



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti
DELEGAZIONE PROVINCIALE CATANZARO

Via Contessa Clemenza n. 1 – 88100 CATANZARO
TEL.. 0961 752333 - FAX. 0961 759616

Indirizzo Internet: http://www.crcalabria.it/index.php?id_home=1

e-mail: cp.catanzaro@lnd.it

posta certificata: catanzaro@pec.crcalabria.it

Pagina Facebook: www.facebook.com/lndcatanzaro

Stagione Sportiva 2025/2026
Comunicato Ufficiale n° 12 SGS del 17 Novembre 2025

1. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

CALENDARIO TORNEO GRASSROOTS CHALLENGE (PULCINI)

In allegato al presente Comunicato Ufficiale si rimette, il Calendario del Torneo GRASSROOTS CHALLENGE (PULCINI 7c7) – s.s. 2025/2026 - gli indirizzi, i colori sociali, i recapiti telefonici e le località dei rispettivi campi di gioco.

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

La prima classificata per ciascun girone del Torneo autunnale sarà inserita nel Torneo primaverile in appositi gironi per i quali saranno previste “FESTE” a carattere regionale. Le rimanenti squadre parteciperanno al torneo Pulcini di primavera.

Saluti

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

AMMENZE PER RINUNCIA

La rinuncia alla disputa di una gara comporta, oltre all’applicazione delle sanzioni previste dalle N.O.I.F. e dal Codice di Giustizia Sportiva, anche la comminazione di ammende come segue:

1ª rinuncia	€. 10,00
2ª rinuncia	€. 25,00
3ª rinuncia	€. 46,00
4ª rinuncia ed esclusione	€. 61,00

TASSE RECLAMI

Si ritiene opportuno ricordare che l’importo da allegare ai reclami trasmessi agli Organi di Giustizia Sportiva sono le seguenti:

-	al Giudice Sportivo Territoriale	Società di puro SGS	€. 52,00
-	alla Corte Sportiva d’Appello Territoriale	Società di puro SGS	€. 62,00

Referti di gara

Il referto di gara, allegato al presente C.U., dovrà essere redatto dal dirigente, che dovrà provvedere a farlo firmare anche dai dirigenti accompagnatori ufficiali, ed inviarlo o presentarlo alla Segreteria di questa Delegazione entro il **secondo giorno successivo** dalla data di svolgimento della gara a cura della società ospitante.

Qualora non pervenisse **entro cinque giorni** dalla disputa della gara, il presidente (o chi per lui ne svolge ufficialmente le funzioni) e la Società responsabile del mancato inoltro vengono puniti, rispettivamente, con l’inibizione temporanea di cui all’art. 19 comma h) e con l’ammenda prevista dall’art. 18 comma b) del Codice di Giustizia Sportiva.

Al referto di gara, essendo l’unico documento che certifica lo svolgimento della gara e se questo è avvenuto nel rispetto delle regole descritte, devono essere allegate le distinte dei tesserati partecipanti alla gara.

Ammende per mancato invio del referto di gara

L'ammenda alla Società responsabile del mancato invio del referto per ogni gara del Torneo PULCINI viene quantificata in **€. 8,00** (otto euro).

Richiesta spostamento gare

Le richieste di rinvio o spostamento gare devono essere comunicati a questa Delegazione entro il mercoledì precedente la gara e devono recare il timbro della società richiedente e la firma del Presidente.

Eventuali accordi tra le società, devono essere tempestivamente comunicate alla Delegazione che avviserà i Dirigenti federali per evitare che qualcuno si rechi sul campo.

Non ottemperando a tale compito ed in presenza di eventuali comunicazioni da parte del Dirigente federale, il Giudice Sportivo Territoriale adotterà i provvedimenti previsti dalle normative vigenti (*ammenda di **otto euro** ad entrambe le società e inibizione dei due Presidenti*).

Nella richiesta di spostamento dovrà essere obbligatoriamente inserita la data, l'ora e il campo di effettuazione della stessa.

Le gare non disputate per eventi climatici avversi o altre cause, dovranno essere segnalate a questa Delegazione indicando data, ora e campo per il recupero.

Nel caso di omessa indicazione dei dati sopra richiesti, questa Delegazione si riserva di disporre il recupero della gara **nel giorno ed ora individuati d'ufficio che non potranno subire successive variazioni**, salvo i casi di concomitanza.

Si precisa, in ogni caso, che tutte le variazioni di gare, per avere ufficialità, dovranno essere ratificate dalla Delegazione e pubblicate sui propri Comunicati Ufficiali.

Alla luce delle disposizioni contenute nel richiamato C.U.n.3 del 15/07/2025, si ritiene opportuno precisare che i Regolamenti delle manifestazioni sono improntati:

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

ATTRIBUZIONE PUNTEGGI BONUS:

- La presenza della società, alle riunioni organizzate dalle delegazioni/SGS territoriale, sarà assegnato **n. 1 (uno) punto** ai fini della **graduatoria finale di categoria**.

- La partecipazione di calciatrici ad almeno il cinquanta per cento (50%) delle gare ufficiali previste dal calendario della rispettiva competizione, verrà attribuito **n. 1 (uno) punto** ai fini della **graduatoria finale di categoria**.

La percentuale di partecipazione sarà calcolata sul numero complessivo delle gare effettivamente disputate dalla squadra nella stagione sportiva di riferimento.

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

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

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

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

CAMPO DI GIOCO e DIMENSIONI PORTE:

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

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

I palloni devono essere regolamentari n. 4

ARTICOLAZIONE DELLE GARE:

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

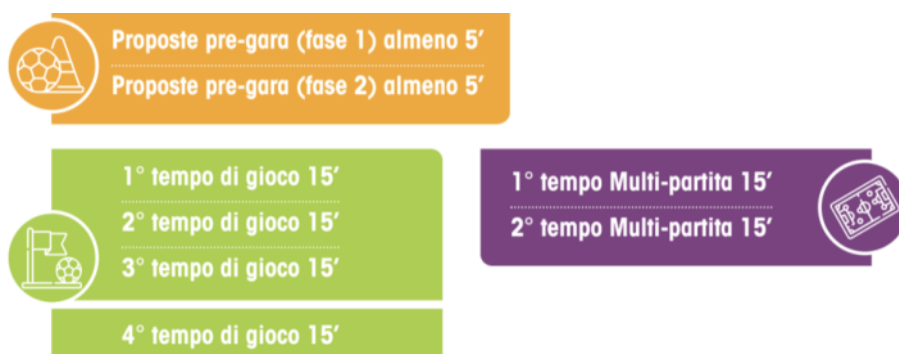
- **Le Proposte Pre-Gara (situazioni di gioco 3c3 e 4c4 + duello)**
- **Le Multi-partita**
- **4° Tempo di Gioco**

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

Delucidazioni 4° Tempo di Gioco:

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

- Il regolamento di gioco è lo stesso applicato negli altri 3 tempi della partita, minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori non cambiano rispetto alle frazioni precedenti.
- **In tal caso, tutti i calciatori dovranno partecipare al gioco obbligatoriamente due tempi interi, fatti salvi, naturalmente, casi di infortunio.**
- Il punteggio acquisito nel 4° tempo di gioco si conta come quello delle altre frazioni e va regolarmente registrato nel referto gara (per maggiori dettagli vedi specifica tabella nella pagina successiva).
- La realizzazione del 4° tempo di gioco va concordata tra le società **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

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

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

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

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

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

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

DISTINTE DI GARA:

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

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

Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori

SOSTITUZIONI:

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

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

ARBITRAGGIO DELLE GARE:

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

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione entro la data che riterranno più consona alle loro esigenze, avendo cura di completare il Torneo, dandone immediata comunicazione al Delegato Regionale per l'Attività di Base entro e non oltre il **02 maggio 2026**.

