



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
LEGA NAZIONALE DILETTANTI  
Delegazione Provinciale  
NOVARA  
[piemontevda.lnd.it](http://piemontevda.lnd.it)



NUMERO COMUNICATO 4

DATA COMUNICATO 12/09/2024

STAGIONE SPORTIVA 2024/2025

---

## SOMMARIO

---

1. COMUNICAZIONI .....	21
2. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE DI NOVARA.....	23
3. RISULTATI.....	25
4. GIUDICE SPORTIVO .....	26
ALLEGATI.....	27

## **1. COMUNICAZIONI**

### **dal Comunicato Ufficiale Regionale n° 18 del 06/09/2024**

#### **1.1 Comunicazioni F.I.G.C.**

##### **BANDO DI AMMISSIONE AL CORSO PER L'ABILITAZIONE A UEFA GK B CHE AVRÀ LUOGO AD ALESSANDRIA (DAL COMUNICATO UFFICIALE N. 65 DEL SETTORE TECNICO DELLA F.I.G.C.)**

Si riporta – in allegato il comunicato ufficiale n. 65 del Settore Tecnico della F.I.G.C. inerente il Bando di ammissione al Corso per l'abilitazione a UEFA GK B che avrà luogo ad Alessandria dal 23 Settembre al 9 Novembre 2024.

#### **1.2 Comunicazioni L.N.D.**

##### **RETROCESSIONI NEI CAMPIONATI REGIONALI DI ECCELLENZA CALCIO FEMMINILE 2025/2026 (DAL COMUNICATO UFFICIALE N. 98 DELLA L.N.D.)**

Si riporta – in allegato – il comunicato ufficiale n. 98 della L.N.D. inerente quanto indicato in epigrafe.

##### **PROVVEDIMENTI DELLA PROCURA FEDERALE (DAL COMUNICATO UFFICIALE N. 114 DELLA L.N.D.)**

Si riportano – in allegato – i comunicati ufficiali dal n. 80/AA al n. 86/AA pervenutici per il tramite del comunicato ufficiale n. 114 della L.N.D. inerente quanto indicato in epigrafe.

##### **REGOLAMENTO F.I.G.C. PER LA PREVENZIONE E IL CONTRASTO DI ABUSI, VIOLENZE E DISCRIMINAZIONI SUI TESSERATI (DAL COMUNICATO UFFICIALE N. 120 DELLA L.N.D.)**

Si riporta – in allegato – il comunicato ufficiale n. 68/A della F.I.G.C. pervenutoci per il tramite del comunicato ufficiale n. 120 della L.N.D. inerente il regolamento FIGC per la prevenzione e il contrasto di abusi, violenze e discriminazioni sui tesserati.

##### **INTRODUZIONE DELL'ART. 28 BIS DEL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA (DAL COMUNICATO UFFICIALE N. 121 DELLA L.N.D.)**

Si riporta – in allegato – il comunicato ufficiale n. 69/A della F.I.G.C. pervenutoci per il tramite del comunicato ufficiale n. 121 della L.N.D. inerente l'introduzione dell'art. 28 bis del Codice di Giustizia Sportiva.

##### **D.L. N. 113 DEL 9 AGOSTO 2024 – DISPOSIZIONI TRIBUTARIE PER LO SPORT DILETTANTISTICO (DALLA CIRCOLARE N. 18 DELLA L.N.D.)**

Si riporta – in allegato – la Circolare n.18 della Lega Nazionale Dilettanti contenente copia di analoga pubblicazione n. 38 – 2024 elaborata dal Centro Studi Tributarî della L.N.D.-

## D.L. N. 108 DEL 5 AGOSTO 2024 RECANTE MODIFICHE ALLA DISCIPLINA DELL'ADEMPIMENTO COLLABORATIVO, DEGLI ADEMPIMENTI TRIBUTARI E DEL CONCORDATO PREVENTIVO BIENNALE (DALLA CIRCOLARE N. 19 DELLA L.N.D.)

Si riporta – in allegato – la Circolare n.19 della Lega Nazionale Dilettanti contenente copia di analogo pubblicazione n. 39 – 2024 elaborata dal Centro Studi Tributari della L.N.D.-

## RIFORMA FISCALE – DECRETO LEGISLATIVO N. 110 DEL 29 LUGLIO 2024 RECANTE DISPOSIZIONI IN MATERIA DI RIORDINO DEL SISTEMA NAZIONALE DELLA RISCOSSIONE (DALLA CIRCOLARE N. 20 DELLA L.N.D.)

