.

Art. 7 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "5".

Art. 8 – Modalità di svolgimento e durata delle gare

Le gare si giocano 11 contro 11 ed avranno la durata di 2 tempi da 35 minuti ciascuno.

Art. 9 – Lista Gara e Sostituzione dei giocatori

Nella lista gara da presentare all'Arbitro potranno essere indicati fino a un massimo di 20 calciatori.

Nel corso della gara sono ammesse fino ad un massimo di 7 sostituzioni per squadra, indipendentemente dal ruolo in qualsiasi momento della gara. L'inosservanza di tale norma comporta l'applicazione delle sanzioni di cui all'Art. 10 del C.G.S.

Art. 10 – Punteggi e classifiche

Le classifiche saranno redatte in base ai seguenti criteri:

- 3 punti per la vittoria
- 1 punto per il pareggio
- 0 punti per la sconfitta

Ai fini della formazione delle classifiche finali in caso di arrivo in parità tra più squadre si terrà conto di quanto di seguito indicato:

- **in caso di parità tra due squadre si terrà conto di:** dei punti conseguiti negli incontri diretti. In caso di parità, della differenza reti negli incontri diretti. In caso di ulteriore parità, si tiene conto della differenza reti ottenuta nel torneo, in seguito del maggior numero di reti segnate. Nel caso la parità persista, si tiene conto della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati, in seguito si ricorre al sorteggio.
- **in caso di parità tra tre o più squadre si terrà conto di:** della classifica avulsa tra le squadre interessate, calcolando i punti conseguiti negli incontri diretti. A parità di punti si tiene conto della differenza reti negli stessi



UNDER 14 PRO 2025/2026

Torneo Nazionale Giovanile Under 14

incontri. Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano ancora in parità, si tiene conto, nell'ordine, della differenza reti negli incontri diretti tra le squadre interessate, della differenza reti ottenuta nel Torneo, in seguito del maggior numero di reti segnate. Nel caso la parità persista, si tiene conto della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati, in seguito si ricorre al sorteggio.

Art. 11 – Recupero delle Gare – Variazioni

Le gare non iniziate, non portate a termine o annullate sono recuperate con le modalità fissate, con decisione del Settore Giovanile e Scolastico o, dei Comitati/Coordinamenti Regionali, Resta inteso che le gare dovranno essere recuperate di norma entro 15 giorni dalla data nella quale la gara era stata inizialmente calendarizzata.

Art. 12 - Validità

Il presente Regolamento è valido solo per la stagione sportiva 2025/2026.

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio e al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 11/07/2025

Pubblicato in Roma il 05/08/2025

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:
Modulo variazione gara



TORNEONAZIONALE UNDER 14 PRO 2025/2026
1^ fase

RICHIESTA VARIAZIONE GARA

(da comunicare entro i termini previsti dal Comitato/Coordinamento organizzatore)

La Società _____

CHIEDE

che la gara

in calendario il _____ alle ore _____ presso il campo _____

venga disputata il _____ alle ore _____ presso il campo _____

La variazione viene richiesta per il seguente motivo:

La variazione è stata concordata con il sig. _____

avente la qualifica di _____ della società _____

Timbro e firma società richiedente

Timbro e firma per accettazione

Data _____

Riservato al Comitato/Coordinamento Regionale S.G.S.

Pervenuto il _____



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA – VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2025 – 2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 13/SGS del 05 Agosto 2025

TORNEO U13 FUTSAL ELITE 2025/2026

***Attività Nazionale Giovanile di Calcio a Cinque
Under 13***

REGOLAMENTO GENERALE

Al fine di promuovere e sviluppare l'attività giovanile dedicata al Calcio a 5 nelle categorie di base, il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un'attività a carattere Nazionale riservata alla Categoria UNDER 13 delle Società **professionistiche di Serie A, di Serie B e di Lega PRO**, delle **Società di Serie A, Serie A2 Elite, Serie A2 e di Serie B Divisione Calcio a Cinque, dei Club di 3° Livello di Calcio a 5 e di Calcio**, in particolare per coloro che hanno attivato il Progetto qualificante relativo allo sviluppo dell'Attività di Calcio a 5.

In questa stagione sportiva in considerazione delle nuove progettualità SGS inserite nell'ambito del Programma di Sviluppo Territoriale che persegue anche l'obiettivo di strutturare un percorso **di formazione tecnico-sportiva ed educativa** rivolta al territorio, viene estesa la possibilità di partecipazione alle **Società inserite nel Progetto delle Aree Sviluppo Territoriali (AST)** anche se non riconosciute come **Club di 3° Livello**.

L'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile e del programma di sviluppo previsto nell'ambito dell'attività di Calcio a 5 della categoria Esordienti.

Resta inteso che nel corso di svolgimento dell'attività non sono ammessi comportamenti e atteggiamenti non consoni all'attività sportiva, respingendo forme di comportamento negativo e di non rispetto delle norme che regolano l'attività giovanile e di base.

A tal proposito si precisa che eventuali inadempienze (es. mancato rispetto delle norme delle sostituzioni, mancata partecipazione alle gare di un numero sufficiente di tesserati, ecc.), possono determinare la revoca del Livello di riconoscimento, e quindi l'esclusione dal Torneo.

Scopo dell'attività è di coinvolgere le società in un programma di confronto esclusivo per i **Club di 3° Livello di Calcio a 5 e di Calcio** e delle Società Professionistiche del territorio interessate allo sviluppo dell'attività di Calcio a 5 nel proprio Club, per cui le graduatorie che verranno stilate saranno utilizzate esclusivamente per determinare le società che saranno coinvolte nelle fasi successive previste a livello regionale, interregionale e nazionale, ma non hanno lo scopo di stilare graduatorie di merito tecnico e/o meritocratico.

Si precisa inoltre che tutte le società non coinvolte nelle fasi regionale, interregionale e nazionale potranno continuare a seguire il programma di attività previste, partecipando alle gare del Torneo organizzate in contemporanea nel territorio.

PROCEDURA DI ISCRIZIONE

Registrazione alla FIGC-Settore Giovanile attraverso l'accesso al PORTALE SERVIZI FIGC (<https://anagrafefederale.figc.it/>) utilizzando l'utenza abilitata alle funzioni di Anagrafe Federale.

Non saranno accettate iscrizioni pervenute attraverso modalità diverse da quella indicata.

Apertura iscrizioni il 06/08/2025

Termine iscrizioni il 24/10/2025.

Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della **Categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01.01.2013, secondo quanto di seguito specificato:**

- **Società PROFESSIONISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2014**
(le Società Professionistiche che hanno ottenuto deroga per partecipare con i pari età, potranno partecipare con giovani calciatori nati nel 2013 o con squadre di età mista 2013-2014)

- **Società DILETTANTISTICHE o di PURO SETTORE GIOVANILE: Squadra composta da giovani calciatori nati dal 01/01/2013 al 31/12/2014, con possibilità di utilizzare un numero massimo di 2 giocatori nati nel 2015**

All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2012, purché in regola con la prevista deroga-secondo quanto previsto dal C.U. N°1 SGS - 2025/2026 Pag. 25 punto 3) paragrafo 3.1 sia con società Professionistiche che con Club di 3° Livello.

Possono partecipare al Torneo giovani calciatori e giovani calciatrici regolarmente tesserati FIGC con la propria società nella rispettiva stagione sportiva.

In considerazione dell'aspetto promozionale che riveste tale Torneo, la partecipazione è aperta sia ai tesserati per il Calcio sia per i tesserati per il Calcio a 5.

Non sono consentiti prestiti.

Conduzione tecnica delle squadre

Le società che partecipano al Torneo categoria "U13 Futsal Elite" dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale di "UEFA FUTSAL B", "Allenatore di Calcio a 5", o "Allenatore di Calcio a 5 1° Livello" oppure 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.

Modalità di Svolgimento e partecipazione

Ciascuna società può iscrivere una sola squadra.

Le gare vengono disputate su Campi di Calcio a 5 al coperto o all'aperto, purché regolarmente omologati, tenendo conto delle Linee Guida vigenti a livello nazionale (o, se più restrittive, a livello regionale/locale) per lo svolgimento dell'attività sportiva di contatto di squadra.

L'attività si svolgerà con le seguenti modalità:

- Prima fase preliminare Provinciale dove le squadre si incontreranno tra loro con gare di sola andata
- Seconda fase Interprovinciale e Regionale dove le squadre si incontreranno tra loro con gare di sola andata.
- **Tutte le fasi dovranno svolgersi con la formula a gironi all'italiana suddividendo le società in gruppi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata. Eventualmente, andata e ritorno nel caso in cui i tempi e il numero di squadre ne consenta lo svolgimento.**
- I Coordinatori Federali Regionali SGS determineranno calendario incontri e modalità di accesso alla fase interprovinciale e regionale in considerazione dei criteri indicati nel presente regolamento.
- Le fasi Provinciali e si svolgeranno solo dove il numero di squadre iscritte sarà sufficiente per garantirne lo svolgimento.
- Nelle regioni dove il numero delle squadre iscritte non sia sufficiente per garantire lo svolgimento della fase Provinciale o di una eventuale fase unica regionale le società potranno essere accorpate a Regioni limitrofe.
- L'attività potrà iniziare dal 15 Novembre 2025 e deve terminare entro il 14 Aprile 2026.
- Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alle fasi interregionali dovranno essere comunicate al Settore Giovanile entro il **19 Aprile 2026** alla mail calcioa5.sgs@figc.it
- Le Fasi Interregionali sono previste nei weekend dal 3 - 24 Maggio 2026.
- La fase finale Nazionale è prevista il 6 - 7 Giugno 2026.

Le modalità di svolgimento delle fasi interregionali e della fase finale Nazionale saranno oggetto di apposito Comunicato Ufficiale.

Identificazione dei calciatori

I Tecnici, i Dirigenti o gli eventuali Arbitri, che arbitreranno le gare, prima di dare inizio alla gara dovranno controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara, come previsto dall'Art. 71 delle N.O.I.F. "identificazione dei calciatori.

Giustizia sportiva

Durante le fasi provinciali, regionali e interregionali la Giustizia sportiva sarà amministrata dal Giudice Sportivo titolare o supplente del comitato/delegazione di competenza.

Nella fase nazionale la Giustizia sportiva sarà amministrata dal Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC.

- Le ammonizioni comminate nelle fasi interregionali che non comportino squalifica verranno azzerate nella fase Nazionale

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 "Sostituzione dei calciatori", determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 "Sostituzione dei calciatori", determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.

Arbitraggio delle Gare

Le partite saranno arbitrate da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti o dall'organizzazione del Torneo.

Area Tecnica/Bordo Campo

Il lato delle panchine deve rimanere il più possibile "pulito" (eccezioni: rappresentanti Procura Federale e/o FIGC, paramedici posizionati esternamente alle panchine).

Saluti

Sia all'inizio che al termine di ogni incontro i partecipanti alla gara dovranno salutarsi fra loro schierandosi a centrocampo insieme all'arbitro o al dirigente/arbitro.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 – Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco sono come indicato nel 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** e in un gioco a confronto scelto tra quelli previsti nel **Progetto #Futsal Challenge**.

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 10 m. 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.

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 fondo campo 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.

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 2 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 11/07/2025 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato a Roma il 05/08/2025

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:

Attività Tecnica "Futsal Challenge"

Regolamento Fair Play

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

- 1) Promotore dei valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.
- 2) L'obiettivo è quello di favorire lo spirito sportivo tra i giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche di incoraggiare e valorizzare quelli buoni.
- 3) Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà il form di valutazione della gara.
- 4) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

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

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
 - Atteggiamenti sanzionati dall'arbitro
 - Atteggiamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
 - Atteggiamenti fuori dal campo prima, durante e dopo la gara
- 1) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro (es. non finalizzare una sicura occasione da goal per permettere di soccorrere un avversario infortunato, etc.):
 - (a) Green Card: +1 punto per ciascun cartellino verde
(con motivazione da riportare chiaramente nel referto dell'arbitro)
 - 2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dall'arbitro):
 - (a) Ammonizioni: -1 punto per ciascun cartellino giallo
 - (b) Espulsioni: -5 punti per ciascun cartellino rosso
 - 3) Sanzioni applicate per comportamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro):
 - (a) Continuo vociare o urlare: -5 punti
 - (b) Proteste nei confronti dell'arbitro: -5 punti
 - (c) Mancato rispetto del protocollo prima, durante e dopo la partita (p.e. non stringere le mani della squadra avversaria): -5 punti
 - (d) Atteggiamenti violenti (verbali o fisici): -5 punti
 - (e) Lasciare l'area tecnica sporca: -5 punti
 - 4) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, condivisione della procedura di ingresso in campo, organizzazione/partecipazione a "terzo tempo Fair Play").:
 - (a) +1 punto complessivo per l'atteggiamento positivo riscontrato

VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso della gara
- 2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classificata, saranno, nell'ordine, i seguenti:
 - a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"
- 3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dall'Art. 5 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.
- 4) Il Settore Giovanile e Scolastico si riserva l'opportunità di invitare alla fase finale nazionale una o più società che si sono particolarmente distinte nell'ambito del Fair Play.



ATTIVITA' TECNICA

“FUTSAL CHALLENGE”

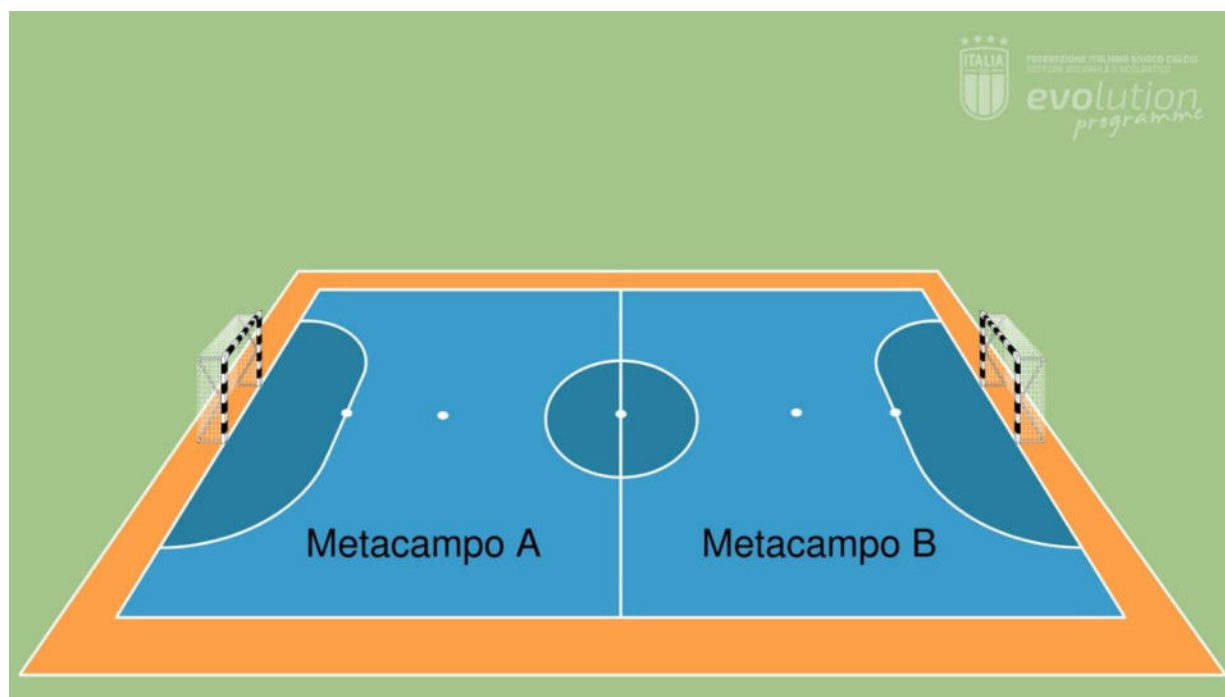
Di seguito vengono presentati i giochi previsti da abbinare allo svolgimento delle gare delle categorie di base di Calcio a 5 Pulcini ed Esordienti.