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

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

Le rimanenti squadre parteciperanno al Torneo Pulcini di primavera

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

PARTECIPAZIONE:

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

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

PARTECIPANO SENZA DIRITTO DI CLASSIFICA LE SOCIETÀ: LAMEZIA TERME D – POLISPORTIVA LAMEZIA D

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

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

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

LIMITI DI ETÀ PER LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO:

Partecipano all'attività bambini e bambine nati/e dall'1.1.2015 al 31.12.2016. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività i bambini nati nel 2017 che abbiano compiuto l'8 anno di età (non i nati nel 2018), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società.

CONCLUSIONE DALL'ATTIVITÀ:

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

Utilizzando le apposite Graduatorie di merito che oltre al risultato tecnico delle gare dovrà tenere in considerazione ulteriori parametri che di seguito vengono citati:

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

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

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

Nella Festa Provinciale a parità di condizioni in classifica, la “**vincente**” sarà determinata secondo le priorità appresso indicate:

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

FASE REGIONALE

Nella fase suddetta, nelle distinte da consegnare agli arbitri prima della disputa delle gare, debbono essere indicati 14 calciatori e/o calciatrici, pena la perdita della gara.

RAGGRUPPAMENTO 1:

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

Il programma delle gare sarà il seguente:

Raggruppamento 1: Sabato 9 Maggio 2026 ore 16:00

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

Le due vincenti del Raggruppamento 1 si incontreranno presso il Campo da definire, giorno 16 maggio 2026 ore 16,00

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO:

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

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

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

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

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

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

La prima classificata di ogni raggruppamento disputerà la finale Regionale che si svolgerà sabato 23 maggio 2026, con inizio alle ore 16,00 presso il Centro Tecnico Federale di Catanzaro.

La società vincitrice rappresenterà la Regione al Grassroots Festival il 13-14 Giugno 2026.

IL SEGRETARIO
Alberto Scarpino

IL DELEGATO PROVINCIALE
Dante Mirarchi



PULCINI

GRASSROOTS CHALLENGE

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Fase:	Delegazione:
Data:	Luogo/Orario:

Società 1	
Società 2	

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

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

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

	Punteggio INCONTRO	
Società	A	TOTALE
1		
2		

Si ricorda di allegare le distinte delle due squadre

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



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone A” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

ACADEMY LAMEZIA A	SAMBIASE 2023	28/11 ore 17.00
LAMEZIA TERME A	CALCIO LAMEZIA A	28/11 ore 15.30
POLISP LAMEZIA A	FOOT 3000 PIANOP A	28/11 ore 18.00

2^ Giornata Andata

CALCIO LAMEZIA A	POLISP LAMEZIA A	06/12 ore 17.30
SAMBIASE 2023	LAMEZIA TERME A	01/12 ore 16.30
FOOT 3000 PIANOP A	ACADEMY LAMEZIA A	02/12 ore 17.00

3^ Giornata Andata

LAMEZIA TERME A	ACADEMY LAMEZIA A	12/12 ore 15.30
POLISP LAMEZIA A	SAMBIASE 2023	12/12 ore 18.00
CALCIO LAMEZIA A	FOOT 3000 PIANOP A	13/12 ore 17.30

4^ Giornata Andata

SAMBIASE 2023	CALCIO LAMEZIA A	15/12 ore 16.30
ACADEMY LAMEZIA A	POLISP LAMEZIA A	19/12 ore 17.00
LAMEZIA TERME A	FOOT 3000 PIANOP A	19/12 ore 15.30

5^ Giornata Andata

POLISP LAMEZIA A	LAMEZIA TERME A	09/01 ore 18.00
CALCIO LAMEZIA A	ACADEMY LAMEZIA A	10/01 ore 17.30
FOOT 3000 PIANOP A	SAMBIASE 2023	05/01 ore 17.00



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone B” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

AUDACE DECOLLATURA	GARIBALDINA	27/11 ore 17.00
COSTA DEL LIONE	SPORTING LAMEZIA A	24/11 ore 16.30
LAMEZIA TERME B	ORATORIO BEAT FRAS	24/11 ore 16.30

2^ Giornata Andata

SPORTING LAMEZIA A	LAMEZIA TERME B	01/12 ore 18.15
GARIBALDINA	COSTA DEL LIONE	01/12 ore 17.30
ORATORIO BEAT FRAS	AUDACE DECOLLATURA	02/12 ore 16.00

3^ Giornata Andata

COSTA DEL LIONE	AUDACE DECOLLATURA	Da definire
LAMEZIA TERME B	GARIBALDINA	Da definire
SPORTING LAMEZIA A	ORATORIO BEAT FRAS	Da definire

4^ Giornata Andata

GARIBALDINA	SPORTING LAMEZIA A	15/12 ore 17.30
AUDACE DECOLLATURA	LAMEZIA TERME B	18/12 ore 17.00
COSTA DEL LIONE	ORATORIO BEAT FRAS	15/12 ore 16.30

5^ Giornata Andata

LAMEZIA TERME B	COSTA DEL LIONE	05/01 ore 16.30
SPORTING LAMEZIA A	AUDACE DECOLLATURA	05/01 ore 18.15
ORATORIO BEAT FRAS	GARIBALDINA	Da definire



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone C” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

POLISP LAMEZIA B	LAMEZIA TERME D	28/11 ore 17.00
CALCIO LAMEZIA B	ACADEMY LAMEZIA B	27/11 ore 15.30
FOOT 3000 PIAN B	LAMEZIA TERME C	25/11 ore 17.00

2^ Giornata Andata

ACADEMY LAMEZIA B	FOOT 3000 PIAN B	05/12 ore 17.00
LAMEZIA TERME D	CALCIO LAMEZIA B	01/12 ore 16.30
LAMEZIA TERME C	POLISP LAMEZIA B	05/12 ore 17.30

3^ Giornata Andata

CALCIO LAMEZIA B	POLISP LAMEZIA B	11/12 ore 15.30
FOOT 3000 PIAN B	LAMEZIA TERME D	09/12 ore 15.30
ACADEMY LAMEZIA B	LAMEZIA TERME C	12/12 ore 17.00

4^ Giornata Andata

LAMEZIA TERME D	ACADEMY LAMEZIA B	15/12 ore 16.30
POLISP LAMEZIA B	FOOT 3000 PIAN B	19/12 ore 17.00
CALCIO LAMEZIA B	LAMEZIA TERME C	18/12 ore 15.30

5^ Giornata Andata

FOOT 3000 PIAN B	CALCIO LAMEZIA B	Da definire
ACADEMY LAMEZIA B	POLISP LAMEZIA B	09/01 ore 17.00
LAMEZIA TERME C	LAMEZIA TERME D	09/01 ore 17.30



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone D” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

SPORTING LAMEZIA B	POLISP LAMEZIA D	25/11 ore 18.15
FOOT 3000 PIAN C	POLISP LAMEZIA C	27/11 ore 17.00
RIPOSA:	CALCIO LAMEZIA C	

2^ Giornata Andata

POLISP LAMEZIA C	CALCIO LAMEZIA C	05/12 ore 18.00
POLISP LAMEZIA D	FOOT 3000 PIAN C	05/12 ore 17.00
RIPOSA:	SPORTING LAMEZIA B	

3^ Giornata Andata

FOOT 3000 PIAN C	SPORTING LAMEZIA B	11/12 ore 17.00
CALCIO LAMEZIA C	POLISP LAMEZIA D	10/12 ore 18.30
RIPOSA:	POLISP LAMEZIA C	

4^ Giornata Andata

POLISP LAMEZIA D	POLISP LAMEZIA C	19/12 ore 17.00
SPORTING LAMEZIA B	CALCIO LAMEZIA C	16/12 ore 18.15
RIPOSA:	FOOT 3000 PIAN C	

5^ Giornata Andata

CALCIO LAMEZIA C	FOOT 3000 PIAN C	07/01 ore 18.30
POLISP LAMEZIA C	SPORTING LAMEZIA B	09/01 ore 18.00
RIPOSA:	POLISP LAMEZIA D	