Si riporta – in allegato – la Circolare n.20 della Lega Nazionale Dilettanti contenente copia di analogo pubblicazione n. 40 – 2024 elaborata dal Centro Studi Tributari della L.N.D.-

## POLITICHE DI SAFEGUARDING (DALLA CIRCOLARE N. 21 DELLA L.N.D.)

Si riporta – in allegato – la Circolare n.21 della Lega Nazionale Dilettanti inerente quanto indicato in epigrafe.

## A COVERCIANO CON IL MUSEO DEL CALCIO (DALLA CIRCOLARE N. 22 DELLA L.N.D.)

Si riporta – in allegato – la Circolare n.22 della Lega Nazionale Dilettanti inerente quanto indicato in epigrafe.

### **1.3 Comunicazioni Comitato Regionale S.G.S.**

#### ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2024/2025

Si riporta - in allegato - il comunicato ufficiale n. 7 del Settore Giovanile e Scolastico inerente quanto indicato in epigrafe.

#### CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 12 FEMMINILE

Si riporta - in allegato - il comunicato ufficiale n. 8 del Settore Giovanile e Scolastico inerente quanto indicato in epigrafe.

#### ATTIVITÀ ESORDIENTI E PULCINI CALCIO FEMMINILE “TORNEO MAGICO” – S.S. 2024/2025

Si riportano - in allegato - i comunicati ufficiali nn. 10 e 11 del Settore Giovanile e Scolastico inerente quanto indicato in epigrafe.

#### PROGRAMMAZIONE ATTIVITÀ SCOLASTICA STAGIONE SPORTIVA 2024/2025

Si riporta - in allegato - il comunicato ufficiale n. 12 del Settore Giovanile e Scolastico inerente quanto indicato in epigrafe.

**TORNEO UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025**

Si riporta - in allegato - il comunicato ufficiale n. 13 del Settore Giovanile e Scolastico inerente quanto indicato in epigrafe.

**PROGRAMMAZIONE ATTIVITÀ DI BASE E MODALITÀ DI GIOCO CATEGORIE DI BASE – STAGIONE SPORTIVA 2024/2025**

Si riporta - in allegato - il comunicato ufficiale n. 17 del Settore Giovanile e Scolastico inerente quanto indicato in epigrafe.

**2. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE DI NOVARA****2.1 Comunicazioni****RITIRO CARTELLINI**

Si porta a conoscenza delle Società dipendenti che presso la Delegazione sono depositate le tessere di riconoscimento inerenti a:

Dirigenti ufficiali  
Calciatori Dilettanti  
Calciatori del S.G.S.

ACCADEMIA BORGOMANERO	NOVARA FOOTBALL CLUB
ARONA	OLEGGIO SPORTIVA OLEGGIO
BARENGO	PERNATESE
BORGOLAVEZZARO	RIVER SESIA
BRIGA	RIVIERA D' ORTA
CALCIO FARA	ROMAGNANO
CAMERI	SAN MAURIZIO CALCIO
CARPIGNANO	SIZZANO
CASTELLETTESE	SPORTING BORGOLAVEZZARO
FUTSAL BORGOTICINO	UNION NOVARA
GARGALLO	VEVERI
JUVENTUS CLUB	VIRTUS MULINO CERANO
LUMELLOGNO	VOLUNTAS
MEZZOMERICO	1924 SUNO
MOMO	

**VARIAZIONI GARE**

Si allega l' elenco delle variazioni gare.

**SECONDA GIORNATA COPPA 2<sup>a</sup> E 3<sup>a</sup> CATEGORIA**

Si comunica alle Società che in allegato ci sono le gare del 15 Settembre 2024 della Coppa di 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> Categoria

## AUTORIZZAZIONE GARE AMICHEVOLI L.N.D.

Si rende noto a tutte le Società dipendenti che le richieste di autorizzazione gare amichevoli per le categorie L.N.D. devono essere inviate a mezzo mail al Comitato Regionale all'indirizzo [piemontevda@lnd.it](mailto:piemontevda@lnd.it) compilando l'apposito modulo scaricabile al sito internet <https://piemontevda.lnd.it/> cliccando sul menù "UTILITÀ", sezione "GUIDE E MODULI UTILI" e successivamente "Modulo Richiesta amichevole L.N.D. 2024-2025."