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.

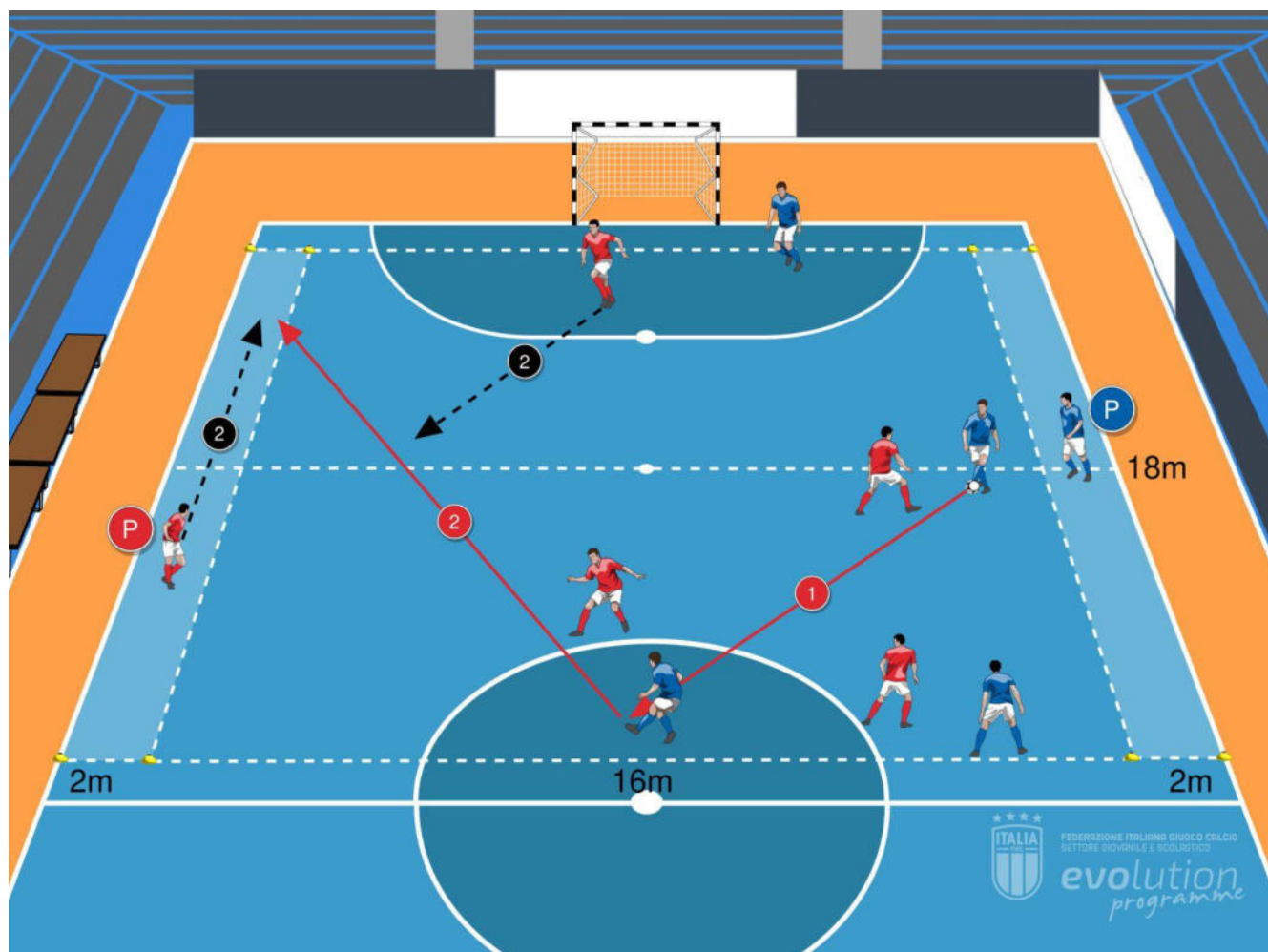
Ciascuna sfida è concepita con il presupposto di ridurre allo stretto necessario l'utilizzo di materiale da campo (es. delimitatori di campo o coni), permettendo un rapido cambio per riorganizzare lo spazio in funzione della successiva gara/gioco partita, permettendo la più ampia partecipazione possibile.

Di seguito le proposte tecniche da cui poter scegliere.



FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

1. 4 contro 4 con portieri in copertura FUTSAL CHALLENGE



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5, in senso trasversale. 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 un 4 contro 4 più due portieri disposti in un corridoio con profondità 2 metri in prossimità delle linee laterali.

Il campo di gioco è diviso in 2 in senso longitudinale, definendo così 2 zone di campo.

Il Challenge per essere svolto prevede un numero minimo di 10 giocatori per squadra ed un numero massimo di 14.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

REGOLE

La squadra in possesso palla otterrà un punto per ogni passaggio/tiro (rasoterra) che superi la linea di fondo avversaria.

Il punto sarà assegnato solo se il passaggio/tiro viene effettuato in diagonale (rasoterra) e quindi abbia attraversato tutte e due le porzioni del campo divise longitudinalmente (vedi immagine).

I portieri per intercettare il pallone non possono usare le mani e possono muoversi esclusivamente nello spazio a loro riservato di 18x2 metri dove nessun altro giocatore può entrare.

Il portiere, seppur limitato nel corridoio, funge da sostegno per la propria squadra; può sempre ricevere e giocare la palla e può realizzare il punto.

Per uno spirito etico e per agevolare una maggiore velocità di gioco, il portiere può mantenere il possesso con i piedi per massimo 4 secondi (se va oltre questo tempo, il possesso passa al portiere avversario).

I giocatori che si trovano all'interno della zona centrale possono muoversi liberamente nelle 2 zone.

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:

- Tutte le rimesse in gioco saranno effettuate dal portiere della squadra a cui spetta il possesso. La rimessa in gioco del portiere avviene con le mani.
- Dalla rimessa in gioco, il portiere non può realizzare direttamente un punto.

Falli:

- 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 il portiere esca dal proprio corridoio ed intercetti il pallone o ostacoli un giocatore avversario viene assegnato un punto alla squadra avversaria.

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco. In caso di numero dispari si possono prevedere dei cambi che devono avvenire in modo continuo tra tutti i partecipanti al gioco.
- Eventuali 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.
- Le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare nel corridoio un giocatore di movimento.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

2. 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'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Il pivot di ogni squadra, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo.

Al portiere è concessa la possibilità di prendere la palla con le mani all'interno di 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.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

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:

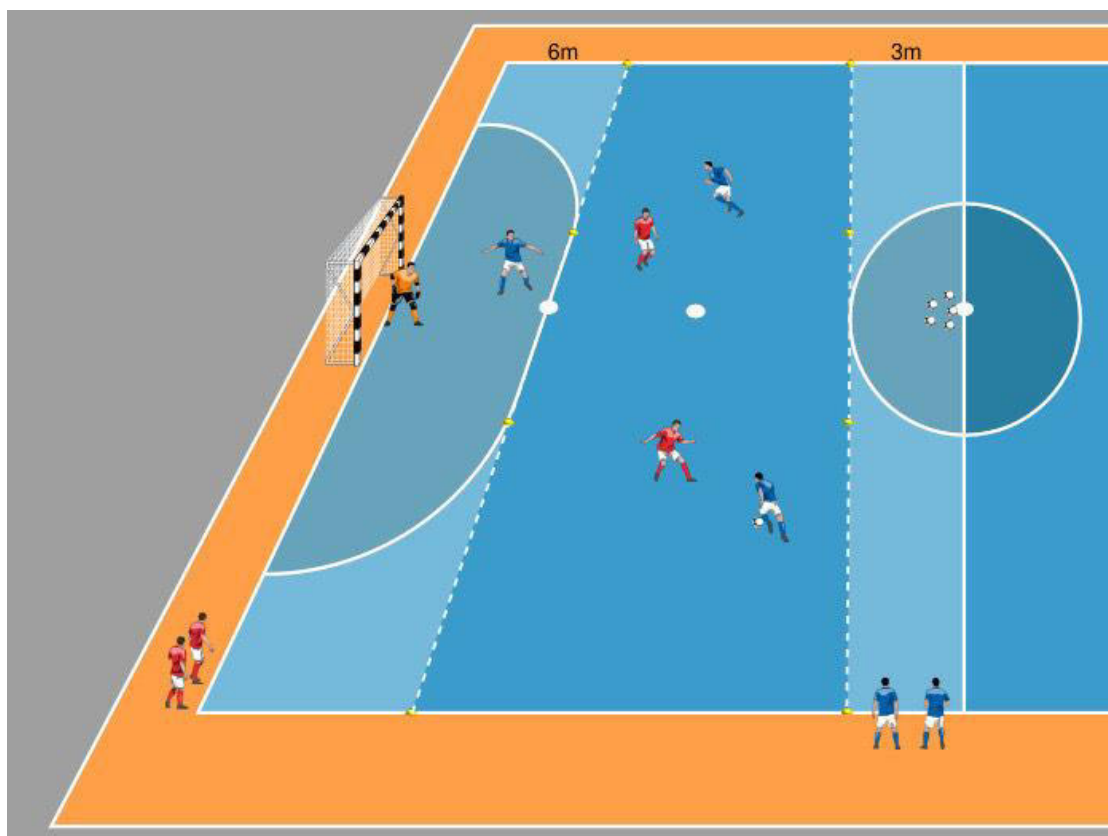
- Qualora un fallo venga commesso all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio 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.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

3. 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

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

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:

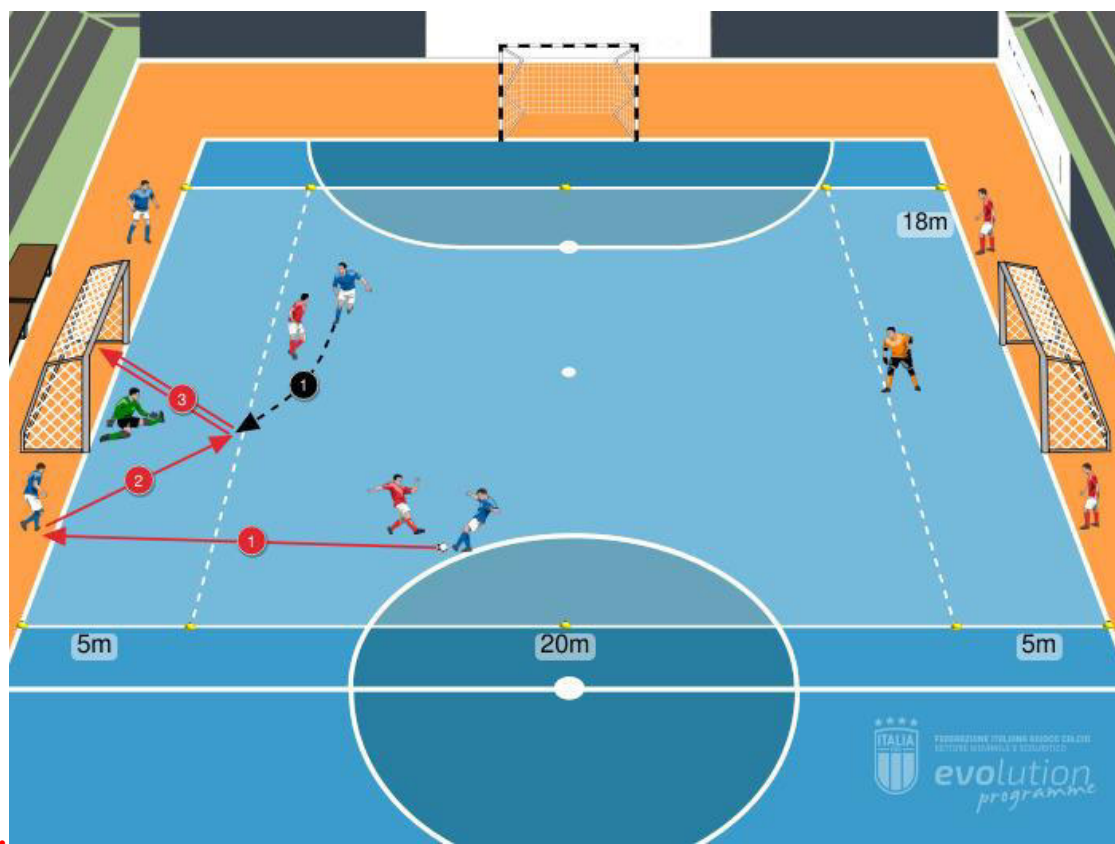
- Qualora si commetta un fallo all'interno della propria area, viene concesso agli avversari un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad 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.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

4. 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.

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).

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

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:

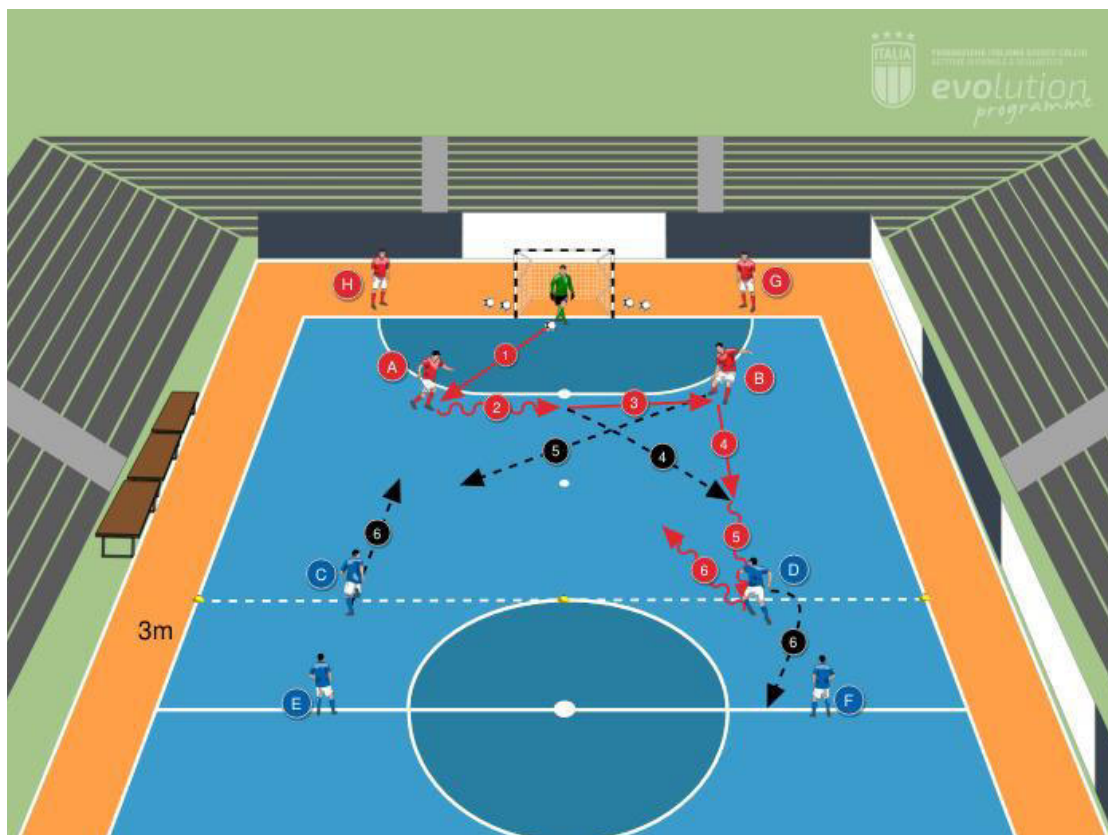
- Qualora un fallo venga commesso all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio 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.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

5. 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.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

Il giocatore A che ha lasciato il pallone in conduzione andare a toccare la linea di metacampo prima di poter ripiegare.