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone E” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

VIRTUS SOVERATO	DAVOLI ACADEMY A	28/11 ore 16.00
DOMENICO ASPRO A	REAL MONTEPAONE	25/11 ore 17.00
BADOLATO A	GUARDAVALLE S.C.	26/11 ore 17.00

2^ Giornata Andata

REAL MONTEPAONE	BADOLATO A	03/12 ore 17.30
DAVOLI ACADEMY A	DOMENICO ASPRO A	01/12 ore 17.00
GUARDAVALLE S.C.	VIRTUS SOVERATO	03/12 ore 17.00

3^ Giornata Andata

DOMENICO ASPRO A	VIRTUS SOVERATO	09/12 ore 17.00
BADOLATO A	DAVOLI ACADEMY A	10/12 ore 17.00
REAL MONTEPAONE	GUARDAVALLE S.C.	10/12 ore 17.30

4^ Giornata Andata

DAVOLI ACADEMY A	REAL MONTEPAONE	15/12 ore 17.00
VIRTUS SOVERATO	BADOLATO A	19/12 ore 16.00
DOMENICO ASPRO A	GUARDAVALLE S.C.	16/12 ore 17.00

5^ Giornata Andata

BADOLATO A	DOMENICO ASPRO A	Da definire
REAL MONTEPAONE	VIRTUS SOVERATO	07/01 ore 17.30
GUARDAVALLE S.C.	DAVOLI ACADEMY A	07/01 ore 17.00



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone F” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

KENNEDY AQUILE D	SKILLETION	26/11 ore 17.30
BADOLATO B	DAVOLI ACADEMY B	24/11 ore 17.00
RIPOSA	DOMENICO ASPRO	

2^ Giornata Andata

DAVOLI ACADEMY B	DOMENICO ASPRO B	03/12 ore 17.00
SKILLETION	BADOLATO B	03/12 ore 16.30
RIPOSA:	KENNEDY AQUILE D	

3^ Giornata Andata

BADOLATO B	KENNEDY AQUILE D	Da definire
DOMENICO ASPRO B	SKILLETION	DA DEFINIRE
RIPOSA	DAVOLI ACADEMY B	

4^ Giornata Andata

SKILLETION	DAVOLI ACADEMY B	17/12 ore 16.30
KENNEDY AQUILE D	DOMENICO ASPRO B	17/12 ore 17.30
RIPOSA	BADOLATO B	

5^ Giornata Andata

DOMENICO ASPRO B	BADOLATO B	05/01 ORE 17.00
DAVOLI ACADEMY B	KENNEDY AQUILE D	07/01 ore 17.00
RIPOSA:	SKILLETION	



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone G” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

DAVOLI ACADEMY D	JONICA ACADEMY C	28/11 ORE 17.00
VIGOR CATANZARO B	JONICA ACADEMY B	28/11 ORE 18.00
STALETTI	LIFE SC 2012 C	28/11 ORE 17.00

2^ Giornata Andata

JONICA ACADEMY B	STALETTI	02/12 ORE 17.15
JONICA ACADEMY C	VIGOR CATANZARO B	03/12 ORE 16.00
LIFE SC 2012 C	DAVOLI ACADEMY D	05/12 ORE 17.30

3^ Giornata Andata

VIGOR CATANZARO B	DAVOLI ACADEMY D	12/12 ORE 18.00
STALETTI	JONICA ACADEMY C	12/12 ORE 17.00
JONICA ACADEMY B	LIFE SC 2012 C	09/12 ORE 17.15

4^ Giornata Andata

JONICA ACADEMY C	JONICA ACADEMY B	17/12 ORE 16.00
DAVOLI ACADEMY D	STALETTI	19/12 ORE 17.00
VIGOR CATANZARO B	LIFE SC 2012 C	19/12 ORE 18.00

5^ Giornata Andata

STALETTI	VIGOR CATANZARO B	09/01 ORE 17.00
JONICA ACADEMY B	DAVOLI ACADEMY D	DA DEFINIRE
LIFE SC 2012 C	JONICA ACADEMY C	09/01 ORE 17.30



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone H” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

CATANZARO LIDO 2004	US GIRIFALCO	28/11 ORE 18.00
S. AC MATTIA SCUMACI	KENNEDY AQUILE A	25/11 ORE 15.30
ESPERANZA CZ A	MARCELLINARA	26/11 ORE 18.15

2^ Giornata Andata

KENNEDY AQUILE A	ESPERANZA CZ A	01/12 ORE 17.30
US GIRIFALCO	S. AC MATTIA SCUMACI	03/12 ORE 16.30
MARCELLINARA	CATANZARO LIDO 2004	02/12 ORE 17.00

3^ Giornata Andata

S. AC MATTIA SCUMACI	CATANZARO LIDO 2004	09/12 ORE 15.30
ESPERANZA CZ A	US GIRIFALCO	10/12 ORE 18.15
KENNEDY AQUILE A	MARCELLINARA	DA DEFINIRE

4^ Giornata Andata

US GIRIFALCO	KENNEDY AQUILE A	17/12 ORE 16.30
CATANZARO LIDO 2004	ESPERANZA CZ A	19/12 ORE 18.00
S. AC MATTIA SCUMACI	MARCELLINARA	16/12 ORE 15.30

5^ Giornata Andata

ESPERANZA CZ A	S. AC MATTIA SCUMACI	07/01 ORE 18.15
KENNEDY AQUILE A	CATANZARO LIDO 2004	05/01 ORE 17.30
MARCELLINARA	US GIRIFALCO	DA DEFINIRE



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone I” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

KENNEDY AQUILE B	HAMMERS FC	24/11 ORE 17.30
CATANZARO CALCIO A	LIFE SC 2021 A	23/11 ORE 10.00
RIPOSA:	GS CZ CLUB	

2^ Giornata Andata

LIFE SC 2021 A	GS CZ CLUB	01/12 ORE 17.30
HAMMERS FC	CATANZARO CALCIO A	01/12 ORE 18.00
RIPOSA:	KENNEDY AQUILE B	

3^ Giornata Andata

CATANZARO CALCIO A	KENNEDY AQUILE B	07/12 ORE 10.00
GS CZ CLUB	HAMMERS FC	09/12 ORE 15.00
RIPOSA:	LIFE SC 2021 A	

4^ Giornata Andata

HAMMERS FC	LIFE SC 2021 A	15/12 ORE 18.00
KENNEDY AQUILE B	GS CZ CLUB	15/12 ORE 17.30
RIPOSA:	CATANZARO CALCIO A	

5^ Giornata Andata

GS CZ CLUB	CATANZARO CALCIO A	DA DEFINIRE
LIFE SC 2021 A	KENNEDY AQUILE B	05/01 ORE 17.30
RIPOSA:	HAMMERS FC	



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone L” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

PIENNE CZ	CATANZARO CALCIO B	28/11 ORE 16.30
SANTA MARIA CZ	KENNEDY AQUILE C	24/11 ORE 18.00
MOLE	ESPERANZA CZ B	25/11 ORE 17.30

2^ Giornata Andata

KENNEDY AQUILE C	MOLE	03/12 ORE 17.30
CATANZARO CALCIO B	SANTA MARIA CZ	30/12 ORE 09.00
ESPERANZA CZ B	PIENNE CZ	05/12 ORE 18.15

3^ Giornata Andata

SANTA MARIA CZ	PIENNE CZ	DA DEFINIRE
MOLE	CATANZARO CALCIO B	09/12 ORE 17.30
KENNEDY AQUILE C	ESPERANZA CZ B	10/12 ORE 17.30

4^ Giornata Andata

CATANZARO CALCIO B	KENNEDY AQUILE C	20/12 ORE 09.00
PIENNE CZ	MOLE	19/12 ORE 16.30
SANTA MARIA CZ	ESPERANZA CZ B	15/12 ORE 18.00