Dette richieste devono pervenire **almeno 3 giorni prima della disputa della gara.**

## RIUNIONE ATTIVITÀ DI BASE

Si comunica alle Società iscritte alla fase autunnale che sono stati programmati due incontri per la consueta riunione dell'Attività di Base

Le società in base alla propria sede territoriale potranno decidere a quale riunione partecipare:

- **VENERDI 20 SETTEMBRE:** Sala oratorio Istituto Don Bosco, Viale Dante 19 Borgomanero (No) Inizio riunione h.20.30 Riservato a società alto novarese, zona laghi e confine province VB e VC
- **LUNEDI 23 SETTEMBRE:** Sala centro sportivo Juventus Club, Viale Marmo Novara (No) Inizio riunione h.20.30 Riservato a società Novara città e zone limitrofe confine Lombardia

L'ordine del giorno sarà il seguente:

- Analisi delle disposizioni e novità contenute nel CU n° 1 e successivi del SGS nazionale; controllo e verifica delle iscrizioni e composizione dei gironi e dei raggruppamenti;
- Modalità di gioco e nuovi giochi a confronto e proposte tecniche e sviluppo nelle categorie dell'Attività di Base;
- Valutazione giornate di formazione gratuita per tecnici e dirigenti;
- Varie ed eventuali.

È ammessa la possibilità di partecipare alla riunione anche fuori dalla zona di pertinenza.

Per ogni Società si richiede la partecipazione di: Presidente societario; Dirigente coordinatore del Settore giovanile ed il Responsabile tecnico dell'attività di base.

È consigliata vivamente la ulteriore presenza di tecnici e dirigenti accompagnatori dei singoli gruppi squadra.

**3. RISULTATI****LEGENDA TIPI DI TERMINAZIONE INCONTRO**

I	SOSPESA SECONDO TEMPO	D	ATTESA DECISIONI ORGANI DISCIPLINARI
B	SOSPESA PRIMO TEMPO	M	NON DISPUTATA PER IMPRATICABILITA' DI CAMPO
K	RECUPERO PROGRAMMATO	F	NON DISPUTATA PER AVVERSE CONDIZIONI ATMOSFERICHE
N	GARA REGOLARE	G	RIPETIZIONE GARA PER CAUSE FORZA MAGGIORE
U	SOSPESA PER INFORTUNIO AD D.G.	A	NON DISPUTATA PER MANCANZA ARBITRO
R	RAPPORTO NON PERVENUTO	H	RIPETIZIONE GARA PER DELIBERA ORGANI DISCIPLINARI
W	GARA RINVIATA D'UFFICIO		

**ELENCO RISULTATI****COPPA PIEMONTE V.A. 2C 3C -NO-****RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 08/09/2024**

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

<b>GIRONE 1 - 1 Giornata - A</b>				<b>GIRONE 2 - 1 Giornata - A</b>			
LIBERTAS RAPID	- RMANTIN	1 - 5		PERNATESE 1928	- POLISPORTIVA SAN GIACOMO	5 - 1	
SPORTING BORGOLAVEZZARO	- S.ROCCO	3 - 2		VIRTUS MULINO CERANO	- VOLUNTAS NOVARA	3 - 0	
<b>GIRONE 3 - 1 Giornata - A</b>				<b>GIRONE 4 - 1 Giornata - A</b>			
LUMELLOGNO	- BARENGO SPORTIVA	1 - 2		CASTELLETTESE	- OLIMPIA SANT AGABIO 1948	0 - 6	
SPORTIVA CALTIGNAGA	- RIVER SESIA CALCIO	0 - 3		LIBERTAS VAPRIO	- MEZZOMERICO CALCIO	1 - 5	
<b>GIRONE 5 - 1 Giornata - A</b>				<b>GIRONE 6 - 1 Giornata - A</b>			
SAN MAURIZIO CALCIO	- RIVIERA D ORTA	1 - 0		MAGGIORA CALCIO	- OLEGGIO CASTELLO	2 - 0	
VARALLO POMBIA CALCIO	- SOCCER GATTICO VERUNO	6 - 0		MEINA FOOTBALL CLUB	- COMIGNAGO CALCIO	0 - 4	

**4.****GIUDICE SPORTIVO**

IL GIUDICE SPORTIVO TERRITORIALE AVV. PIER ANGELO CORBELLINO, COADIUVATO DAI SOSTITUTI GIUDICI SPORTIVI TERRITORIALI AVV. CARLO MINOLI E AVV.ROBERTO ROGNONI, ALLA PRESENZA DEL RAPPRESENTANTE A.I.A. MANNI FABRIZIO HA ADOTTATO I PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI, CHE DI SEGUITO INTEGRALMENTE SI RIPORTANO,IN BASE ALLE RISULTANZE DEGLI ATTI UFFICIALI