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:

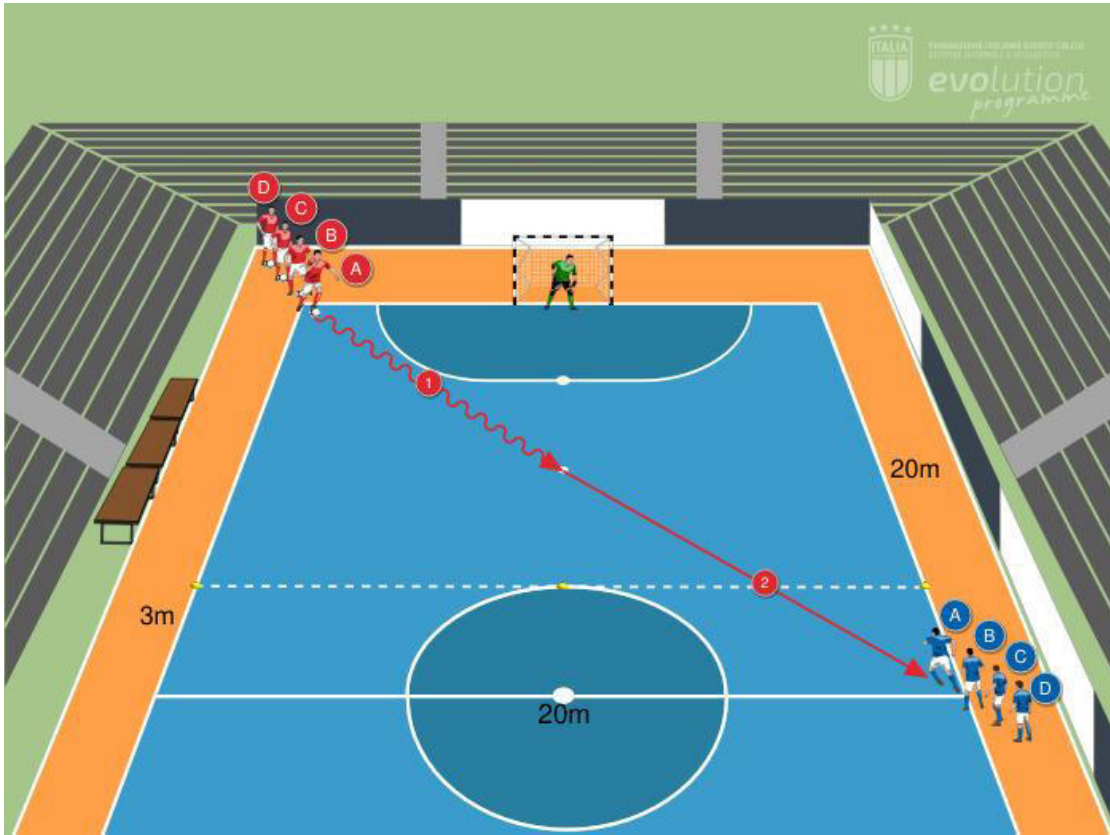
- Il fallo commesso fuori area di rigore da difensore o portiere viene punito con un tiro libero dai 10 m.
- Il fallo commesso in area di rigore da difensore o portiere viene punito con un calcio di rigore.
- Il fallo commesso dall'attaccante viene punito con un tiro libero dai 10 m, con la possibilità 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.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

6. 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.

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.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

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.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

7.3 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.

FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

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.



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA – VIA CAMPANIA 47

Stagione Sportiva 2025 – 2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 14 del 05/08/2025

UNDER 12 FEMMINILE 2025/2026

TORNEO NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A OTTO

UNDR 12 FEMMINILE 2024/2025

TORNEO NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A OTTO

UNDER 12 FEMMINILE

REGOLAMENTO GENERALE

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo a carattere Nazionale riservato alle giovani calciatrici delle Categorie UNDER 12 delle Società professionistiche di Serie A, di Serie B e di Lega PRO, delle Società di Serie A e di Serie B Divisione Calcio Femminile e delle Società riconosciute come Club Giovanili di 3° Livello che hanno attivato il Progetto relativo allo sviluppo dell'Attività Femminile, oltre che delle Società Femminili riconosciute come "Club di 2° Livello" ed alle Società inserite nel Progetto delle Aree Sviluppo Territoriali (AST) per lo sviluppo dell'attività femminile.

Tuttavia, al fine di continuare nel percorso di promozione dell'attività femminile, per la fase preliminare territoriale, è data facoltà ai Coordinamenti Federali Regionali SGS di aprire l'iscrizione anche alle Società che non rientrano nei requisiti sopra descritti, senza diritto di qualificazione/partecipazione alla eventuale fase finale regionale per determinare le Società partecipanti alla fase interregionale.

A tal proposito, al fine di rendere funzionale e chiaro il percorso per le società, si suggerisce di prevedere due percorsi dedicati, che eventualmente potranno unirsi successivamente.

Di seguito si riportano modalità di iscrizione, Regolamento Tecnico, Regolamento Fair Play del **Torneo Under 12 Femminile 2024/2025**

Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato alle giovani calciatrici della Categoria UNDER 12 **nate dal 01.01.2013 al 31.12.2014.**

È inoltre possibile utilizzare ragazze nate nel 2015 che abbiano compiuto anagraficamente il 10° anno d'età (no 2016)

Iscrizioni

- A) Registrazione al PORTALE SERVIZI FIGC (<https://anagrafefederale.figc.it/>) utilizzando l'utenza abilitata alle funzioni di Anagrafe Federale.

Apertura iscrizioni 06 agosto 2025

Termine di scadenza il 30 Settembre 2025

Alla fase preliminare ciascuna società può iscrivere una o più squadre.

Nel caso di iscrizione di più squadre, una società che dovesse qualificarsi alla fase interregionale potrà essere rappresentata da una sola squadra.

Considerando che l'attività è configurata per svolgersi parallelamente all'attività ordinaria/ufficiale a cui è iscritta ogni singola società, il format del Torneo si svolgerà con le seguenti modalità:

- Il Torneo si sviluppa con appuntamenti periodici (p.e. ogni 2-3 settimane si organizza un raggruppamento, possibilmente in periodi di sosta dell'attività ufficiale organizzata a livello provinciale (p.e. Torneo Esordienti 1° anno)
- Tutte le fasi dovranno svolgersi con la formula del raggruppamento suddividendo le società in gruppi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata. Eventualmente, sarà possibile organizzare più raggruppamenti con fasi di andata e ritorno nel caso in cui i tempi e il numero di squadre ne consenta lo svolgimento.
- Prima fase preliminare Provinciale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con almeno 3 o 4 squadre, con gare di sola andata,
- Seconda fase interprovinciale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con

almeno 3 o 4 squadre, con gare di sola andata.

- Terza fase regionale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con almeno 3 o 4 squadre, con gare di sola andata
- I Coordinatori Federali Regionali SGS determineranno calendario incontri e modalità di accesso alla fase interprovinciale e regionale in considerazione dei criteri indicati nel presente regolamento
- Le fasi Provinciali e si svolgeranno solo dove il numero di squadre iscritte sarà sufficiente per garantire lo svolgimento,
- **La prima fase potrà iniziare dal 19/10/2025 il termine è fissato il 03/05/2026.**
- **Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alla Fase Interregionale dovranno essere comunicate al Settore Giovanile e Scolastico entro il 04/05/2026**
- **Le Fasi Interregionale saranno previste il 17/05/2026 ,il 24/05/2026 e il 31/05/2026**
- **La Fase Finale Nazionale è prevista nel mese di giugno nel contesto del Grassroots Festival 2025/2026**
- **Le modalità di svolgimento delle Fasi Interregionale e Nazionale saranno oggetto di apposito Comunicato Ufficiale**

Norme di Tesseramento

Possono partecipare al Torneo le giovani calciatrici regolarmente tesserate FIGC con la propria società per la stagione in corso.

In caso di necessità, le società, possono usufruire di un numero massimo di 3 giocatrici in prestito da altra società non partecipante al Torneo, purché munite di regolare nulla-osta della società di appartenenza. È possibile richiedere il prestito di calciatrici provenienti da società con sede in provincia limitrofa confinante, anche se di regione diversa, a quella della richiedente. **Non è possibile richiedere e né utilizzare calciatrici in prestito provenienti da società con sede in altra regione, rispetto a quella della richiedente. Il prestito è valido esclusivamente per il torneo/campionato per cui viene richiesto. Non sarà possibile quindi utilizzare la calciatrice in un torneo/campionato diverso da quello per cui è stato richiesto il prestito**

I nulla osta dei prestiti dovranno essere inviati al Settore Giovanile e Scolastico prima della data di inizio stabilita da ogni Coordinamento Federale Regionale SGS della manifestazione

I prestiti autorizzati saranno validi per tutta la durata della manifestazione e non potranno essere sostituiti.

Identificazione dei calciatori

Gli Arbitri, i Tecnici o i Dirigenti che arbitreranno le gare, prima di dare inizio alla manifestazione, controlleranno che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara, come previsto dall'Art. 71 delle N.O.I.F. "Identificazione dei calciatori".

Giustizia sportiva

La Giustizia sportiva sarà amministrata durante le fasi provinciali, interprovinciali, regionali e interregionali dal Giudice Sportivo Territoriale. La fase Nazionale sarà amministrata dal Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC.

- Nei raggruppamenti che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei raggruppamenti che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.
- Le ammonizioni comminate nell' eventuale fase interregionale che non comportino squalifica verranno azzerate nella fase Nazionale

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 del regolamento tecnico di giuoco sulla sostituzione di calciatori determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.

Arbitraggio delle Gare

Le partite saranno arbitrate da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti o dall'organizzazione del Torneo.

In ogni caso i rapporti gara con allegate le distinte dei giocatori dovranno essere trasmesse al *Comitato Organizzatore di competenza*, entro le 24 ore successive alla disputa della gara per la necessaria visione del giudice sportivo

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 – Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	60 mt.	misure massime	70mt.
Larghezza:	misure minime	40 mt.	misure massime	50 mt.

La dimensione dell'Area di Rigore è delle seguenti valori:

Lunghezza:	16,50 mt.
Larghezza:	33,00 mt.

A seconda delle necessità, il campo di gioco potrà essere tracciato anche utilizzando i seguenti riferimenti sul campo di calcio a 11 regolamentare:

- Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;
- Orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto. In tal caso è possibile utilizzare una sola metà del campo a 11.

Le dimensioni della porta saranno comprese tra i seguenti valori: 5-6 x 1,80-2 metri.

Nelle gare sarà applicato il fuorigioco, coincidente con la linea del limite dell'area di rigore.

Calcio di rigore	9 metri
------------------	---------

Distanza della barriera	7 metri
-------------------------	---------

La regola relativa al 'retropassaggio al Portiere' verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio, per cui il portiere, ad esempio, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio effettuato con i piedi da un compagno di squadra.

La Rimessa dal fondo dovrà essere effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore.

È concesso il rinvio del portiere.

Art. 2 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "4".

Art. 3 – Modalità di svolgimento e Durata delle gare

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in raggruppamenti 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 8 vs 8** e, coerentemente con le Modalità di Gioco previste per questa categoria, sarà abbinata la seguente attività tecnica:

- Multipartite** dove oltre al 8vs8, si svolgeranno altri confronti con modalità di gioco che prevedono il coinvolgimento di un numero ridotto di giocatori (**es. 6c6**) con l'obiettivo di tenere impegnati contemporaneamente tutti i giocatori

A seconda del numero di gare disputate nella medesima giornata, la durata delle gare è così prevista:

- Nel caso in cui si disputi una gara al giorno (es. raggruppamento che si gioca in più giornate):
 - o 3 tempi della durata di 20 minuti ciascuno
- Nel caso in cui si disputino 2 gare al giorno (es. raggruppamenti in un'unica giornata tra 3 squadre)
 - o 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno
 - o In alternativa 2 tempi della durata di 20 minuti ciascuno
- Nel caso in cui si disputino 3 gare al giorno (es. raggruppamenti in un'unica giornata tra 4 squadre)
 - o 3 tempi della durata di 10 minuti ciascuno
 - o In alternativa 2 tempi della durata di 15 minuti ciascuno

Nelle gare sarà applicato il fuorigioco, coincidente con la linea del limite dell'area di rigore.

La regola relativa al 'retropassaggio al Portiere' verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio, per cui il portiere, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio effettuato con i piedi da un compagno di squadra.

La Rimessa dal fondo dovrà essere effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore. È concesso il rinvio del portiere.

Art. 4 – Sostituzione dei giocatori

Tutte le calciatrici in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e le nuove entrate non potranno più essere sostituite fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire le bambine che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi".

Art. 5 – Punteggi e classifiche

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

ESEMPI CALCOLO RISULTATO FINALE:

- 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.

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO «MULTIPARTITE»

In occasione delle “MULTIPARTITE”, verrà assegnato **un punto** da aggiungere al risultato della “GARA” per la squadra che ha vinto ogni singola partita ridotta (in tal caso le mini-gare vengono considerate come tempo unico di gioco), oppure viene assegnato un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell’“INCONTRO” è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco **e delle Multipartite**, 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

3 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 con almeno 16 calciatrici in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra con almeno 14 giocatori in distinta gara	1 per ciascuna gara

Qualificazione al turno successivo

Per determinare la/e squadra/e che potranno accedere al turno successivo verrà considerata la graduatoria finale.