5^ Giornata Andata

MOLE	SANTA MARIA CZ	DA DEFINIRE
KENNEDY AQUILE C	PIENNE CZ	07/01 ORE 17.30
ESPERANZA CZ B	CATANZARO CALCIO B	09/01 ORE 18.15



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone M” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

MASSIMO PALANCA	JONICA ACADEMY A	27/11 ORE 17.00
PICCOLI CAMP DE LUCA	PROM TAVERNA	24/11 ORE 16.30
RIPOSA:	DAVOLI ACADEMY C	

2^ Giornata Andata

PROM TAVERNA	DAVOLI ACADEMY C	05/12 ORE 17.30
JONICA ACADEMY A	PICCOLI CAMP DE LUCA	02/12 ORE 17.15
RIPOSA:	MASSIMO PALANCA	

3^ Giornata Andata

PICCOLI CAMP DE LUCA	MASSIMO PALANCA	09/12 ORE 16.30
DAVOLI ACADEMY C	JONICA ACADEMY A	12/12 ORE 17.00
RIPOSA:	PROM TAVERNA	

4^ Giornata Andata

JONICA ACADEMY A	PROM TAVERNA	16/12 ORE 17.15
MASSIMO PALANCA	DAVOLI ACADEMY C	18/12 ORE 17.00
RIPOSA:	PICCOLI CAMP DE LUCA	

5^ Giornata Andata

DAVOLI ACADEMY C	PICCOLI CAMP DE LUCA	09/01 ORE 17.00
PROM TAVERNA	MASSIMO PALANCA	09/01 ORE 17.30
RIPOSA:	JONICA ACADEMY A	



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CATANZARO
Torneo PULCINI AUTUNNO – “Girone N” – s.s.2025/2026



1^ Giornata Andata

LIFE SC 2021 B	VIGOR CZ A	24/11 ORE 18.30
ORTOLINI RED DEV CZ	PANTERE NERE CZ	27/11 ORE 15.00
RIPOSA:	SERSALE CALCIO	

2^ Giornata Andata

PANTERE NERE CZ	SERSALE CALCIO	05/12 ORE 16.30
VIGOR CZ A	ORTOLINI RED DEV CZ	05/12 ORE 18.00
RIPOSA:	LIFE SC 2021 B	

3^ Giornata Andata

ORTOLINI RED DEV CZ	LIFE SC 2021 B	11/12 ORE 15.00
SERSALE CALCIO	VIGOR CZ A	09/12 ORE 17.30
RIPOSA:	PANTERE NERE CZ	

4^ Giornata Andata

VIGOR CZ A	PANTERE NERE CZ	19/12 ORE 18.00
LIFE SC 2021 B	SERSALE CALCIO	15/12 ORE 18.30
RIPOSA:	ORTOLINI RED DEV CZ	

5^ Giornata Andata

SERSALE CALCIO	ORTOLINI RED DEV CZ	DA DEFINIRE
PANTERE NERE CZ	LIFE SC 2021 B	09/01 ORE 16.30
RIPOSA:	VIGOR CZ A	

ANNUARIO TORNEO PULCINI D'AUTUNNO – S.S.2025/2026

Delegazione Provinciale F.I.G.C. – L.N.D. CATANZARO

A.S.D. ACADEMY LAMEZIA
PEC asdacademylamezia@pec.it

Matr.941454 E-MAIL academylamezia@gmail.com

SITO
Corrispondenza: C/O PASQUALINO NATALINO
VIA SAVUTANO, 88
88046 LAMEZIA TERME (CZ)
Telefono Sede: 3479017274 Fax :
1° emergenza : 3275535244 2° emergenza : 3403476677
Campo da giuoco: COMUNALE "G.RENDA" (6) Tel.
LOCALITA SAVUTANO * - LAMEZIA TERME/SAMBIASE
Colori sociali: BIANCO/BLU

ASD AUDACE DECOLLATURA 1920
PEC asdaudacedecollatura1920@pec.it

Matr.964857 E-MAIL ASDAUDACEDECOLLATURA1920@GMAIL.COM

SITO
Corrispondenza: TRAMONTI DOMENICO FABIO
PIAZZA DELLA VITTORIA, 106
88041 DECOLLATURA (CZ)
Telefono Sede: 3398870347 Fax :
1° emergenza : 3398870347 2° emergenza : 3277857563
Campo da giuoco: COMUNALE DECOLLATURA (217) Tel. 34025292
VIA SORBELLO - DECOLLATURA
Colori sociali: BIANCO AZZURRO

A.S.D. BADOLATO
PEC giuseppeaudino67@pec.it

Matr. 70461 E-MAIL usd.badolato@libero.it

SITO
Corrispondenza: C/O
VIA NAZIONALE 138
88060 BADOLATO MARINA (CZ)
Telefono Sede: 0967814082 Fax : 0967814082
1° emergenza : 3386299569 2° emergenza : 3348471141
Campo da giuoco: COMUNALE "GIUSEPPE LA ROCCA" (189) Tel.338 6299569
LOC. TIRATORE-VIA LUNGOMARE - BADOLATO MARINA
Colori sociali: GIALLO ROSSO

A.S.D. CALCIO LAMEZIA
PEC calciolamezia1@postecert.it

Matr.915298 E-MAIL CALCIO LAMEZIA@ALICE.IT

SITO
Corrispondenza: C/O SIG.RA MARTELLO GRAZIA MARIA
VIA DEI BIZANTINI, 322
88046 LAMEZIA TERME (CZ)
Telefono Sede: 3386269986 Fax :
1° emergenza : 3386269986 2° emergenza :
Campo da giuoco: CAMPO PRIVATO CARRA COSENTINO
VIA DEL PROGRESSO - LAMEZIA TERME
Colori sociali: BIANCO VERDI

A.S.D. CATANZARO LIDO 2004
PEC catanzarolido2004@pec.it

Matr.914369 E-MAIL asdcatanzarolido2004@tim.it

SITO
Corrispondenza: C/O OTTOBRE BARBARA
TRAV. I ANDREA FABIANI 3
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 0961780660 Fax : 0961780660
1° emergenza : 3922096835 2° emergenza : 3208869395
Campo da giuoco: FAIR PLAY CENTER
VIA TRAPANI - CATANZARO
Colori sociali: GIALLO ROSSO

U.S. CATANZARO 1929 S.R.L.
PEC uscatanzaro1929@pec.it

Matr.933800 E-MAIL segreteria@uscatanzaro1929.it

SITO WWW.USCATANZARO1929.COM
Corrispondenza: C/O
VIA GIOACCHINO DA FIORE, 38
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 0961779802 Fax :
1° emergenza : 3331971911 2° emergenza : 348 7491328
Campo da giuoco: MAGNA GRAECIA SPORT VILLAGE
VIA CADUTI SUL LAVORO, 9 - CATANZARO
Colori sociali: GIALLO - ROSSO

A.S.D. COSTA DEL LIONE CALCIO 5
PEC asdcostadellionec5@pec.it

Matr.933075 E-MAIL COSTADELLIONEC5@GMAIL.COM

SITO WWW.COSTADELLIONEC5.IT
Corrispondenza: C/O A.S.D. COSTA DEL LIONE C/5
VIA NAZIONALE 66
88042 FALERNA (CZ)
Telefono Sede: 3476847930 Fax :
1° emergenza : 3404154813 2° emergenza : 3348344042
Campo da giuoco: CENTRO SPORTIVO COMUNALE C5 (795) Tel. CZ
LOC. LENZI - VIA MAGELLANO - GIZZERIA MARINA
Colori sociali: BIANCO-ROSSO