**GARE DEL CAMPIONATO COPPA PIEMONTE V.A. 2C 3C -NO-****GARE DEL 8/ 9/2024****ALLENATORI****SQUALIFICA FINO AL 23/09/2024**

RONZIO ANDREA (S.ROCCO)

Allontanato dal campo per comportamento non regolamentare

**CALCIATORI NON ESPULSI****I AMMONIZIONE DIFFIDA**

BESCHIN ALESSANDRO	(BARENGO SPORTIVA)	LOMBARDI ANDREA	(BARENGO SPORTIVA)
REGINATO ANDREA	(BARENGO SPORTIVA)	PILERI YURI	(COMIGNAGO CALCIO)
INGRASSIA LEONARDO	(LIBERTAS RAPID)	KORITA ISMAIL	(LIBERTAS VAPRIO)
TANZILLO ALESSIO	(LIBERTAS VAPRIO)	VESCIO GIOVANNI	(LIBERTAS VAPRIO)
CAVAGNETTO LORENZO	(LUMELLOGNO)	POLA MICHAEL WILLIAM	(LUMELLOGNO)
ROGGIA SIMONE	(LUMELLOGNO)	CERUTTI MATTEO	(MAGGIORA CALCIO)
EL MAKHOUKHI MOHAMED	(MAGGIORA CALCIO)	CECCHETTO LUCA	(MEINA FOOTBALL CLUB)
BOVOLENTA GIUSEPPE	(OLEGGIO CASTELLO)	PUGLIESE MARIO	(OLEGGIO CASTELLO)
TROPEANO LORENZO	(OLEGGIO CASTELLO)	BRIOLA MARCO	(OLIMPIA SANT AGABIO 1948)
GUARLOTTI MATTEO	(OLIMPIA SANT AGABIO 1948)	PRIMERANO MARTINO	(PERNATESE 1928)
ZANERO NICOLA	(PERNATESE 1928)	CARADONNA ANTONINO	(POLISPORTIVA SAN GIACOMO)
MARCAS MARTINO	(POLISPORTIVA SAN GIACOMO)	RISIGO RICCARDO	(POLISPORTIVA SAN GIACOMO)
TEGA RICCARDO	(RIVER SESIA CALCIO)	SAHAD AMINE	(RIVIERA D ORTA)
COLLI MATTIA	(RMANTIN)	COMPARONE DONATO	(S.ROCCO)
GALLES BIAN	(S.ROCCO)	PACINOTTI WALTER	(S.ROCCO)
VACCARO ELIA	(SAN MAURIZIO CALCIO)	VACCARO RENATO	(SAN MAURIZIO CALCIO)
TEMPORELLI GABRIELE	(SOCCER GATTICO VERUNO)	GIOTTO EDOARDO	(SPORTING BORGOLAVEZZARO)
PEDALA GABRIELE	(SPORTING BORGOLAVEZZARO)	BELLANI KEVIN	(SPORTIVA CALTIGNAGA)
EL AKRI AMIN	(VARALLO POMBIA CALCIO)	RASO LORENZO	(VARALLO POMBIA CALCIO)
OLIVA MASSIMILIANO	(VIRTUS MULINO CERANO)		

## ALLEGATI

- 📎 Allegati C.U. Regionali
- 📎 Variazioni Gare
- 📎 2ª Giornata Coppa 2ª-3ª Categoria

PUBBLICATO IN NOVARA E AFFISSO  
ALL'ALBO DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE IL GIORNO

---

GIOVEDÌ 12 SETTEMBRE 2024

Il Segretario  
Mario ECCELSI

Il Delegato  
Michele Verdicchio





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
LEGA NAZIONALE DILETTANTI  
Delegazione Provinciale  
NOVARA  
piemontevda.lnd.it