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

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco dell'8vs8)
2. Esito delle sfide nelle "Multipartite" negli incontri diretti
3. Graduatoria complessiva considerando solo i risultati delle gare 8vs8
4. Maggior numero di tempi vinti (8vs8 e Multipartite);
5. Maggior numero di tempi vinti nelle gare 8vs8;
6. Miglior punteggio ottenuto considerando i singoli tempi di gioco del 8vs8 (tempi vinti e pareggiati nelle gare 8vs8);
7. Miglior punteggio ottenuto considerando i singoli tempi di gioco (tempi vinti e pareggiati nelle gare 8vs8 e nelle Multipartite);
8. Classifica Disciplina
9. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
10. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play
11. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9 dei criteri sopra citati.

Nel caso in cui il punteggio FAIR PLAY sia ancora in parità, per la determinazione della migliore classificata, si procederà come previsto al punto 11

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 11/07/2025 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato in Roma il 05/08/2025

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:

Regolamento Fair Play

Modalità di gioco U12/U13

UNDER 12 FEMMINILE 2025/2026

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

- 1) Promotore dei valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.
- 2) L'obiettivo è quello di favorire lo spirito sportivo tra i giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche di incoraggiare e valorizzare quelli buoni.
- 3) Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà un apposito form di valutazione della gara.
- 4) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore di DANONE CUP si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto.

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

La valutazione del comportamento delle squadre durante le partite viene effettuata seguendo due categorie:

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
 - Atteggiamenti sanzionati dall'arbitro
 - Atteggiamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
 - Atteggiamenti fuori dal campo prima, durante e dopo la gara
- 1) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro (es. non finalizzare una sicura occasione da goal per permettere di soccorrere un avversario infortunato, etc.):
 - (a) Green Card: +1 punto per ciascun cartellino verde
 - 2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dall'arbitro):
 - (a) Ammonizioni: -1 punto per ciascun cartellino giallo
 - (b) Espulsioni: -5 punti per ciascun cartellino rosso
 - 3) Sanzioni applicate per comportamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro):
 - (a) Continuo vociare o urlare: -5 punti
 - (b) Proteste nei confronti dell'arbitro: -5 punti
 - (c) Mancato rispetto del protocollo prima, durante e dopo la partita (p.e. non stringere le mani della squadra avversaria): -5 punti
 - (d) Atteggiamenti violenti (verbali o fisici): -5 punti
 - (e) Lasciare l'area tecnica sporca: -5 punti
 - 4) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, condivisione della procedura di ingresso in campo, organizzazione/partecipazione a "terzo tempo Fair Play").:
 - (a) +1 punto complessivo per l'atteggiamento positivo riscontrato

VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso delle gare del concentramento.
- 2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classificata, saranno, nell'ordine, i seguenti:
 - a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"
- 3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dal punto 3 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.
- 4) La Valutazione finale potrà determinare l'esclusione dalla competizione, qualora il Comitato Organizzatore lo ritenga necessario in caso di comportamenti gravi o reiterati nel corso dell'attività, anche se riferiti ad eventi precedenti svolti nel corso della stessa stagione sportiva.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E **MEGLIO**

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER **U13**

TUTTI

Adatta
le modalità
di gioco
alle necessità
dei giovani
giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 2

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER **U13**

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

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

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 20'

2° tempo di gioco 20'

3° tempo di gioco 20'

4° tempo di gioco 20'

1° tempo multi-partita 20'

2° tempo multi-partita 20'



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

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





INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13	pag. 4
	Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 11
3	<i>4^ tempo di gioco</i>	pag. 15
4	Punteggio di gioco ed esempi organizzativi	pag. 17
5	Ricerche e Numeri	pag. 21
6	Aggiornamenti	pag. 22





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12 UNDER U13

1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 4 contro 4 • U12/U13

Situazioni di gioco 5 contro 5 • U12/U13

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

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

Dimensioni del campo (figura 1):

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

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

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

Conquista dell'area di meta

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



Intercetto da parte del sostegno

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

Retropassaggio al portiere

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

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (33x16,5 metri) 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 del punto di battuta del calcio di rigore dalla linea di porta è di 9 metri.

Fuorigioco

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

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo si applica il regolamento del calcio con 2 eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando l'area di meta, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi limite

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

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



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

Dimensioni del campo (figura 2):

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

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

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

Conquista dell'area di meta

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

Intercetto da parte del sostegno

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

Retropassaggio al portiere

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



Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (33x16,5 metri) 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 del punto di battuta del calcio di rigore dalla linea di porta è di 9 metri.

Fuorigioco

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

Ripresa del gioco

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

Un caso limite

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

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12 UNDER U13

DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nella *situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13* e nella *situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13*, partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività di duello 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

La modalità di inizio dell'azione di 1 contro 1 determina la scelta della tipologia di duello da svolgere:

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

Entrambe le soluzioni vengono illustrate nella pagina seguente.

Note generali

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



Duello: "1 contro 1 supero l'avversario" oppure "1 contro 1 mantengo il possesso della palla"

Dimensioni del campo (figura 3 e 4):

✓ **Rettangolo:** 4x8 metri.

Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco.
Se ci sono più di 6 giocatori coinvolti nella singola stazione di gioco, si creano altri rettangoli per il duello.

DESCRIZIONE

- In ogni campo si evidenziano una "linea di attacco", una "linea di difesa" e 2 "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa, senza palla.
- Gli attaccanti iniziano l'azione di gioco scegliendo se condurre la palla o passarla al difensore: nel primo caso si svolge un'attività di duello intitolata "supero l'avversario"; nel secondo si svolge la soluzione intitolata "mantengo il possesso della palla".
Segue descrizione delle 2 proposte.

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

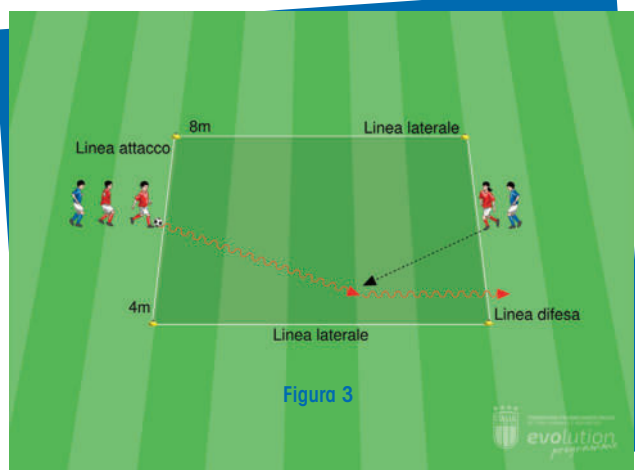


Figura 3

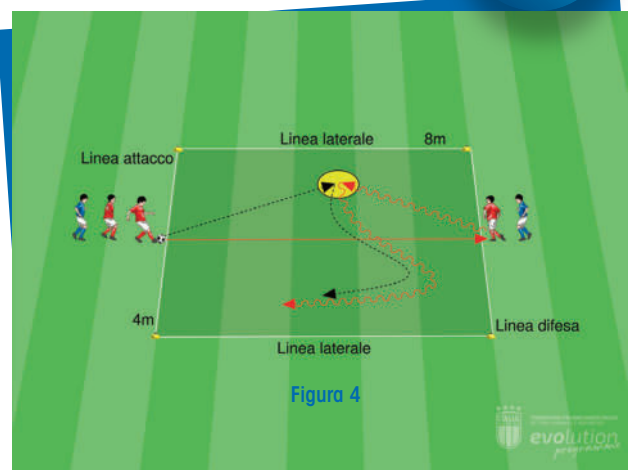


Figura 4

REGOLE: Supero l'avversario.

- In seguito all'ingresso in campo in conduzione di palla, l'attaccante ricerca il superamento della linea di difesa cercando di evitare l'intervento del difensore.
- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- Totalizza un punto il giocatore che supera la linea opposta a quella di partenza in conduzione di palla (la meta è valida se un giocatore tocca palla prima e dopo la linea da superare senza intervento dell'avversario).
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.

REGOLE: Mantengo il possesso della palla.

- In seguito al passaggio da parte dell'attaccante, questo cerca la riconquista del pallone mentre il difensore ricerca il mantenimento del suo possesso.
- Ogni azione di riconquista della palla ha una durata massima di 8 secondi.
- Totalizza un punto il giocatore che, al termine del tempo previsto, ha il possesso del pallone.
- Se durante gli 8 secondi di gioco previsti, la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.

Rotazione dei ruoli e avvio di una nuova azione di gioco

- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro alla fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia sempre da un attaccante posizionato dietro la linea di attacco, non appena il campo di gioco è libero.



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

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

- ⊗ **6 delimitatori** per definire l'area di gioco principale (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9).
- ⊗ **4 delimitatori** per definire la profondità dell'area di meta.

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

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

3) Attività di *Duello*

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

Note generali

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

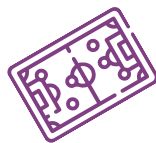


Figura 5

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

U12 UNDER U13

2



MULTI-PARTITE



MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

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

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

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

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

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

Tabella 1



DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

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

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

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

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

CONCLUSIONE

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

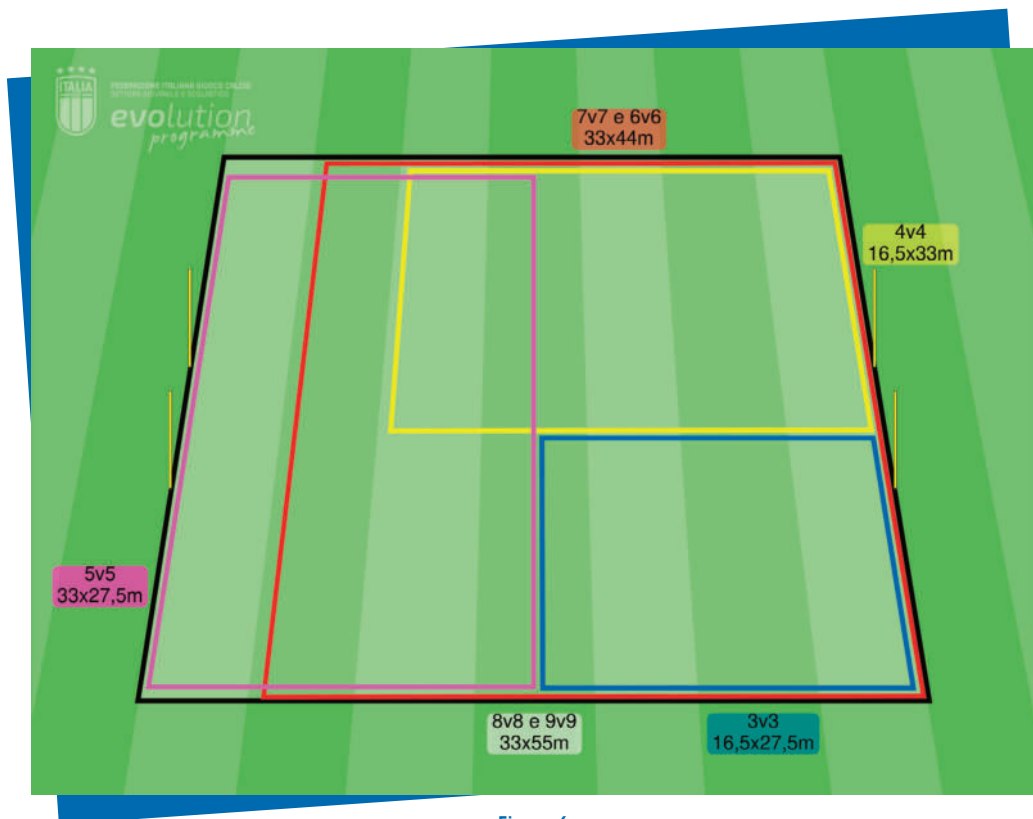


Figura 6



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

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



ESEMPIO 1 (figura 7)

Squadra A (blu): 12 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

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

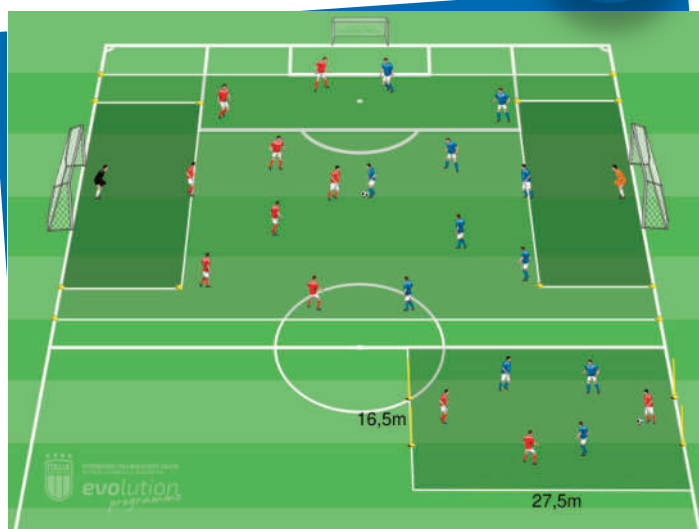


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

Squadra A (blu): 15 giocatori

Squadra B (rossa): 11 giocatori

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

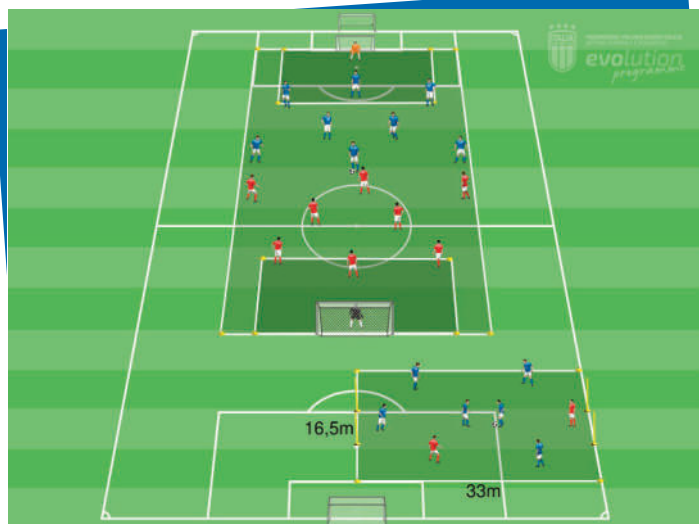


Figura 8



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



U12 UNDER U13

3



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

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

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

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

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



U12 UNDER U13

4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

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

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

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

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

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

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

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

ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U12/U13

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

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

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		/

OFF: attacco la porta

DIF: difendo la porta

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



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

n° giocatori	ESEMPIO 3					
	Squadra A			Squadra B		
	18			18		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	9 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	9 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	*9 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	*9 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa

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

- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le proposte di *duello* 1 contro 1, nella fase 2 devono svolgere una delle due *situazioni di gioco*, andando così a sostituirsi ai loro compagni.
- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le *situazioni di gioco* 4 contro 4 e 5 contro 5, e che non vengono sostituiti dai compagni impegnati nei duelli 1 contro 1, durante la fase 2 possono giocare in una qualsiasi delle due *situazioni di gioco* previste (anche la stessa realizzata durante la fase 1).

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 9 contro 9 e i loro compagni impegnati nella *multi-partita*, fa fede il regolamento di gioco della categoria U12/U13.