F.C.D. DAVOLI ACADEMY
PEC f.c.d.davoliacademy@pec.it

Matr.938153 E-MAIL DAVOLIACADEMY@LIBERO.IT

SITO
Corrispondenza: C/O
VIA SALITA CASTELLO FELLUSO, 2
88060 DAVOLI (CZ)
Telefono Sede: 0967576086 Fax :
1° emergenza : 3389909541 2° emergenza : 3490541923
Campo da giuoco: COMUNALE DAVOLI (127) Tel.338 9909541
CONTRADA MARINCOLA - DAVOLI MARINA
Colori sociali: BIANCO-AZZURRO

A.S.D. DOMENICO ASPRO
PEC asddomenicoaspro@pec.it

Matr.953444 E-MAIL giulianoroso@libero.it

SITO
Corrispondenza: C/O PASCALE SABRINA
VIA FABRIZIO DE ANDRE, 31
88060 TORRE DI RUGGIERO (CZ)
Telefono Sede: 3391051944 Fax :
1° emergenza : 3391051944 2° emergenza :
Campo da giuoco: COMUNALE GAGLIATO (336) Tel.
VIA SAVINO-PROV. SOVERATO - GAGLIATO
Colori sociali: BIANCO ROSSO

A.S.D. ESPERANZA CATANZARO
PEC pezzanosergio2005@postecert.it

Matr.939092 E-MAIL PEZZANOSERGIO2005@LIBERO.IT

SITO
Corrispondenza: C/O ROSA RUBINO
PIAZZA CASTELFIDARDO, 4
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 3441862926 Fax :
1° emergenza : 3441862926 2° emergenza : 3441862926
Campo da giuoco: STADIO "VINCENZO SOLURI" CALCIO A 8
LOCALITA RUNCI - CATANZARO
Colori sociali: BIANCO NERI

A.S.D. FOOTBALL 3000 PIANOPOLI
PEC ASDFOOTBALL3000@PEC.IT

Matr.912052 E-MAIL ASDFOOTBALL3000@LIBERO.IT

SITO
Corrispondenza: C/O
ROMA
88040 PIANOPOLI (CZ)
Telefono Sede: 3714981742 Fax :
1° emergenza : 3497206156 2° emergenza : 3922274429
Campo da giuoco: COMUNALE "P.CATANIA" (22) Tel.348 8981218
VIA COSENTINI - PIANOPOLI
Colori sociali: GIALLO BLEU

A.S.D. G.S. MARCELLINARA A.S.D.
PEC gsmarcellinara@pec.it

Matr.610599 E-MAIL paonefelicepaonefelice@gmail.com

SITO
Corrispondenza: C/O C/O ASSOC. TERZO MILLENNIO
VIA GIOVANNI XXIII
88044 MARCELLINARA (CZ)
Telefono Sede: 3394427536 Fax :
1° emergenza : 3299691809 2° emergenza :
Campo da giuoco: COMUNALE "P.NERI-V.SCALISE" (120) Tel.339 4427536
LOC.MORTELLA - MARCELLINARA
Colori sociali: AZZURRO

A.S.D. GARIBALDINA
PEC CHIODOEMILIO@PECLAPET.IT

Matr.915567 E-MAIL matrixgio@hotmail.it

SITO WWW.ASDGARIBALDINA.IT
Corrispondenza: C/O PAOLA GIOVANNI
VIA CAMPO SPORTIVO
88049 SOVERIA MANNELLI (CZ)
Telefono Sede: 0968662518 Fax :
1° emergenza : 3665834147 2° emergenza : 3334140658
Campo da giuoco: COMUNALE "ANTONIO LEO" (60) Tel.
VIA COL VENTO - SOVERIA MANNELLI
Colori sociali: GIALLO ROSSO

A.S.D. GS CATANZARO CLUB
PEC gscatanzaroclub@pec.it

Matr.954227 E-MAIL francescocz87@live.it

SITO
Corrispondenza: C/O FRANCESCO ROTELLA
VIA PANELLA, 4
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 3286564396 Fax :
1° emergenza : 3286564396 2° emergenza : 3477060047
Campo da giuoco:

Colori sociali: GIALLO ROSSO

F.C.D. GUARDAVALLE SOCCER CLUB
PEC alonso.alcaro@pec.it

Matr.945960 E-MAIL guardavallesc@libero.it

SITO
Corrispondenza: C/O MORELLO ANTONIO
VIA NAZIONALE
88065 GUARDAVALLE (CZ)
Telefono Sede: 3332522905 Fax :
1° emergenza : 3281930589 2° emergenza : 3339999951
Campo da giuoco: C.S. NETTUNO
VIA LUNGOMARE – GUARDAVALLE MARINA
Colori sociali: GIALLO-ROSSI

HAMMERS FC ASD
PEC mchiara_cristiano@pec.libero.it

Matr.952555 E-MAIL denis.pironaci@libero.it

SITO
Corrispondenza: C/O ANTONIO PIRONACI
VIA LEONARDO VINCI, N.1
88100 SETTINGIANO (CZ)
Telefono Sede: 3897948321 Fax :
1° emergenza : 3897937182 2° emergenza :
Campo da giuoco: CENTRO SPORTIVO HAMMERS FC (604) Tel. 7948321
VIA BIVIERI - LOC. CAMPO - SETTINGIANO-MARTELLETTO
Colori sociali: ROSSO-VERDE

A.S.D. JONICA ACADEMY A-B
PEC asdjonicaacademy@pec.it
affiliata 24.09.2018

Matr.950150 E-MAIL jonicaacademy@libero.it

SITO
Corrispondenza: C/O C/ EMANUELA MACRI'
VIA UNITA' D'ITALIA
88060 MONTEPAONE (CZ)
Telefono Sede: 3336810918 Fax :
1° emergenza : 3939420285 2° emergenza :
Campo da giuoco: COMUNALE MONTEPAONE
VIA MANZONI - MONTEPAONE
Colori sociali: BIANCO AZZURRI
Matr.950150 E-MAIL jonicaacademy@libero.it

A.S.D. JONICA ACADEMY C
PEC asdjonicaacademy@pec.it
affiliata 24.09.2018

SITO
Corrispondenza: C/O C/ EMANUELA MACRI'
VIA UNITA' D'ITALIA
88060 MONTEPAONE (CZ)
Telefono Sede: 3336810918 Fax :
1° emergenza : 3939420285 2° emergenza :
Campo da giuoco: COMUNALE "G. CANTAFFA" (316) Tel.
VIA DELLO STADIO - VALLEFIORITA
Colori sociali: BIANCO AZZURRI

S.S.D. KENNEDY J.F. AQUILE
PEC ssdkennedyaquilejf1965@pec.it

Matr.953807 E-MAIL asdaquilecz@gmail.com

SITO
Corrispondenza: C/O ROCCO IOZZO
VIA PIETRO MANCINI, 5/E
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 3396306503 Fax :
1° emergenza : 3495148094 2° emergenza :
Campo da giuoco: CENTRO TECNICO FEDERALE (503) Tel.
VIA CONTESSA CLEMENZA, 1 - CATANZARO
Colori sociali: VIOLA GIALLO ROSSI

A.C.D. LAMEZIA TERME
PEC pulicesalvatore@pec.it

Matr.941523 E-MAIL acdlameziaterme@gmail.com

SITO
Corrispondenza: C/O PULICE SALVATORE
VIA DEI BRUTII N°62
88046 LAMEZIA TERME (CZ)
Telefono Sede: 3924318666 Fax :
1° emergenza : 3394189666 2° emergenza :
Campo da giuoco: L.P. FOOTBALL CLUB
VIA DEGLI SVEVI – LAMEZIA TERME
Colori sociali: GIALLO-BLU

A.S.D. LIFE SC 2021
PEC lifesc2021@pec.it

Matr.964937 E-MAIL lifesc2021@gmail.com

Corrispondenza:
Viale Santa Chiara
88050 SIMERI CRICHI (CZ)
Telefono Sede: 3476969469 Fax :
1° emergenza : 2° emergenza :
Campo da giuoco: CENTRO SPORTIVO SIMERI MARE (480)
VIALE SANTA CHIARA - SIMERI MARE
Colori sociali: Bianco Verde