CAMPIONATO CN COPPA PIEMONTE V.A. 2C 3C -NO-			DATA	ORA
<b>GIRONE 1</b>				
LIBERTAS RAPID TORRION QUARTARA - NOVARA	SPORTING BORGOLAVEZZARO STRADA VICINALE AGOGNA	COMUNALE	15/09/24	15:00 2A
S.ROCCO NOVARA	RMANTIN VIA GIBELLINI 46, STR.ERBATICI	COMUNALE	15/09/24	15:00 2A
CAMPIONATO CN COPPA PIEMONTE V.A. 2C 3C -NO-			DATA	ORA
<b>GIRONE 2</b>				
POLISPORTIVA SAN GIACOMO NOVARA	VIRTUS MULINO CERANO VIA ARDEMAGNI	COMUNALE	15/09/24	15:00 2A
VOLUNTAS NOVARA NOVARA	PERNATESE 1928 VIA SAN BERNARDINO DA SIENA	COMUNALE	15/09/24	15:00 2A
CAMPIONATO CN COPPA PIEMONTE V.A. 2C 3C -NO-			DATA	ORA
<b>GIRONE 3</b>				
LUMELLOGNO LUMELLOGNO - NOVARA	SPORTIVA CALTIGNAGA VIA CIMITERO	COMUNALE	15/09/24	15:00 2A
RIVER SESIA CALCIO RECETTO	BARENGO SPORTIVA VIA FIUME SESIA	COMUNALE "FRANCESCO MARZOLO"	15/09/24	15:00 2A

<b>CAMPIONATO CN COPPA PIEMONTE V.A. 2C 3C -NO-</b>			<b>DATA</b>	<b>ORA</b>
<b>GIRONE 4</b>				
CASTELLETTESE CASTELLETTO SOPRA TICINO	LIBERTAS VAPRIO VIA VARALLO POMBIA, 12	MARIO ZUCCO - ERBA NATURALE	15/09/24 15:00	2A
MEZZOMERICO CALCIO MEZZOMERICO	OLIMPIA SANT AGABIO 1948 VIA OLEGGIO, 2	COMUNALE	15/09/24 15:00	2A
<b>CAMPIONATO CN COPPA PIEMONTE V.A. 2C 3C -NO-</b>			<b>DATA</b>	<b>ORA</b>
<b>GIRONE 5</b>				
RIVIERA D ORTA ORTA SAN GIULIO	VARALLO POMBIA CALCIO VIA PIANO LEGRO, 26	COMUNALE	15/09/24 15:00	2A
SOCCER GATTICO VERUNO VERUNO	SAN MAURIZIO CALCIO VIA BORROMEIO	COMUNALE	15/09/24 15:00	2A
<b>CAMPIONATO CN COPPA PIEMONTE V.A. 2C 3C -NO-</b>			<b>DATA</b>	<b>ORA</b>
<b>GIRONE 6</b>				
COMIGNAGO CALCIO DORMELLETO	MAGGIORA CALCIO VIA FEDERICO TESIO, 7	COMUNALE	15/09/24 15:00	2A
OLEGGIO CASTELLO OLEGGIO CASTELLO	MEINA FOOTBALL CLUB VIA PER COMIGNAGO, 15	COMUNALE	15/09/24 15:00	2A

# VARIAZIONI GARE

15/09/2024 COPPA 2ª 3ª CATEGORIA

S. ROCCO - RMANTIN

VIA GIBELLINI 46/STRADA ERBATICI, NOVARA - ORE 16:00



## COMUNICATO UFFICIALE N° 65 - 2024/2025

**Bando di ammissione al Corso per l'abilitazione a UEFA GK B (d'ora innanzi solo Corso) che avrà luogo ad Alessandria, dal 23/09/2024 al 09/11/2024.**

1. Il Settore Tecnico della F.I.G.C. indice il Corso sopra indicato e ne affida l'attuazione all'A.I.A.C..
2. Il Corso, riservato ai **residenti delle regioni Piemonte, Valle D'Aosta, Lombardia, Liguria, Sardegna e Sicilia**, si svolgerà in parte in modalità online e in parte in presenza con svolgimento ad **Alessandria**, secondo il seguente calendario:
  - 23, 24, 25 settembre - in presenza;
  - 30 settembre e 01 ottobre - online;
  - 14 e 15 ottobre - online;
  - 28 e 29 ottobre - online;
  - 08 e 09 novembre - in presenza.

Il Corso avrà la durata totale di 60 ore, le lezioni in presenza si svolgeranno ad **Alessandria** dalle ore 9.00 alle 13.00 e dalle ore 15.00 alle 19.00 (ultimo giorno dalle ore 9.00 alle 13.00). Le lezioni in modalità online si terranno dalle ore 18.00 alle 20.00 e dalle ore 20.30 alle 22.30.