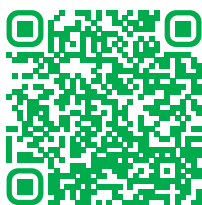
U12 UNDER U13

5



RICERCHE E NUMERI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



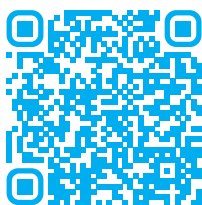
U12 UNDER U13

5



AGGIORNAMENTI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

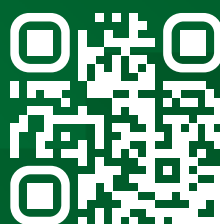
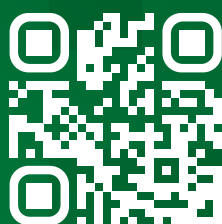




FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE





SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA – VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2025/2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 15/SGS del 05/08/2025

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A NOVE
UNDER 13*

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

PREMESSA

Al fine di valorizzare l'attività svolta dalle società appartenenti alle Leghe Professionistiche, il Settore Giovanile e Scolastico organizza un Torneo a carattere nazionale (con fasi regionali, interregionali e nazionale) che permetta a dette società di confrontarsi con continuità in una attività a loro riservata.

Lo scopo del Torneo, oltre a valorizzare il percorso educativo delle singole società, permette di promuovere ulteriormente il valore del Fair Play e, contestualmente, dare opportunità di verifica del percorso tecnico-didattico realizzato dalle società nella categoria Esordienti, al termine della prima fase di formazione calcistica.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 9vs9, modello di riferimento per la categoria Esordienti, e sarà preceduta da una rapida competizione che mette in rilievo le abilità dei singoli giocatori, nel dribbling e nel tiro in porta, così come le abilità dei giovani portieri nelle uscite basse e nella copertura della porta.

Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportino l'applicazione di abilità tecnico-tattiche individuali, consentendo loro di aumentare il bagaglio di esperienze vissute, sia sul piano tecnico e motorio, che sul piano emozionale.

PROCEDURA DI ISCRIZIONE

L'iscrizione al Torneo potrà essere effettuata dal 06/08/2025 al 01/09/2025 prevedendo obbligatoriamente quanto previsto dai punti A) e B) di seguito indicati:

- A)** La registrazione attraverso lo Sportello Unico FIGC presso il Comitato Regionale LND territorialmente competente secondo la procedura prevista dal portale dedicato
- B)** Registrazione attraverso l'accesso al PORTALE SERVIZI FIGC (<https://anagrafefederale.figc.it/>) utilizzando l'utenza abilitata alle funzioni di Anagrafe Federale.

Entrambe le procedure di registrazione **SONO** obbligatorie per il completamento dell'iscrizione al Torneo, la mancata finalizzazione anche di una sola delle due procedure non consentirà la partecipazione ad alcuna fase del medesimo Torneo.

Ciascuna società potrà iscrivere una sola squadra

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

REGOLAMENTO GENERALE

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo a carattere nazionale riservata alla **categoria UNDER 13** delle società professionistiche di Serie A, di Serie B e di Serie C.

L'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile nell'ambito dell'attività della categoria Esordienti FAIR PLAY. Resta inteso che nel corso di svolgimento del Torneo non sono ammessi comportamenti e atteggiamenti non consoni all'attività sportiva, respingendo forme di comportamento negativo e di non rispetto delle norme che regolano l'attività giovanile e di base.

Scopo dell'attività è di coinvolgere le società in un programma di confronto esclusivo per i Club Professionistici del territorio, per cui le graduatorie che verranno stilate saranno utilizzate esclusivamente per determinare le società che saranno coinvolte nelle fasi successive previste a livello regionale, interregionale e nazionale, ma non hanno lo scopo di stilare graduatorie di merito tecnico e/o meritocratico.

Art. 1 - Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della **categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01/01/2013 al 31/12/2013 regolarmente tesserati FIGC con la propria società per la stagione in corso.**

È possibile utilizzare un numero massimo di 3 giocatori nati nel 2014.

Non sono consentiti prestiti.

Art. 2 - Formula del Torneo

Il Torneo prevede:

Fase Regionale:

Sulla base delle iscrizioni pervenute e della suddivisione delle squadre nei relativi gironi, il Settore Giovanile e Scolastico affiderà ad uno o più Comitati Regionali LND l'organizzazione della Fase Regionale che verrà sviluppata in stretto coordinamento con i relativi Coordinatori Federali Regionali SGS. Tale fase, qualora il numero di iscrizioni ed esigenze logistiche e organizzative lo richiedano, potrà coinvolgere più regioni limitrofe. **Ai comitati organizzatori previa richiesta delle società interessate è data facoltà nel caso lo ritengano opportuno ammettere in organico una seconda squadra che parteciperà esclusivamente come fuori classifica.**

Fase Interregionale:

La Fase Interregionale si svilupperà a seguito della Fase Regionale. Le date, le modalità di svolgimento ed i criteri di qualificazione saranno resi noti tramite apposito comunicato, e terranno conto del numero delle società iscritte, dei risultati ottenuti e delle necessità di natura logistica ed organizzativa.

Accederanno alla Fase Finale Nazionale un totale di 4 squadre.

Fase Finale Nazionale:

La Fase Finale Nazionale **si svolgerà nel periodo compreso tra il 29 maggio e il 1° giugno 2026**, in sede da stabilire secondo il format che verrà reso noto tramite apposito Comunicato.

Art. 3 - Giustizia sportiva

Nelle fasi regionali e interregionali, la Giustizia sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo del Comitato Regionale organizzatore.

Nella Fase Finale Nazionale la Giustizia sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC. **I Referti gara devono essere inviati agli organi competenti entro le 24 ore successive alla gara.**

Si rendono altresì note le seguenti procedure:

- La violazione di quanto previsto dall'art. 9 del regolamento tecnico di giuoco sulla sostituzione di calciatori determinerà l'applicazione della sanzione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0-3
- Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.

Le ammonizioni che non comportino squalifica vengono azzerate al termine di ciascuna fase del Torneo e quindi prima della Fase Interregionale e prima della Fase Finale Nazionale.

Art. 4 - Direzione delle Gare

Le partite saranno arbitrate da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti o dall'organizzazione del Torneo.

È data facoltà alle Società, purché si facciano carico dei relativi oneri finanziari, di usufruire di arbitri ufficiali dell'AIA, secondo le modalità previste dal C.U. n° 1 del Settore Giovanile e Scolastico punto e) pag. 12.

In ogni caso i rapporti gara con allegate le distinte dei giocatori dovranno essere trasmesse al Comitato Organizzatore di competenza, **entro le 24 ore successive alla gara.**

Art. 5 - Saluti

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

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 6 – Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	60 mt.	misure massime	75 mt.
Larghezza:	misure minime	40 mt.	misure massime	50 mt.

La dimensione dell'Area di Rigore è delle seguenti valori:

Lunghezza:	16,50 mt.
Larghezza:	33,00 mt.

A seconda delle necessità, il campo di gioco potrà essere tracciato anche utilizzando i seguenti riferimenti sul campo di calcio a 11 regolamentare:

- Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;
- Orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto. In tal caso è possibile utilizzare una sola metà del campo a 11.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: 5-6 x 1,80-2 metri.

Art. 7 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "4".

Art. 8 – Modalità di svolgimento e durata delle gare

Le squadre si confronteranno in Gare 9vs9 della durata complessiva di 60' minuti suddivisi in 3 tempi da 20' minuti ciascuno **ed abbinata ad almeno una delle seguenti proposte (vedi allegato "Modalità di gioco U12/U13"):**

- Multipartite**
- 4° Tempo di gioco**

Nelle gare sarà applicato il fuorigioco, coincidente con la linea del limite dell'area di rigore.

La regola relativa al 'retropassaggio al Portiere' verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio, per cui il portiere, ad esempio, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio effettuato con i piedi da un compagno di squadra.

La Rimessa dal fondo dovrà essere effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore.

Calcio di rigore: 9 metri

Distanza della barriera: 7 metri

Art. 9 – 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; durante il gioco sarà invece possibile sostituire coloro che hanno già

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, purché a gioco fermo.

Art. 10 – 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: 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 “MULTIPARTITE” E “4° TEMPO DI GIOCO”

In occasione delle “**MULTIPARTITE**”, verrà assegnato **un punto** da aggiungere al risultato della “**GARA**” per la squadra che ha vinto ogni singola partita ridotta (in tal caso le mini-gare vengono considerate come tempo unico di gioco), oppure viene assegnato un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

Allo stesso modo, la disputa del 4° tempo di gioco, va a sommarsi al punteggio “Gara” con un ulteriore punto da aggiungere al risultato in favore della squadra che ha vinto il tempo di gioco, o ad entrambe le squadre in caso di parità.

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell’“**INCONTRO**” è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del gioco tecnico determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

- 3 punti in caso di vittoria
- 1 punto in caso di parità
- 0 punti in caso di sconfitta

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone ed i relativi incontri con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati tra tutte le squadre a parità di punteggio:

1. Esito degli incontri diretti (risultato finale dei 3 tempi di gioco)
2. Esito delle “Multipartite” negli incontri diretti
3. Esito del “4° Tempo di gioco” negli incontri diretti
4. Graduatoria complessiva considerando solo i risultati delle gare 9c9
5. Maggior numero di tempi vinti nelle gare 9vs9;
6. Maggior numero di tempi vinti (9vs9 e Multipartite);

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

7. Miglior punteggio ottenuto considerando i singoli tempi di gioco del 9vs9 (tempi vinti e pareggiati nelle gare 9vs9);
8. Miglior punteggio ottenuto considerando i singoli tempi di gioco (tempi vinti e pareggiati nelle gare 9vs9 e Multipartite);
9. Classifica disciplina
10. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
11. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
12. Maggior numero di Green Card attribuite
13. Sorteggio

Il punto 10 "Fair Play" è subordinato al corretto e sportivo svolgimento della manifestazione. Nel caso si verifichino situazioni negative, al termine di ogni gara saranno applicate le sanzioni previste dal regolamento allegato.

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

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

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno 18 giocatori in distinta gara	2 per ogni gara
Squadra Esordienti con almeno 16 giocatori in distinta gara	1 per ogni gara
Partecipazione 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 ogni gara

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 11/07/2025 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato in Roma il 05 /08/2025

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:

- Modulo variazione gare
- Modalità di gioco U12/U13
- Regolamento Fair Play

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

- 1) Promotore dei valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.
- 2) L'obiettivo è quello di favorire lo spirito sportivo tra i giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche di incoraggiare e valorizzare quelli buoni.
- 3) Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà il form di valutazione della gara.
- 4) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

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

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
 - Atteggiamenti sanzionati dall'arbitro
 - Atteggiamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
 - Atteggiamenti fuori dal campo prima, durante e dopo la gara
- 1) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro (es. non finalizzare una sicura occasione da goal per permettere di soccorrere un avversario infortunato, etc.):
 - (a) Green Card: +1 punto per ciascun cartellino verde
(con motivazione da riportare chiaramente nel referto dell'arbitro)
 - 2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dell'arbitro):
 - (a) Ammonizioni: -1 punto per ciascun cartellino giallo
 - (b) Espulsioni: -5 punti per ciascun cartellino rosso
 - 3) Sanzioni applicate per comportamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro):
 - (a) Continuo vociare o urlare: -5 punti
 - (b) Proteste nei confronti dell'arbitro: -5 punti
 - (c) Mancato rispetto del protocollo prima, durante e dopo la partita (p.e. non stringere le mani della squadra avversaria): -5 punti
 - (d) Atteggiamenti violenti (verbal o fisici): -5 punti
 - (e) Lasciare l'area tecnica sporca: -5 punti

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

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

VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso della gara
- 2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classificata, saranno, nell'ordine, i seguenti:
 - a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"
- 3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dall'Art. 5 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.
- 4) Il Settore Giovanile e Scolastico si riserva l'opportunità di invitare alla fase finale nazionale una o più società che si sono particolarmente distinte nell'ambito del Fair Play.
- 5) La Valutazione finale potrà determinare l'esclusione dalla competizione, qualora il Comitato Organizzatore lo ritenga necessario in caso di comportamenti gravi o reiterati nel corso dell'attività, anche se riferiti ad eventi precedenti svolti nel corso della stessa stagione sportiva.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E **MEGLIO**

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER **U13**

TUTTI

Adatta
le modalità
di gioco
alle necessità
dei giovani
giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 2



UNDER 13
PRO SETTORE GIOVANILE
E SCOLASTICO



TORNEONAZIONALE UNDER 13 PRO 2025/2026
1^ fase

RICHIESTA VARIAZIONE GARA

(da comunicare entro i termini previsti dal Comitato/Coordinamento organizzatore)

La Società _____

CHIEDE

che la gara

in calendario il _____ alle ore _____ presso il campo _____

venga disputata il _____ alle ore _____ presso il campo _____

La variazione viene richiesta per il seguente motivo:

La variazione è stata concordata con il sig. _____

avente la qualifica di _____ della società _____

Timbro e firma società richiedente

Timbro e firma per accettazione

Data _____

Riservato al Comitato/Coordinamento Regionale S.G.S.

Pervenuto il _____

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER **U13**

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

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

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 20'

2° tempo di gioco 20'

3° tempo di gioco 20'

4° tempo di gioco 20'

1° tempo multi-partita 20'

2° tempo multi-partita 20'



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

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





INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13	pag. 4
	Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 11
3	<i>4^ tempo di gioco</i>	pag. 15
4	Punteggio di gioco ed esempi organizzativi	pag. 17
5	Ricerche e Numeri	pag. 21
6	Aggiornamenti	pag. 22





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12 UNDER U13

1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 4 contro 4 • U12/U13

Situazioni di gioco 5 contro 5 • U12/U13

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

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

Dimensioni del campo (figura 1):

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

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

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

Conquista dell'area di meta

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



Intercetto da parte del sostegno

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

Retropassaggio al portiere

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

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (33x16,5 metri) 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 del punto di battuta del calcio di rigore dalla linea di porta è di 9 metri.

Fuorigioco

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

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo si applica il regolamento del calcio con 2 eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando l'area di meta, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi limite

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

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



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

Dimensioni del campo (figura 2):

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

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

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

Conquista dell'area di meta

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

Intercetto da parte del sostegno

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

Retropassaggio al portiere

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



Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (33x16,5 metri) 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 del punto di battuta del calcio di rigore dalla linea di porta è di 9 metri.

Fuorigioco

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

Ripresa del gioco

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

Un caso limite

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

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12 UNDER U13

DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nella *situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13* e nella *situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13*, partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività di duello 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

La modalità di inizio dell'azione di 1 contro 1 determina la scelta della tipologia di duello da svolgere:

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

Entrambe le soluzioni vengono illustrate nella pagina seguente.

Note generali

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



Duello: "1 contro 1 supero l'avversario" oppure "1 contro 1 mantengo il possesso della palla"

Dimensioni del campo (figura 3 e 4):

✓ **Rettangolo:** 4x8 metri.