MASSIMO PALANCA
PEC palancam261@pec.it

Matr.962362 E-MAIL asdmassimopalanca@libero.it

SITO
Corrispondenza: ROSI SALVATORE
VIA TOMMASO CAMPANELLA 74
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 3284037927 Fax :
1° emergenza : 3662597358 2° emergenza : 3284037927
Campo da giuoco: C.S. CUS MAGNA GRAECIA
VIALE EUROPA - CATANZARO
Colori sociali: giallo-rosso

U.S.D. MOLE
PEC sergio.orlanduccio@trustpec.it

Matr.911690 E-MAIL usdmole1999@gmail.com

SITO WWW.USMOLE1999.IT
Corrispondenza: C/O
VIA ARMANDO FARES 32/A
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 3356330789 Fax : 0691860210
1° emergenza : 333 4892492 2° emergenza :
Campo da giuoco: CAMPO FEDERALE (159) Tel.3930
VIA CONTESSA CLEMENZA - CATANZARO SALA
Colori sociali: CELESTE ROYAL E BIANCO

A.S.D. ORATORIO BEATO FRASSATI
PEC asdoratoriofrassati@pec.it

Matr.911466 E-MAIL dongiuseppemontano@gmail.com

SITO
Corrispondenza: C/O PARROCCHIA SAN RAFFAELE
VIA ROBERTA LANZINO 11
88046 LAMEZIA TERME (CZ)
Telefono Sede: 0968 23212 Fax :
1° emergenza : 096823212 2° emergenza :
Campo da giuoco: CAMPO PARROCCHIA SAN RAFFAELE (C002)
VIA R. LANZINO,11 - LAMEZIA TERME
Colori sociali: GIALLO BLU

ORTOLINI RED DEVILS
PEC cusatoloredana@pec.it

Matr.963042 E-MAIL ortolinireddevils@gmail.com

SITO
Corrispondenza: C/O ORTOLINI FRANCESCO
VIA TERRACINI, 23
88070 BOTRICELLO (CZ)
Telefono Sede: 3388618122 Fax :
1° emergenza : 3388618122 2° emergenza : 3923444375
Campo da giuoco: COMUNALE BOTRICELLO (57) Tel.3388
LOC.COLUCCI -VIA ZACCAGNINI - BOTRICELLO
Colori sociali: BIANCO ROSSO

A.S.D. PANTERE NERE CATANZARO
PEC asdpnecatanzaro@pec.it

Matr.953808 E-MAIL asdpnecatanzaro@gmail.com

SITO
Corrispondenza: C/O STUDIO AVV. FERRARA
VIA PUGLIESE, 29
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 3454436849 Fax :
1° emergenza : 3454436849 2° emergenza :
Campo da giuoco: CENTRO FERRO
VIA CORRADO ALVARO - CATANZARO
Colori sociali: BIANCO/NERO

A.S.D. PICCOLI CAMPIONI DE LUCA
PEC asdpiccolicampionideluca@pec.it

Matr.935067 E-MAIL giuseppedeluca1965@alice.it

SITO
Corrispondenza: C/O DE LUCA GIUSEPPE
VIA TANGERI. 9
88050 CROPANI (CZ)
Telefono Sede: 0961962175 Fax :
1° emergenza : 3497372761 2° emergenza : 3337146081
Campo da giuoco: C.S. PICCOLI CAMPIONI DE LUCA
VIALE ADRIATICO – CROPANI MARINA
Colori sociali: ARANCIO FLUO/NERO

PIENNE CATANZARO SSD ARL
PEC pncatanzarossd@pec.it

Matr.962823 E-MAIL ASPPNCATANARO@GMAIL.COM

SITO
Corrispondenza: STUDIO FERRARA
VIA PUGLIESE, 29
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 3454436849 Fax :
1° emergenza : 2° emergenza :
Campo da giuoco: CENTRO FERRO
VIA CORRADO ALVARO - CATANZARO
Colori sociali: GIALLO/NERO

A.S.D. POLISPORTIVA LAMEZIA
PEC polisportivalamezia2013@pec.it

Matr.938195 E-MAIL POLISPORTIVALAMEZIA@LIBERO.IT

SITO www.asdpolisportivalamezia.it
Corrispondenza: C/O FEDERICO ANTONIO
VIA ISNARDI, 4
88046 LAMEZIA TERME (CZ)
Telefono Sede: 3278882131 Fax :
1° emergenza : 3278882131 2° emergenza :
Campo da giuoco: COMUNALE "G.RENDA" (6) Tel.
LOCALITA SAVUTANO * - LAMEZIA TERME/SAMBIASE
Colori sociali: GIALLO/BLU

A.S.D. PROMOSPORT TAVERNA
PEC promosport.taverna@pec.it

Matr.931359 E-MAIL asd.promosport@alice.it

SITO
Corrispondenza: C/O LIA ADRIANO
VIA IERINISE 22
88055 TAVERNA (CZ)
Telefono Sede: 3808668779 Fax : 0961921087
1° emergenza : 3391114338 2° emergenza :
Campo da giuoco: COMUNALE "PINO DONATO" (332) Tel. 38086687
VIA DEL CAMPO SPORTIVO - TAVERNA
Colori sociali: GRANATA

A.S.D. REAL MONTEPAONE
PEC asdrealmontepaone@pec.it

Matr.945239 E-MAIL asdrealmontepaone@tiscali.it

SITO
Corrispondenza: C/O PIETRO FERRUCCIO
VIA SAN FRANCESCO DA PAOLA, 1
88060 MONTEPAONE (CZ)
Telefono Sede: 3392141652 Fax :
1° emergenza : 3383526751 2° emergenza :
Campo da giuoco: COMUNALE MONTEPAONE (375) Tel.
VIA ALESSANDRO MANZONI - MONTEPAONE LIDO
Colori sociali: GIALLO-VERDE

A.S.D. S. ACADEMY MATTIA SCUMACI
PEC academymattiascumaci@pec.it

Matr.964408 E-MAIL academymattiascumaci@gmail.com

SITO
Corrispondenza: SCUMACI CARMINE
VIA P TOGLIATTI, 23D
88055 TAVERNA (CZ)
Telefono Sede: 3292469336 Fax :
1° emergenza : 3396735855 2° emergenza : 3334743003
Campo da giuoco: COMUNALE "PINO DONATO" (332) Tel. 38086687
VIA DEL CAMPO SPORTIVO - TAVERNA
Colori sociali: NERO/ORO

N.S.D. SAMBIASE 2023
PEC nsdpromosport@legalmail.it

Matr. 73166 E-MAIL segreteria@asdsambiasse2023.it

SITO
Corrispondenza: C/O STADIO "G. RENDA"
VIA PROVINCIALE SAVUTANO
88046 LAMEZIA TERME (CZ)
Telefono Sede: 3287692486 Fax : 0968419172
1° emergenza : 3339431016 2° emergenza : 3483517630
Campo da giuoco: COMUNALE "G.RENDA" (6) Tel.
LOCALITA SAVUTANO * - LAMEZIA TERME/SAMBIASE
Colori sociali: GIALLO ROSSO

SANTA MARIA CATANZARO 24
PEC
asdsantamariacatanzaro2024@pec.it

Matr.962938 E-MAIL asdsantamaria2024@libero.it

SITO
Corrispondenza: ASD SANTA MARIA CATANZARO 2024
VIA LAZIO 8
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 3713844424 Fax :
1° emergenza : 3713844424 2° emergenza : 3349472120
Campo da giuoco: PRIVATO "SANTA MARIA" (490) Tel.7230
VIA LIGURIA - CATANZARO /SANTA MARIA
Colori sociali: BIANCO ROSSO