Il Settore Tecnico potrà autorizzare, per ogni allievo, un numero di ore per assenze giustificate, pari al 10% delle ore complessive di lezione, pena l'esclusione dagli esami finali. Casi straordinari saranno esaminati direttamente dal Settore Tecnico che deciderà a suo insindacabile giudizio. E' fatta salva la possibilità per il Settore Tecnico di ammettere al Corso, in sovrannumero, allievi provenienti da Corsi precedenti che abbiano accumulato ore di assenze oltre il limite consentito. Una volta effettuato il recupero delle ore potranno essere ammessi agli esami finali.

3. Il numero degli ammessi al Corso è stabilito in 24 allievi compresi i candidati in sovrannumero.
4. La domanda di ammissione dovrà essere compilata attraverso il seguente link <https://mycorsi.it> entro il 13/09/2024.  
Non saranno accettate le domande che perverranno oltre il termine di scadenza.  
Chi svolgerà il Corso non potrà, nella stessa sessione, frequentare anche un altro Corso organizzato dal Settore Tecnico.
5. Al fine di migliorare la qualificazione e la formazione dei propri tecnici la F.I.G.C. si riserva di ammettere, in sovrannumero, un proprio tecnico federale a contratto con il "Club Italia" nella Stagione Sportiva 2024/25.

6. La F.I.G.C. si riserva la possibilità di ammettere al Corso, in sovrannumero, un candidato/a dalla stessa indicato purché in possesso dei requisiti di cui all'art. 9 e 10 del presente bando.
7. E' fatta salva la possibilità per il Settore Tecnico di ammettere al Corso, in sovrannumero, allievi di cittadinanza estera presentati alla F.I.G.C. dalla Federazione di appartenenza, nel rispetto di accordi di collaborazione tecnica in essere. Alla fine del Corso gli allievi presentati da Federazioni estere che siano stati abilitati "UEFA GK B" saranno iscritti nell'albo del Settore Tecnico.
8. Il Settore Tecnico si riserva la possibilità di annullare il Corso se il numero degli allievi partecipanti risulterà inferiore a 18 unità.
9. Per poter essere ammessi è necessario che tutti i candidati siano in possesso dei seguenti requisiti:
  - a) Residenti nelle regioni di cui al punto 2 del presente bando. Per i calciatori professionisti e dilettanti (partecipanti a campionati nazionali e regionali), la residenza può anche intendersi convenzionalmente fissata presso la società per la quale sono tesserati. Il Settore Tecnico si riserva comunque la possibilità di autorizzare la partecipazione al Corso ai cittadini italiani residenti all'estero previa presentazione di copia della certificazione dell'iscrizione all'AIRE, a tutti coloro che abbiano la doppia cittadinanza e residenza all'estero e a tutti coloro che per accertati motivi di lavoro o di studio (previa presentazione di copia del contratto di lavoro o di certificazione dell'università o di altro ente formatore), abbiano il solo domicilio giuridicamente eletto di cui al punto 2;
  - b) età minima 21 anni, compiuti alla data di scadenza della domanda;
  - c) qualifica di Allenatore UEFA B o Licenza D o UEFA C in regola con l'iscrizione nel relativo albo e in corso di validità;
  - d) certificazione di idoneità alla pratica sportiva non agonistica del giuoco del calcio, rilasciata dal proprio medico curante o da specialisti in medicina dello sport, ai sensi delle vigenti disposizioni legislative, con validità fino al termine del Corso.
10. In caso di squalifica:
  - a) non potranno essere ammessi al Corso i candidati che, nella stagione sportiva 2023/24 ed in quella in corso, siano stati squalificati o abbiano patteggiato una squalifica per un periodo superiore a 90 giorni o comunque superiore a tre mesi; non potranno essere ammessi al Corso, altresì, i candidati che nella stagione sportiva 2023/24 ed in quella in corso, siano stati squalificati o abbiano patteggiato una squalifica per aver svolto mansioni riservate a Tecnici di categoria superiore, senza la specifica autorizzazione in deroga, di competenza del Comitato Esecutivo del Settore Tecnico;
  - b) non potranno essere ammessi al Corso i candidati che, nelle tre precedenti stagioni sportive, siano stati squalificati, anche in via non continuativa, per un periodo superiore a 12 mesi a seguito di provvedimento di un Organo della F.I.G.C. divenuto definitivo; potranno partecipare al Corso solo a partire dalla stagione sportiva successiva a quella in cui è terminata la squalifica;
  - c) saranno, altresì, esclusi dal Corso gli allievi che, durante la frequenza dello stesso, incorreranno in una squalifica superiore a 90 giorni o comunque superiore a tre mesi.
11. Gli interessati dovranno compilare la domanda prendendo visione dei punteggi riportati sull'allegato A del presente bando, nonché l'informativa ai sensi degli artt. 13 e 14 del Reg. UE n. 2016/679.
12. Un'apposita Commissione deciderà sull'ammissione al Corso in base ad una graduatoria formulata dopo aver accertato i requisiti e valutato i titoli.