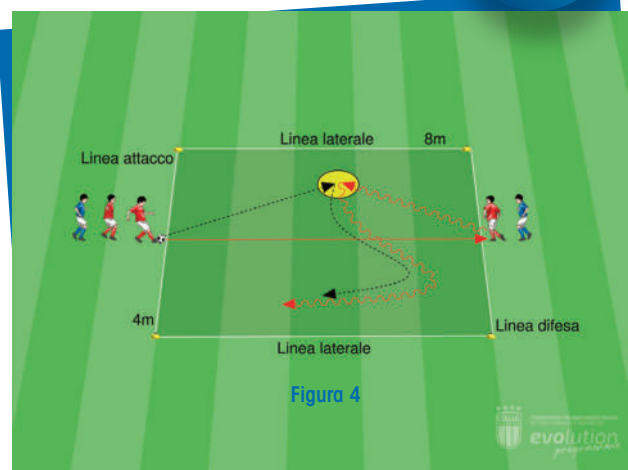
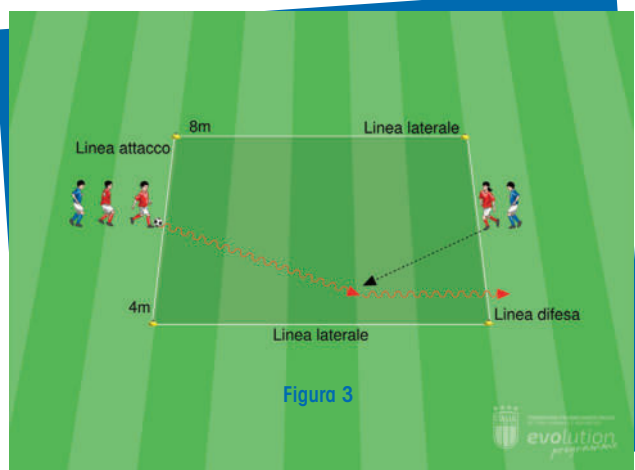
Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco.
Se ci sono più di 6 giocatori coinvolti nella singola stazione di gioco, si creano altri rettangoli per il duello.

DESCRIZIONE

- In ogni campo si evidenziano una "linea di attacco", una "linea di difesa" e 2 "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa, senza palla.
- Gli attaccanti iniziano l'azione di gioco scegliendo se condurre la palla o passarla al difensore: nel primo caso si svolge un'attività di duello intitolata "supero l'avversario"; nel secondo si svolge la soluzione intitolata "mantengo il possesso della palla".
Segue descrizione delle 2 proposte.

CLICCA E GUARDA IL VIDEO



REGOLE: Supero l'avversario.

- In seguito all'ingresso in campo in conduzione di palla, l'attaccante ricerca il superamento della linea di difesa cercando di evitare l'intervento del difensore.
- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- Totalizza un punto il giocatore che supera la linea opposta a quella di partenza in conduzione di palla (la meta è valida se un giocatore tocca palla prima e dopo la linea da superare senza intervento dell'avversario).
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.

REGOLE: Mantengo il possesso della palla.

- In seguito al passaggio da parte dell'attaccante, questo cerca la riconquista del pallone mentre il difensore ricerca il mantenimento del suo possesso.
- Ogni azione di riconquista della palla ha una durata massima di 8 secondi.
- Totalizza un punto il giocatore che, al termine del tempo previsto, ha il possesso del pallone.
- Se durante gli 8 secondi di gioco previsti, la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.

Rotazione dei ruoli e avvio di una nuova azione di gioco

- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro alla fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia sempre da un attaccante posizionato dietro la linea di attacco, non appena il campo di gioco è libero.



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

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

- ⊗ **6 delimitatori** per definire l'area di gioco principale (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9).
- ⊗ **4 delimitatori** per definire la profondità dell'area di meta.

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

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

3) Attività di *Duello*

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

Note generali

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



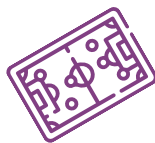
Figura 5

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



U12 UNDER U13

2



MULTI-PARTITE



MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

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

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

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

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

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

Tabella 1



DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

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

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

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

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

CONCLUSIONE

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

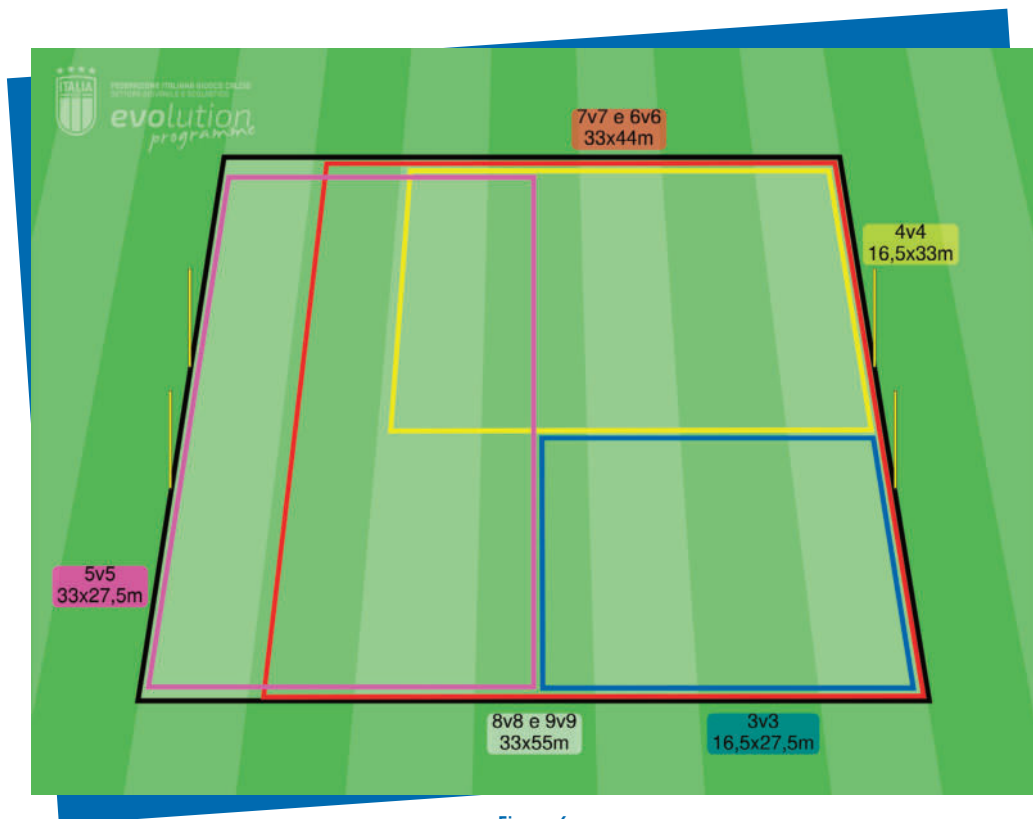


Figura 6



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

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



ESEMPIO 1 (figura 7)

Squadra A (blu): 12 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

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

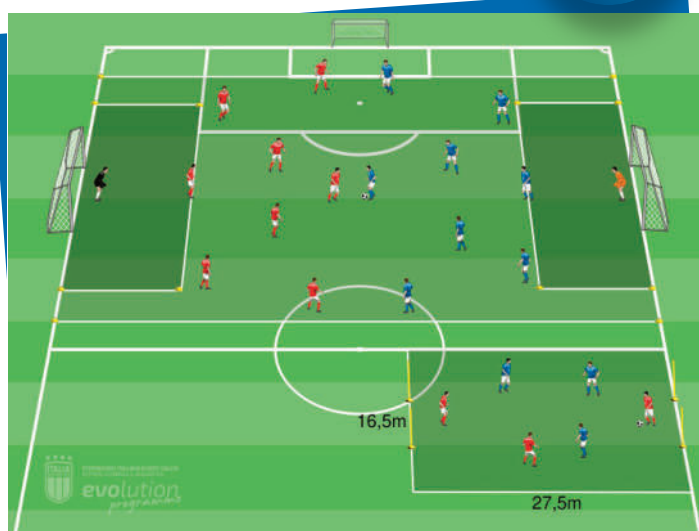


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

Squadra A (blu): 15 giocatori

Squadra B (rossa): 11 giocatori

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

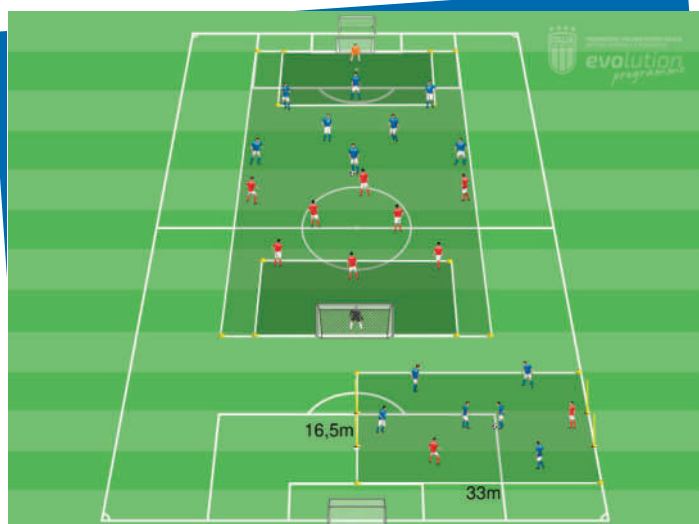


Figura 8



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



U12 UNDER U13

3



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

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

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

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

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



U12 UNDER U13

4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

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

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

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

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

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

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

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

ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U12/U13

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

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

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

ESEMPIO 1						
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	9			9		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/

OFF: attacco la porta

DIF: difendo la porta

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

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

ESEMPIO 2						
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	15			11		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	6 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	2 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	6 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	*2 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa



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

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

ESEMPIO 3						
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	18			18		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	9 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	9 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	*9 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	*9 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa

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

- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le proposte di *duello* 1 contro 1, nella fase 2 devono svolgere una delle due *situazioni di gioco*, andando così a sostituirsi ai loro compagni.
- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le *situazioni di gioco* 4 contro 4 e 5 contro 5, e che non vengono sostituiti dai compagni impegnati nei duelli 1 contro 1, durante la fase 2 possono giocare in una qualsiasi delle due *situazioni di gioco* previste (anche la stessa realizzata durante la fase 1).

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 9 contro 9 e i loro compagni impegnati nella *multi-partita*, fa fede il regolamento di gioco della categoria U12/U13.

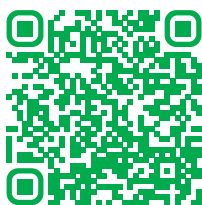
U12 UNDER U13

5



RICERCHE E NUMERI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



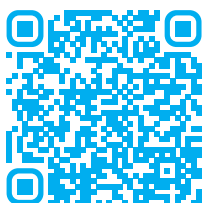
U12 UNDER U13

5



AGGIORNAMENTI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

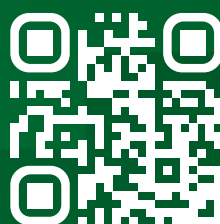
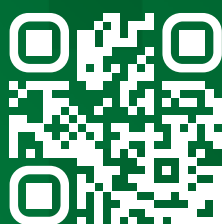




FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE





UNDER 13
PRO SETTORE GIOVANILE
E SCOLASTICO



TORNEO NAZIONALE UNDER 13 PRO 2025/2026
1^a fase

RICHIESTA VARIAZIONE GARA

(da comunicare entro i termini previsti dal Comitato/Coordinamento organizzatore)

La Società _____

CHIEDE

che la gara

in calendario il _____ alle ore _____ presso il campo _____

venga disputata il _____ alle ore _____ presso il campo _____

La variazione viene richiesta per il seguente motivo:

La variazione è stata concordata con il sig. _____

avente la qualifica di _____ della società _____

Timbro e firma società richiedente

Timbro e firma per accettazione

Data _____

Riservato al Comitato/Coordinamento Regionale S.G.S.

Pervenuto il _____



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA – VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2025 – 2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 16/SGS del 05/08/2025

ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A NOVE

UNDER 13

Premessa

Al fine di valorizzare l'attività svolta dalle società appartenenti alle Leghe Professionistiche e alle Società di 3° Livello di Qualità dei Club Giovanili, il Settore Giovanile e Scolastico ha sviluppato un progetto a carattere nazionale (con fasi locali, regionali, interregionali e nazionale) che permetta a dette società di confrontarsi in una attività a loro riservata.

Lo scopo del presente progetto, oltre a valorizzare il percorso educativo delle singole società, permette di promuovere ulteriormente il valore del Fair Play e, contestualmente, dare opportunità di verifica del percorso tecnico-didattico realizzato dalle società nella categoria Esordienti, al termine della prima fase di formazione calcistica.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 9vs9, modello di riferimento per la categoria Esordienti, con la formula del raggruppamento con 3 o 4 squadre, e, coerentemente con le Modalità di Gioco previste per questa categoria, sarà abbinata ad una delle seguenti attività tecniche:

- **Multipartite:** dove oltre al 9vs9, si svolgeranno altri confronti con modalità di gioco che prevedono il coinvolgimento di un numero ridotto di giocatori (es. 7c7) con l'obiettivo di tenere impegnati tutti i giocatori

Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportano l'applicazione di abilità tecnico-tattiche individuali e collettive, consentendo loro di aumentare il bagaglio di esperienze vissute, sia sul piano tecnico e motorio, che sul piano emozionale.

PROCEDURA DI ISCRIZIONE

Registrazione alla FIGC-Settore Giovanile attraverso l'accesso al PORTALE SERVIZI FIGC (<https://anagrafed federale.figc.it/>) utilizzando l'utenza abilitata alle funzioni di Anagrafe Federale.

Apertura iscrizioni il 06 Agosto 2025

Chiusura iscrizioni il 03 Ottobre 2025

REGOLAMENTO GENERALE

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un'attività a carattere Nazionale riservata alla **Categoria UNDER 13** delle società professionistiche di Serie A, di Serie B, di Serie C e delle Società riconosciute con il 3° Livello di Qualità di Club Giovanile nella corrente stagione sportiva **2024/2025**.

Anche in questa stagione sportiva in considerazione delle progettualità SGS inserite nell'ambito del Programma di Sviluppo Territoriale che persegue anche l'obiettivo di strutturare un percorso **di formazione tecnico-sportiva ed educativa** rivolta al territorio, laddove possibile è data facoltà ai Coordinamenti Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico di estendere la partecipazione alle società inserite nel progetto delle Aree Sviluppo Territoriali (AST), anche se non riconosciute come Club Giovanile di 3° Livello. Queste ultime società potranno partecipare al Torneo senza diritto di accesso alla Fase Interregionale.

L'attività (**obbligatoria per le Società riconosciute come Club Giovanili di 3° Livello**) viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile e del programma di sviluppo previsto per i Club, nell'ambito dell'attività della categoria Esordienti FAIR PLAY.

Resta inteso che nel corso di svolgimento dell'attività non sono ammessi comportamenti e atteggiamenti non consoni all'attività sportiva, respingendo forme di comportamento negativo e di non rispetto delle norme che regolano l'attività giovanile e di base.

A tal proposito si precisa che eventuali inadempienze (es. mancato rispetto delle norme delle sostituzioni, mancata partecipazione alle gare di un numero sufficiente di tesserati, ecc.), possono determinare la revoca del riconoscimento del 3° Livello di Qualità, e quindi l'esclusione dall'attività Esordienti Fair Play Élite.