A.S.D. SERSALE CALCIO 1975
PEC as.sersale@pec.it

Matr. 63017 E-MAIL asd.sersale@gmail.com

SITO WWW.ASSERSALE.IT
Corrispondenza: C/O
VIA CASOLINI,1
88054 SERSALE (CZ)
Telefono Sede: 3342791319 Fax : 0961/936850
1° emergenza : 3342791319 2° emergenza : 3388286538
Campo da giuoco: COMUNALE "FERRARIZZI" (299) Tel.
LOC. FERRARIZZI - SERSALE
Colori sociali: GIALLO ROSSA

A.S.D. SKILLETION
PEC asdskylletion@pec.it

Matr.953549 E-MAIL asdskylletion2020@gmail.com

SITO
Corrispondenza: C/O LIOI GREGORIO
CORSO G PEPE 102
88069 SQUILLACE (CZ)
Telefono Sede: 3332388145 Fax :
1° emergenza : 3332388145 2° emergenza :

Colori sociali: BLU - BIANCO

A.S.D. SPORTING LAMEZIA
PEC sportinglamezia@pec.it

Matr.951893 E-MAIL asdsportinglamezia@gmail.com

SITO
Corrispondenza: C/O APA PALMINA
VIA CANNETO MORELLI I TRAV.,4

88046 LAMEZIA TERME (CZ)
Telefono Sede: 3319695488 Fax :
1° emergenza : 3319695488 2° emergenza :
Campo da giuoco: L.P. FOOTBALL CLUB
VIA DEGLI SVEVI – LAMEZIA TERME

A.S.D. STALETTI
PEC asdstaletti@pec.it

Matr.950254 E-MAIL asdstaletti@libero.it

SITO
Corrispondenza: C/O GIOVAMBATTISTA GRILLONE
VIA CHIESA MADRE, N.69
88069 STALETTI' (CZ)
Telefono Sede: 3206269815 Fax :
1° emergenza : 3388704010 2° emergenza :
Campo da giuoco: COMUNALE STALETTI (402) Tel.
VIA PROVINCIALE PER COPANELLO - STALETTI
Colori sociali: BIANCO ROSSO

A.S.D. U.S. GIRIFALCO
PEC US.GIRIFALCO@PEC.IT

Matr.949184 E-MAIL USGIRIFALCO@GMAIL.COM

SITO
Corrispondenza: US GIRIFALCO
VIA A. MUIGLIACCIO, 75
88024 GIRIFALCO (CZ)
Telefono Sede: 3880762026 Fax :
1° emergenza : 3384886916 2° emergenza :
Campo da giuoco: COMUNALE "R. RICCIO" (152) Tel.388 6918841
VIA BOCCACCIO - GIRIFALCO
Colori sociali: BIANCO BLU

A.S.D. VIGOR CATANZARO
PEC asdvigorcataanzaro@legalmail.it

Matr.932313 E-MAIL info@vigorcataanzaro.it

SITO
Corrispondenza: C/O TASSO FISSO
VIA ANTONIO LOMBARDI N. 6
88100 CATANZARO (CZ)
Telefono Sede: 3332162055 Fax :
1° emergenza : 3275543491 2° emergenza : 3332634071
Campo da giuoco: COMUNALE "A.CURTO" (17) Tel.
VIA MELITO PORTO SALVO - CATANZARO LIDO
Colori sociali: GIALLO-BLU

A.S.D. VIRTUS SOVERATO
PEC asdsoveratovirtus@pec.it

Matr.913819 E-MAIL soveratovirtus@live.it

SITO
Corrispondenza: ESPOSITO RAFFAELLA
CORSO UMBERTO I n.161
88068 SOVERATO (CZ)
Telefono Sede: 3317185170 Fax :
1° emergenza : 3403818162 2° emergenza : 3397334097
Campo da giuoco: COMUNALE "B.SINOPOLI" (131) Tel.331 7185170
VIA C. AMIRANTE - SOVERATO
Colori sociali: BIANCO ROSSO



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA
U10 UNDER **U11**

TUTTI

Adatta
le modalità
di gioco
alle necessità
dei giovani
giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 2

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U10 UNDER **U11**

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

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

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 15'

2° tempo di gioco 15'

3° tempo di gioco 15'

4° tempo di gioco 15'

1° tempo multi-partita 15'

2° tempo multi-partita 15'



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

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





INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11	pag. 4
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 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

U10 UNDER U11

1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 3 contro 3 • U10/U11

Situazioni di gioco 4 contro 4 • U10/U11

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11

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

Dimensioni del campo (figura 1)

- ✓ **Larghezza:** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza:** 16,5 metri (a 5,5 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri; la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (4x2 metri).



Figura 1

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

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

Retropassaggio al portiere

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





Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (22x11 metri) è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito 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 7 metri.

Ripresa del gioco

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

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



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

Dimensioni del campo (figura 2):

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

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

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

Conquista dell'area di meta

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



Retropassaggio al portiere

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

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (22x11 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 7 metri.

Ripresa del gioco

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

Due casi limite

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

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

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U10 UNDER U11

DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nei giochi *situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11* e *situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11* partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività 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 U12/U13, ma con dimensioni adattate agli spazi disponibili.
- Si svolgono in modo autonomo, senza la guida di un tecnico.
- Non viene registrato il punteggio.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI
PER TORNARE
ALLA LOCANDINA



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

Dimensioni del campo (figura 3 e 4):

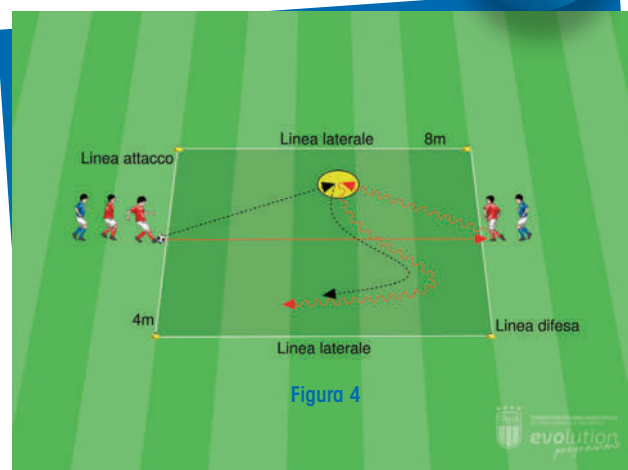
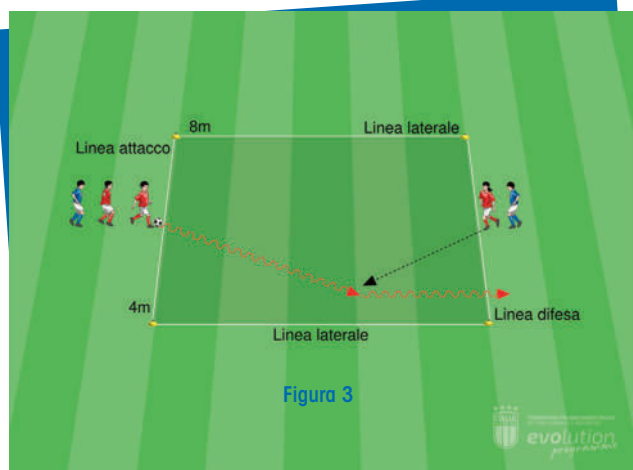
✓ **Rettangolo:** 4x8 metri.

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.