13. La Commissione, previo esame dei requisiti di cui ai punti 9 e 10, valuterà i titoli dei candidati, attribuirà a ciascuno di essi i punteggi previsti nella tabella allegata (allegato A) e ratificherà la classifica finale
14. **L'accertata non veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati nell'autocertificazione costituirà violazione delle norme di legge e di comportamento, con conseguente esclusione dal Corso. Inoltre, determinerà l'adozione dei provvedimenti disciplinari previsti dal codice di giustizia sportiva e la revoca dell'eventuale abilitazione conseguita.**
15. A parità di punteggio nella graduatoria costituisce titolo preferenziale la maggiore età.
16. Il candidati ammessi che rinunceranno alla partecipazione al Corso saranno sostituiti da altrettanti candidati che seguono in graduatoria. La rinuncia dovrà essere comunicata attraverso il proprio profilo del sito <https://mycorsi.it>
17. Successivamente alla data di scadenza della presentazione delle domande, la graduatoria completa degli allievi ammessi e non ammessi al Corso sarà pubblicata sul sito <https://mycorsi.it> Eventuali contestazioni andranno inoltrate via e-mail a [corsiabilitazione@assoallenatori.it](mailto:corsiabilitazione@assoallenatori.it) non oltre tre giorni dalla data della prima pubblicazione.
18. Gli ammessi al Corso dovranno versare una quota di partecipazione di 650,00€ + 30€ quota di immissione nei ruoli.
19. Gli ammessi si impegnano ad accettare il Regolamento della Scuola Allenatori del Settore Tecnico della F.I.G.C. inerente lo svolgimento del Corso.
20. Il Corso si concluderà con un esame finale. Per il conseguimento del diploma sarà necessario acquisire la sufficienza. In caso di insufficienza la commissione d'esame, potrà decidere, a suo insindacabile giudizio, di far sostenere un esame di riparazione.
21. Per cause di forza maggiore il periodo di svolgimento del Corso potrà subire variazioni che saranno tempestivamente comunicate.
22. **Per ogni informazione inerente le graduatorie, gli aspetti logistici ed organizzativi del Corso contattare l'ufficio AIAC, indirizzo e-mail [corsiabilitazione@assoallenatori.it](mailto:corsiabilitazione@assoallenatori.it)**

Publicato in Firenze il 22 agosto 2024

Il Segretario  
*Paolo Piani*

Il Presidente  
*Demetrio Albertini*

## ALLEGATO A

### **ATTIVITA' DI CALCIATORE (nel ruolo specifico di portiere)**

*Il punteggio è assegnato solo in presenza di una o più gare ufficiali di campionato dichiarate. Nel caso in cui il calciatore nel corso della stessa stagione abbia militato in più di una società i punteggi non potranno essere cumulati ma verrà assegnato il punteggio relativo al singolo campionato di categoria superiore.*

*L'attività presso federazioni estere sarà valutata dalla Commissione.*

*Punteggio per Stagione Sportiva*

<b>4.00</b>	Serie A
<b>3.00</b>	Serie B
<b>2.50</b>	Serie C (fino alla stagione 1977/78)
	Lega Pro (dalla stagione sportiva 2014/15)
	Prima Divisione Lega Pro (ex Serie C1)
<b>2.00</b>	Seconda Divisione Lega Pro (ex Serie C2)
	Serie D (Lega Nazionale Semiprofessionisti fino alla stagione 1977/78)
	Campionato Primavera
<b>1.50</b>	Serie D (Lega Nazionale Semiprofessionisti dalla stagione 1978/79 fino alla stagione 1980/81)
	Interregionale (dalla stagione 1981/82 fino alla stagione 1991/92)
	CND (dalla stagione 1992/93)
	Serie A femminile
<b>0.50</b>	LND (Eccellenza - Promozione - Prima, Seconda e Terza categoria)
	Serie B femminile (fino alla stagione 2001/02 e dalla stagione 2013/14)
	Serie A2 femminile (dalla stagione 2002/03 fino alla stagione 2013/14)