Scopo dell'attività è di coinvolgere le società in un programma di confronto esclusivo per i Club Giovanili di 3° Livello e le Società Professionistiche del territorio, per cui le graduatorie che verranno stilate saranno utilizzate esclusivamente per determinare le Società che saranno coinvolte nelle fasi successive previste a livello regionale, interregionale e nazionale, ma non hanno lo scopo di stilare graduatorie di merito tecnico e/o meritocratico.

Si precisa inoltre che tutte le società non coinvolte nelle fasi regionale, interregionale e nazionale continueranno a seguire il programma di attività previste, partecipando ai raggruppamenti "Esordienti Fair Play Elite" organizzati in contemporanea nel territorio, la cui attività si concluderà in tutte le regioni nel mese di giugno.

Art. 1 - Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della **Categoria Esordienti UNDER 13** nati dal 01.01.2013, secondo quanto di seguito specificato:

- **Società PROFESSIONISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati dal 01/01/2014 al 31/12/2014**
(le Società Professionistiche che hanno ottenuto deroga per partecipare con i pari età, potranno partecipare con giovani calciatori nati nel 2012 o con squadre di età mista 2013-2014)

- **CLUB GIOVANILI di 3° LIVELLO: Squadra composta da giovani calciatori nati dal 01/01/2013 al 31/12/2013, con possibilità di utilizzare un numero massimo di 3 giocatori nati nel 2014**

All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2012, purché in regola con la prevista deroga, secondo quanto previsto dal C.U. N°1 SGS - 2025/2026 Pag. 25 punto 3) paragrafo 3.1 sia con società Professionistiche che con Club di 3° Livello.

Possono partecipare al Torneo giovani calciatrici regolarmente tesserate FIGC con la propria società per la stagione in corso.

Non sono consentiti prestiti

Art. 2 – Modalità di partecipazione

Ciascuna società può iscrivere una sola squadra.

L'attività, si svolgerà con le seguenti modalità:

- Una fase preliminare Provinciale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con 3 o 4 squadre, con gare di sola andata.
- Una fase interprovinciale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con 3 o 4 squadre, con gare di sola andata.
- Una fase regionale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con almeno 3 o 4 squadre, con gare di sola andata
- **Tutte le fasi dovranno svolgersi con la formula raggruppamento suddividendo le società in gruppi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata. Eventualmente, sarà possibile organizzare più raggruppamenti con fasi di andata e ritorno nel caso in cui i tempi e il numero di squadre ne consenta lo svolgimento.**
- I Coordinatori Federali Regionali SGS determineranno calendario incontri e modalità di accesso alla fase interprovinciale e regionale in considerazione dei criteri indicati nel presente regolamento
- Le fasi Provinciali si svolgeranno solo dove il numero di squadre iscritte sarà sufficiente per garantirne lo svolgimento,
- Nelle regioni dove il numero delle squadre iscritte non sia sufficiente per garantire lo svolgimento della Fase Provinciale o di una eventuale fase unica regionale le società potranno essere accorpate a Regioni limitrofe

è possibile prevedere l'inizio della prima fase dal 2 Novembre 2025 il termine è fissato il 12 Aprile 2026

Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alla Fase Interregionale dovranno essere comunicate al Settore Giovanile e Scolastico entro il 13 Aprile 2026

I raggruppamenti della Fase Interregionale sono previsti tra il 25 Aprile e il 17 Maggio 2026

La Fase Finale Nazionale si svolgerà nel periodo compreso tra il 29 maggio e il 1° giugno 2026, in sede da stabilire secondo il format che verrà reso noto tramite apposito Comunicato.

Le modalità di svolgimento della Fase Interregionale e della Fase Finale Nazionale saranno oggetto di apposito Comunicato Ufficiale

Art. 3 – Identificazione dei calciatori

I Tecnici, i Dirigenti o gli eventuali Arbitri, che arbitreranno le gare, prima di dare inizio alla gara dovranno controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara, come previsto dall'Art. 71 delle N.O.I.F. "identificazione dei calciatori"

Art. 4 – Giustizia sportiva

La Giustizia sportiva sarà amministrata durante le fasi provinciali, interprovinciali, regionali e interregionali dal Giudice Sportivo Territoriale la fase Nazionale sarà amministrata dal Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC.

- Nei raggruppamenti che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei raggruppamenti che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.
- Le ammonizioni comminate nell' eventuale Fase Interregionale che non comportino squalifica verranno azzerate nella fase Nazionale

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 "Sostituzione dei calciatori", determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.

Art. 5 – Arbitraggio delle gare

Le partite saranno arbitrate da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti o dall'organizzazione del Torneo.

In ogni caso i referti gara con allegate le distinte dei giocatori devono essere trasmesse al *Comitato Organizzatore di competenza*, entro le 24 ore successive alla gara

Art. 6 - Saluti

Sia all'inizio che al termine di ogni incontro i partecipanti alla gara dovranno salutarsi fra loro schierandosi a centrocampo insieme all'arbitro o al dirigente/arbitro.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 7 – Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	60 mt.	misure massime	75 mt.
Larghezza:	misure minime	40 mt.	misure massime	50 mt.

La dimensione dell'Area di Rigore è delle seguenti valori:

Lunghezza: 16,50 mt.

Larghezza: 33,00 mt.

A seconda delle necessità, il campo di gioco potrà essere tracciato anche utilizzando i seguenti riferimenti sul campo di calcio a 11 regolamentare:

- a) Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;
- b) Orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto. In tal caso è possibile utilizzare una sola metà del campo a 11.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: 5-6 x 1,80-2 metri.

Art. 8 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "4".

Art. 9 – Modalità di svolgimento e durata delle gare

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in raggruppamenti 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 9 vs 9 Abbinate alle multipartite (Vedi regolamento tecnico allegato)**

A seconda del numero di gare disputate nella medesima giornata, la durata delle gare è così prevista:

- Nel caso in cui si disputi una gara al giorno (es. raggruppamento che si gioca in più giornate):
 - o 3 tempi della durata di 20 minuti ciascuno
- Nel caso in cui si disputino 2 gare al giorno (es. raggruppamenti in un'unica giornata tra 3 squadre)
 - o 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno
 - o In alternativa 2 tempi della durata di 20 minuti ciascuno
- Nel caso in cui si disputino 3 gare al giorno (es. raggruppamenti in un'unica giornata tra 4 squadre)
 - o 3 tempi della durata di 10 minuti ciascuno
 - o In alternativa 2 tempi della durata di 15 minuti ciascuno

Nelle gare sarà applicato il fuorigioco, coincidente con la linea del limite dell'area di rigore.

Calcio di rigore 9 metri

Distanza della barriera 7 metri

La regola relativa al 'retropassaggio al Portiere' verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio, per cui il portiere, ad esempio, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio effettuato con i piedi da un compagno di squadra.

La Rimessa dal fondo dovrà essere effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore.

È concesso il rinvio del portiere.

Art. 10 – 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. 11 – Punteggi e classifiche (fasi provinciali)

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

Laddove le gare vengano disputate svolgendo 2 o 4 tempi di gioco, il risultato della gara dovrà essere combinato tenendo conto dello stesso principio

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO «MULTIPARTITE»

In occasione delle “MULTIPARTITE”, verrà assegnato **un punto** da aggiungere al risultato della “GARA” per la squadra che ha vinto ogni singola partita ridotta (in tal caso le mini-gare vengono considerate come tempo unico di gioco), oppure viene assegnato un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell’“INCONTRO” è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco **e delle multipartite** 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 18 giocatori in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra Esordienti con almeno 16 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 9:9 di ogni singola gara)
2. Esito delle "Multipartite" negli incontri diretti
3. Graduatoria complessiva considerando solo i risultati delle gare 9c9
4. Maggior numero di tempi vinti (9vs9 e nelle Multipartite);
5. Maggior numero di tempi vinti nelle gare 9vs9;
6. Miglior punteggio ottenuto considerando i singoli tempi di gioco del 9vs9 (tempi vinti e pareggiati nelle gare 9vs9);
7. Miglior punteggio ottenuto considerando i singoli tempi di gioco (tempi vinti e pareggiati nelle gare 9vs9 e delle Multipartite);
8. Classifica disciplina
9. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
10. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
11. Maggior numero di Green Card attribuite
12. Sorteggio

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 11/07/2025 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato a Roma il 05/08/2025

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:
Modalità di gioco U12/U13
Regolamento Fair Play



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E **MEGLIO**

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER **U13**

TUTTI

Adatta
le modalità
di gioco
alle necessità
dei giovani
giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 2

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER **U13**

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

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

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 20'

2° tempo di gioco 20'

3° tempo di gioco 20'

4° tempo di gioco 20'

1° tempo multi-partita 20'

2° tempo multi-partita 20'



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

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





INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13	pag. 4
	Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 11
3	<i>4^ tempo di gioco</i>	pag. 15
4	Punteggio di gioco ed esempi organizzativi	pag. 17
5	Ricerche e Numeri	pag. 21
6	Aggiornamenti	pag. 22





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12 UNDER U13

1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 4 contro 4 • U12/U13

Situazioni di gioco 5 contro 5 • U12/U13

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

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

Dimensioni del campo (figura 1):

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

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

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

Conquista dell'area di meta

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



Intercetto da parte del sostegno

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

Retropassaggio al portiere

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

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (33x16,5 metri) 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 del punto di battuta del calcio di rigore dalla linea di porta è di 9 metri.

Fuorigioco

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

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo si applica il regolamento del calcio con 2 eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando l'area di meta, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi limite

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

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



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

Dimensioni del campo (figura 2):

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

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

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

Conquista dell'area di meta

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

Intercetto da parte del sostegno

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

Retropassaggio al portiere

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



Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (33x16,5 metri) 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 del punto di battuta del calcio di rigore dalla linea di porta è di 9 metri.

Fuorigioco

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

Ripresa del gioco

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

Un caso limite

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

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12 UNDER U13

DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nella *situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13* e nella *situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13*, partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività di duello 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

La modalità di inizio dell'azione di 1 contro 1 determina la scelta della tipologia di duello da svolgere:

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

Entrambe le soluzioni vengono illustrate nella pagina seguente.

Note generali

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI
PER TORNARE
ALLA LOCANDINA



Duello: "1 contro 1 supero l'avversario" oppure "1 contro 1 mantengo il possesso della palla"

Dimensioni del campo (figura 3 e 4):

✓ **Rettangolo:** 4x8 metri.

Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco.
Se ci sono più di 6 giocatori coinvolti nella singola stazione di gioco, si creano altri rettangoli per il duello.

DESCRIZIONE

- In ogni campo si evidenziano una "linea di attacco", una "linea di difesa" e 2 "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa, senza palla.
- Gli attaccanti iniziano l'azione di gioco scegliendo se condurre la palla o passarla al difensore: nel primo caso si svolge un'attività di duello intitolata "supero l'avversario"; nel secondo si svolge la soluzione intitolata "mantengo il possesso della palla".
Segue descrizione delle 2 proposte.

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

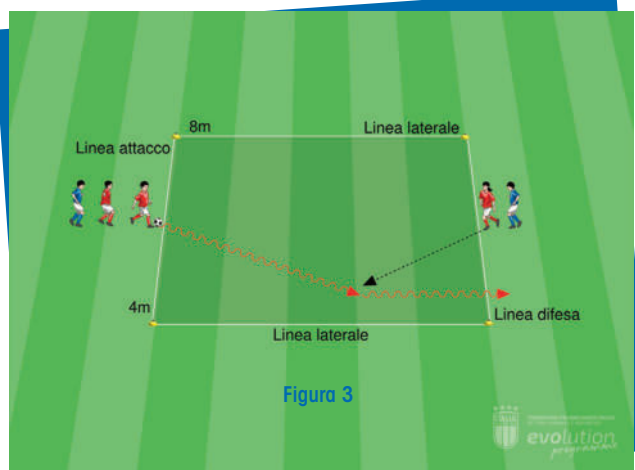


Figura 3

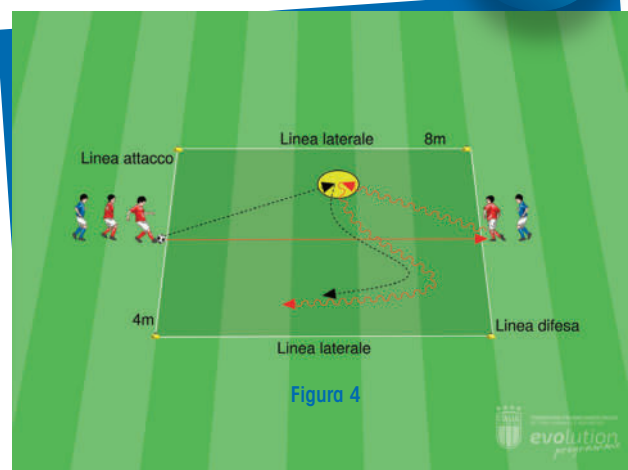


Figura 4

REGOLE: Supero l'avversario.

- In seguito all'ingresso in campo in conduzione di palla, l'attaccante ricerca il superamento della linea di difesa cercando di evitare l'intervento del difensore.
- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- Totalizza un punto il giocatore che supera la linea opposta a quella di partenza in conduzione di palla (la meta è valida se un giocatore tocca palla prima e dopo la linea da superare senza intervento dell'avversario).
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.

REGOLE: Mantengo il possesso della palla.

- In seguito al passaggio da parte dell'attaccante, questo cerca la riconquista del pallone mentre il difensore ricerca il mantenimento del suo possesso.
- Ogni azione di riconquista della palla ha una durata massima di 8 secondi.
- Totalizza un punto il giocatore che, al termine del tempo previsto, ha il possesso del pallone.
- Se durante gli 8 secondi di gioco previsti, la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.

Rotazione dei ruoli e avvio di una nuova azione di gioco

- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro alla fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia sempre da un attaccante posizionato dietro la linea di attacco, non appena il campo di gioco è libero.



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

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

- ⊗ **6 delimitatori** per definire l'area di gioco principale (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9).
- ⊗ **4 delimitatori** per definire la profondità dell'area di meta.