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 3 CONTRO 3 E 4 CONTRO 4, DUELLO)

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

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

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

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

3) Attività di duello

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

Note generali

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

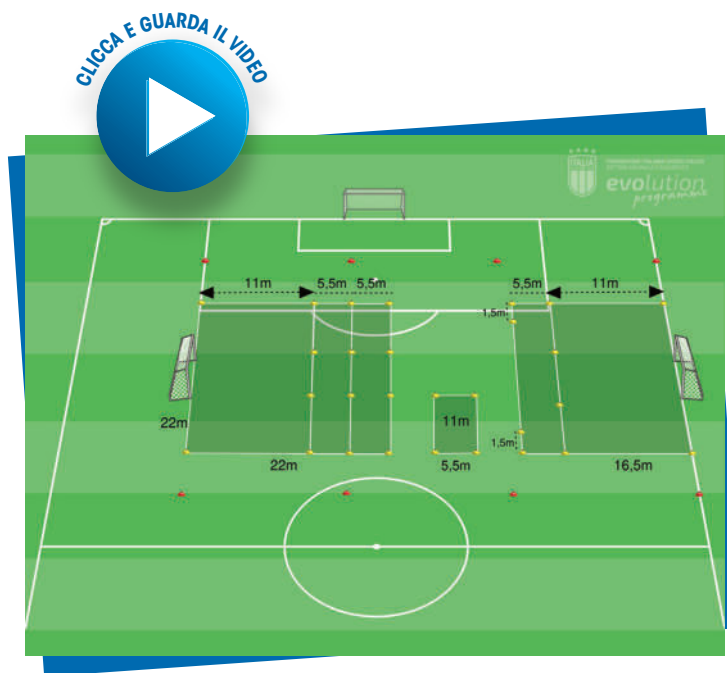


Figura 5

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

U10 UNDER U11

2



MULTI-PARTITE



MULTI-PARTITE CATEGORIA U10/U11

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

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

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

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

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

Tabella 1



DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

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

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

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

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

CONCLUSIONE

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

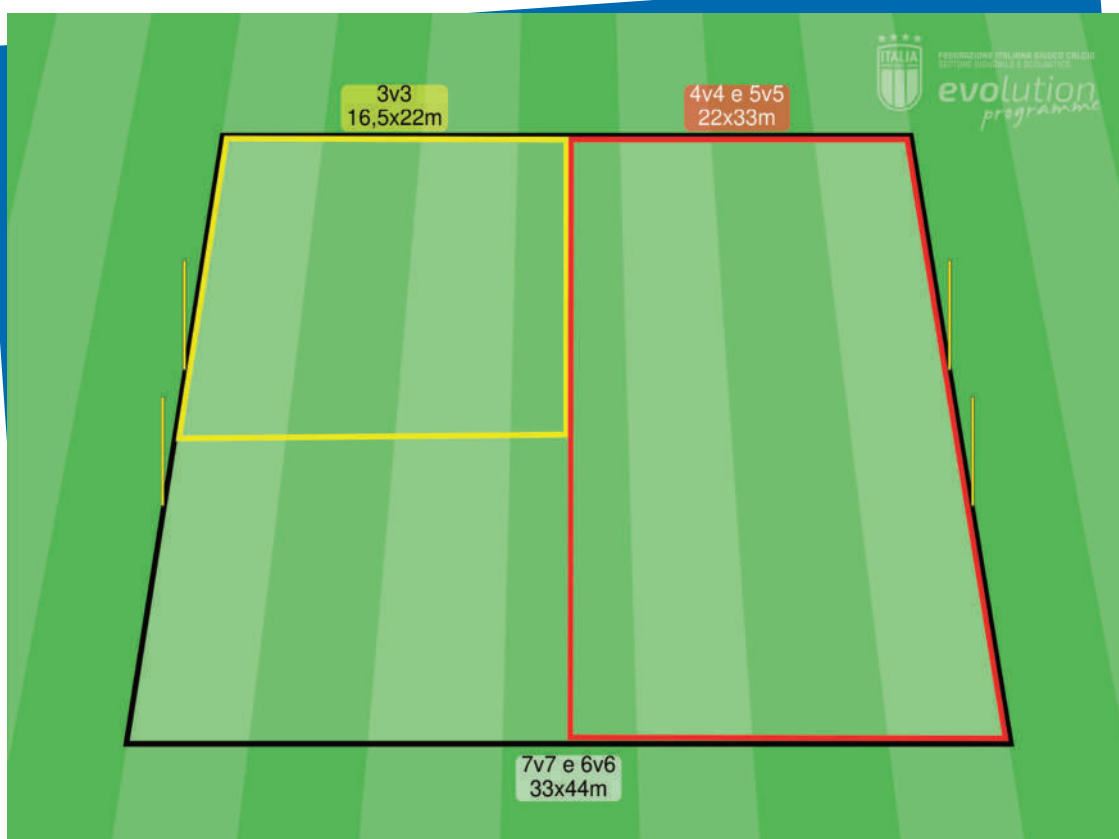


Figura 6



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

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



ESEMPIO 1 (figura 7)

Squadra A (blu): 14 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

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

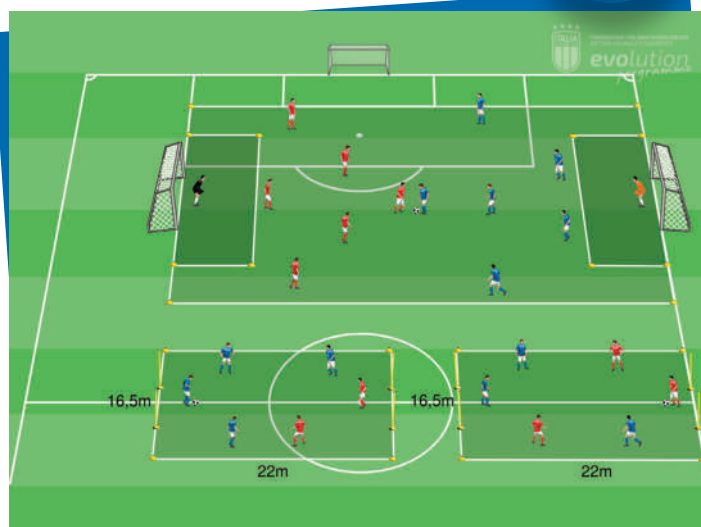


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

Squadra A (blu): 12 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

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

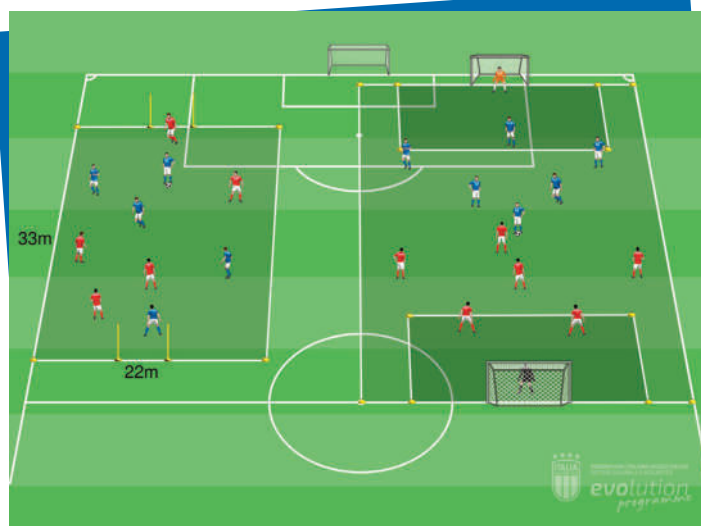


Figura 8



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



U10 UNDER U11

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 U10/U11. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per l'Attività di Base, inserite nella stagione 2023/2024, è quello di renderlo un'abitudine consolidata. L'obiettivo principale di questa ulteriore frazione della partita è garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori.

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

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

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



U10 UNDER U11

4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

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

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

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

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

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

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

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

ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U10/U11

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

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

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

OFF: attacco la porta

DIF: difendo la porta

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

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



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

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

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

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

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

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

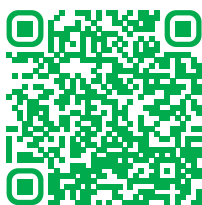
U10 UNDER U11

5



RICERCHE E NUMERI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



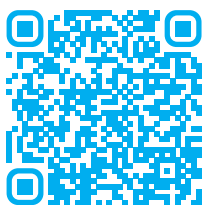
U10 UNDER U11

6



AGGIORNAMENTI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE