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

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

3) Attività di *Duello*

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

Note generali

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

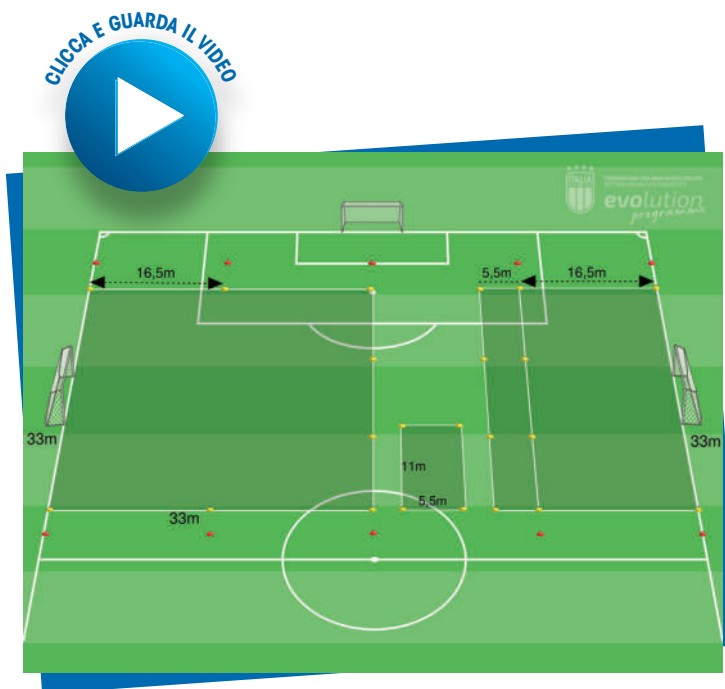


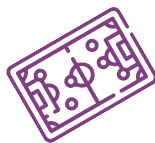
Figura 5

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



U12 UNDER U13

2



MULTI-PARTITE



MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

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

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

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

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

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

Tabella 1



DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

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

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

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

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

CONCLUSIONE

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

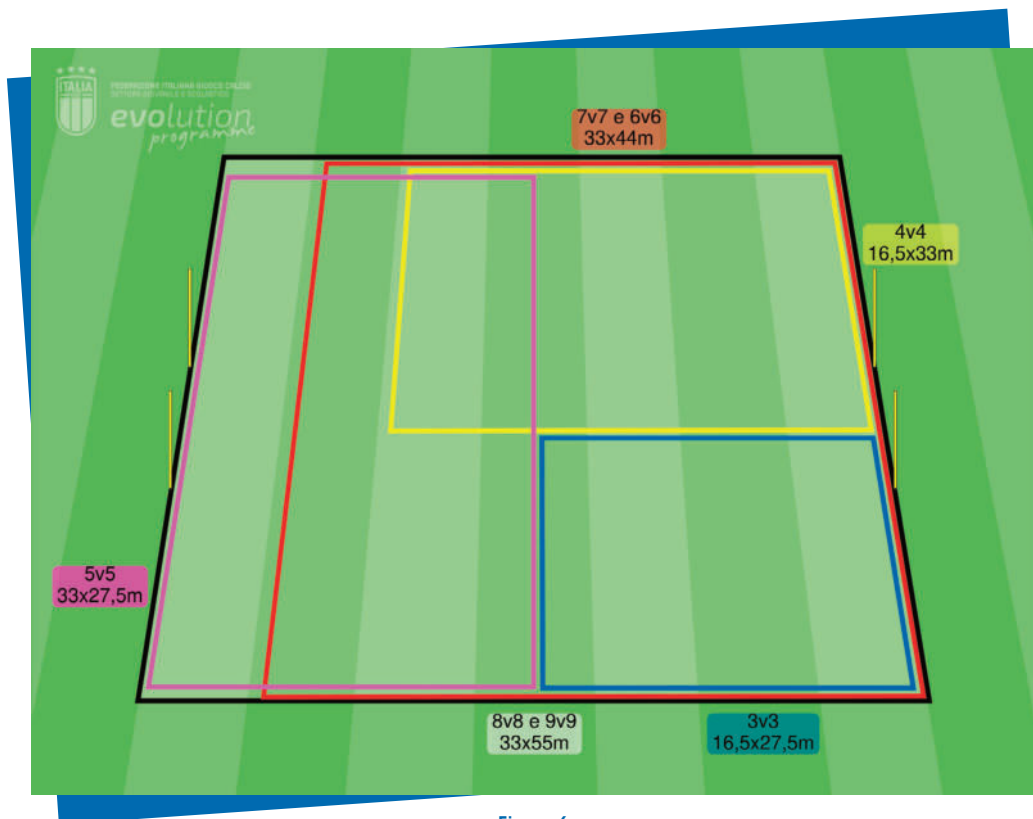


Figura 6



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

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



ESEMPIO 1 (figura 7)

Squadra A (blu): 12 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

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

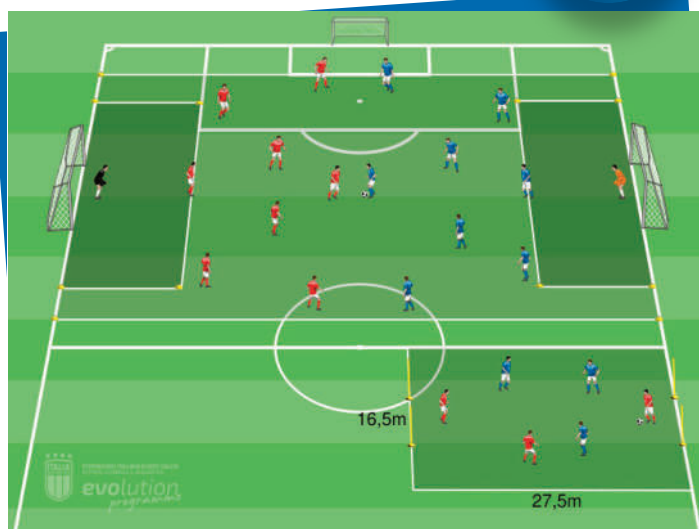


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

Squadra A (blu): 15 giocatori

Squadra B (rossa): 11 giocatori

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

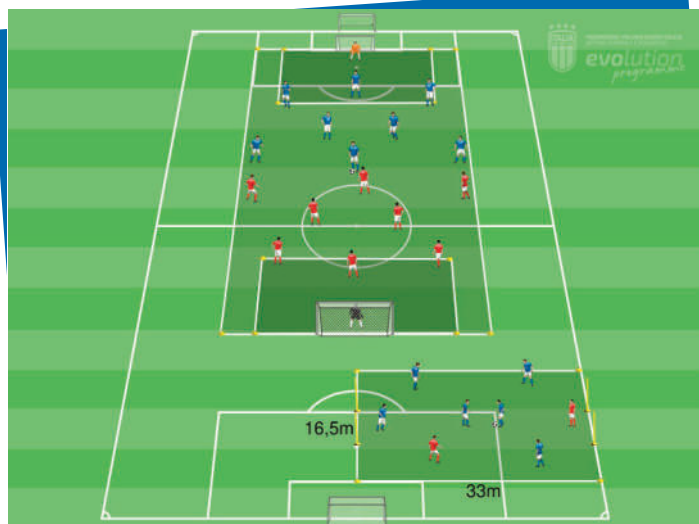


Figura 8



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



U12 UNDER U13

3



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

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

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

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

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



U12 UNDER U13

4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

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

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

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

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

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

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

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

ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U12/U13

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

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

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

ESEMPIO 1						
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	9			9		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/

OFF: attacco la porta

DIF: difendo la porta

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

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

ESEMPIO 2						
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	15			11		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	6 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	2 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	6 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	*2 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa



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

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

ESEMPIO 3						
Squadra A			Squadra B			
n° giocatori	18			18		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	9 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	9 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	*9 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	*9 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa

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

- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le proposte di *duello* 1 contro 1, nella fase 2 devono svolgere una delle due *situazioni di gioco*, andando così a sostituirsi ai loro compagni.
- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le *situazioni di gioco* 4 contro 4 e 5 contro 5, e che non vengono sostituiti dai compagni impegnati nei duelli 1 contro 1, durante la fase 2 possono giocare in una qualsiasi delle due *situazioni di gioco* previste (anche la stessa realizzata durante la fase 1).

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 9 contro 9 e i loro compagni impegnati nella *multi-partita*, fa fede il regolamento di gioco della categoria U12/U13.

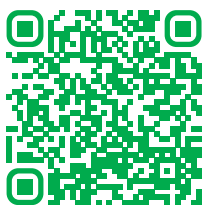
U12 UNDER U13

5



RICERCHE E NUMERI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



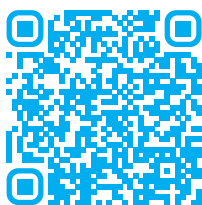
U12 UNDER U13

5



AGGIORNAMENTI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

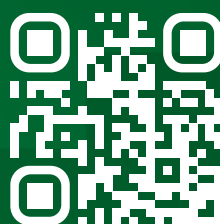
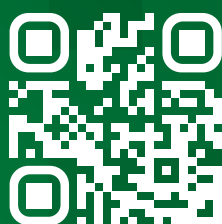




FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE



REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

- 1) Promotore dei valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.
- 2) L'obiettivo è quello di favorire lo spirito sportivo tra i giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche di incoraggiare e valorizzare quelli buoni.
- 3) Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà il form di valutazione della gara.
- 4) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

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

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

- 1) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro (es. non finalizzare una sicura occasione da goal per permettere di soccorrere un avversario infortunato, etc.):
 - (a) Green Card: +1 punto per ciascun cartellino verde
(con motivazione da riportare chiaramente nel referto dell'arbitro)
- 2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dall'arbitro):
 - (a) Ammonizioni: -1 punto per ciascun cartellino giallo
 - (b) Espulsioni: -5 punti per ciascun cartellino rosso
- 3) Sanzioni applicate per comportamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro):
 - (a) Continuo vociare o urlare: -5 punti
 - (b) Proteste nei confronti dell'arbitro: -5 punti
 - (c) Mancato rispetto del protocollo prima, durante e dopo la partita (p.e. non stringere le mani della squadra avversaria): -5 punti
 - (d) Atteggiamenti violenti (verbali o fisici): -5 punti
 - (e) Lasciare l'area tecnica sporca: -5 punti
- 4) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, condivisione della procedura di ingresso in campo, organizzazione/partecipazione a "terzo tempo Fair Play").:
 - (a) +1 punto complessivo per l'atteggiamento positivo riscontrato

VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso della gara
- 2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classificata, saranno, nell'ordine, i seguenti:
 - a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"
- 3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dall'Art. 5 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.
- 4) Il Settore Giovanile e Scolastico si riserva l'opportunità di invitare alla fase finale nazionale una o più società che si sono particolarmente distinte nell'ambito del Fair Play.
- 5) La Valutazione finale potrà determinare l'esclusione dalla competizione, qualora il Comitato Organizzatore lo ritenga necessario in caso di comportamenti gravi o reiterati nel corso dell'attività, anche se riferiti ad eventi precedenti svolti nel corso della stessa stagione sportiva.

CENTRO STUDI TRIBUTARI

CIRCOLARE N. 26 – 2025

Oggetto. Conversione in Legge 8 agosto 2025, n. 119 del D. L. n. 96 del 30 giugno 2025, recante disposizioni urgenti per l'organizzazione e lo svolgimento di grandi eventi sportivi, nonché ulteriori disposizioni urgenti in materia di sport -

Nella Gazzetta Ufficiale n. 184 del 9 agosto 2025, è stata pubblicata la Legge di conversione n. 119/2025, con modificazioni, del Decreto Legge in oggetto di cui è stata data notizia con la Circolare LND n. 9 del 1° luglio 2025.

In sede di conversione in Legge sono state apportate alcune modifiche ed inserimenti di ulteriori disposizioni.

All'art. 6 sono stati inseriti, dopo il comma 3, i commi 3-bis, 3-ter e 3-quater, concernenti il controllo di flussi anomali di scommesse sportive che devono essere comunicati dalle autorità amministrative competenti alla Procura Generale dello Sport presso il CONI.

La Procura potrà chiedere specifiche informazioni sulle competizioni interessate dai flussi anomali di scommesse realizzati mediante conti di gioco intestati, direttamente o indirettamente, a soggetti tesserati o affiliati.

All'art. 9 sono stati aggiunti gli articoli 9-bis e 9-ter.

L'art. 9-bis garantisce l'equilibrio di genere e la rappresentanza di entrambi i sessi nelle strutture organizzative degli eventi sportivi di rilevanza nazionale e internazionale.

Il successivo art. 9-ter reca disposizioni urgenti per le opere necessarie al Campionato Europeo di Calcio UEFA 2032 e in materia di impianti sportivi. E' nominato un Commissario Straordinario quale soggetto responsabile del processo di indirizzo e coordinamento e attuazione delle attività e degli interventi relativi alle infrastrutture sportive. Ciò ai fini della candidatura dell'Italia a ospitare la fase finale degli Europei di Calcio UEFA 2032.

L'art. 11 reca alcune modifiche al Decreto Legislativo n. 36 del 28 febbraio 2021. In particolare, all'art. 26, è aggiunto l'art. 26-bis che prevede, al comma 1, che per i contratti degli atleti professionisti a decorrere dalla data di entrata in vigore della disposizione, le Federazioni Sportive Nazionali e gli Enti di Promozione Sportiva provvedono all'adeguamento degli accordi collettivi vigenti alla durata massima dei contratti sportivi subordinati pari a otto anni.

Il successivo comma 2, stabilisce che "le disposizioni del comma 1 si applicano anche al settore dilettantistico", ovviamente facendo riferimento ai contratti di lavoro subordinato cioè l'apprendistato.

Si dà, inoltre, notizia che nella stessa Gazzetta Ufficiale n. 184, è stata pubblicata la Legge di conversione del D. L. n. 95 del 30 giugno 2025, recante disposizioni urgenti per il finanziamento di imprese – D. L. Economia – (*vedasi la medesima Circolare LND n. 9 del 1° luglio 2025*).

CENTRO STUDI TRIBUTARI

CIRCOLARE N. 27 – 2025

Oggetto: Sport Bonus 2025 - Pubblicazione dell'elenco degli ammessi alla procedura del beneficio fiscale: scadenza adempimenti: 10 settembre 2025 –

E' stato pubblicato, sul sito internet del Dipartimento per lo Sport, l'elenco dei soggetti ammessi alla procedura del beneficio fiscale che potranno effettuare, entro il 10 settembre 2025, erogazioni liberali in denaro per interventi di manutenzione e riqualificazione di impianti sportivi pubblici o per la realizzazione di nuove strutture sportive pubbliche.

I soggetti beneficiari (cliccare su "elenco dei soggetti ammessi") dovranno entro il prossimo 10 settembre:

-effettuare le erogazioni liberali tramite bonifico bancario, bollettino postale, carta di debito/credito/prepagata, assegni bancari e circolari;

-inserire in formato pdf e in un unico file all'interno della piattaforma (sezione "messaggi", icona "allegati"):

1) la quietanza di pagamento con causale "sport bonus 2025 - 1^ finestra.....(inserire il numero seriale assegnato)", da cui risultino visibili il CRO o il TRN;

2) la dichiarazione dell'Ente beneficiario dell'erogazione liberale.

Il Dipartimento per lo Sport, dopo la conferma da parte dell'Agenzia delle Entrate dell'avvenuto inserimento degli importi dovuti nel cassetto fiscale, pubblicherà l'elenco dei beneficiari del credito d'imposta sul proprio sito.

I soggetti beneficiari potranno utilizzare il credito d'imposta esclusivamente con compensazione ai sensi dell'art. 17 del D. Lgs. 9 luglio 1997, n. 24, presentando il Mod. F 24 attraverso i canali telematici messi a disposizione dall'Agenzia delle Entrate.

Il Dipartimento per lo Sport pubblica sul proprio sito internet istituzionale l'elenco degli ammessi al beneficio fiscale secondo il criterio temporale di ricevimento delle richieste, fino all'esaurimento delle risorse disponibili per ciascuna finestra.