## **ATTIVITA' DI ALLENATORE DEI PORTIERI**

*Riconosciuta solo con iscrizione all'albo dei Tecnici e con emissione tesseramento annuale S.T.*

### *Punteggio per Stagione Sportiva*

<b>10.00</b>	Allenatore dei Portieri serie A
<b>8.50</b>	Allenatore dei Portieri serie B
<b>6.00</b>	Allenatore dei Portieri Lega Pro (dalla stagione 2014/2015)
<b>6.00</b>	Allenatore dei Portieri Lega Pro - Prima Divisione (ex C1)
<b>5.00</b>	Allenatore dei Portieri Lega Pro - Seconda Divisione (ex C2)
<b>3.50</b>	Allenatore dei Portieri serie D o CND o Interregionale
<b>2.50</b>	Allenatore dei Portieri L.N.D. - Eccellenza
<b>2.00</b>	Allenatore dei Portieri L.N.D. - Promozione
<b>1.50</b>	Allenatore dei Portieri L.N.D. - Prima categoria
<b>1.00</b>	Allenatore dei Portieri L.N.D. - Seconda categoria
<b>0.50</b>	Allenatore dei Portieri L.N.D. - Terza categoria
<b>1.50</b>	Allenatore dei Portieri calcio Femminile serie A - Serie A2
<b>3.00</b>	Allenatore dei Portieri Squadra giovanile società Serie A
<b>2.50</b>	Allenatore dei Portieri Squadra giovanile società Serie B
<b>2.00</b>	Allenatore dei Portieri Squadra giovanile società Lega Pro (dalla stagione 2014/2015)
<b>2.00</b>	Allenatore dei Portieri Squadra giovanile società 1a Divisione (ex C1)
<b>2.00</b>	Allenatore dei Portieri Squadra giovanile società 2a Divisione (ex C2)
<b>1.00</b>	Allenatore dei Portieri Squadra giovanile società L.N.D. o S.G.S.
<b>3.00</b>	Allenatore dei Portieri Squadra nazionale giovanile
<b>6.00</b>	Collaboratore di Prima Squadra Serie A (fino alla stagione 2009/2010)
<b>4.50</b>	Collaboratore di Prima Squadra Serie B (fino alla stagione 2009/2010)
<b>3.50</b>	Collaboratore di Prima Squadra Lega Pro
<b>3.50</b>	Collaboratore di Prima Squadra 1a Divisione (ex C1) (fino alla stagione 2009/2010)
<b>2.50</b>	Collaboratore di Prima Squadra 2a Divisione (ex C2) (fino alla stagione 2009/2010)



<b>2.00</b>	Collaboratore di Prima Squadra in CND, o in serie D o in Interregionale
<b>1.50</b>	Collaboratore di Prima Squadra L.N.D. - Eccellenza
<b>1.00</b>	Collaboratore di Prima Squadra L.N.D. - Promozione
<b>0.60</b>	Collaboratore di Prima Squadra L.N.D. - Prima categoria
<b>0.40</b>	Collaboratore di Prima Squadra L.N.D. - Seconda categoria
<b>0.20</b>	Collaboratore di Prima Squadra L.N.D. - Terza categoria
<b>3.00</b>	Allenatore squadra giovanile società Serie A
<b>2.50</b>	Allenatore squadra giovanile società Serie B
<b>2.00</b>	Allenatore squadra giovanile società Lega Pro (dalla stagione 2014/2015)
<b>2.00</b>	Allenatore squadra giovanile società 1a Divisione (ex C1)
<b>1.50</b>	Allenatore squadra giovanile società 2a Divisione (ex C2)
<b>1.00</b>	Allenatore squadra giovanile società L.N.D. o S.G.S.

### **TITOLO DI STUDIO**

*Per i titoli acquisiti all'estero, allegare copia del certificato di equipollenza rilasciato dal Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca (MIUR).*

*Punteggi non cumulabili tra loro - sono cumulabili solo le doppie lauree di facoltà diverse*

<b>7.00</b>	Lauree magistrali in: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scienze Motorie</li> <li>- Materie Psicopedagogiche</li> </ul>
<b>6.00</b>	Lauree triennali in: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scienze Motorie con indirizzo calcio</li> </ul>
<b>5.00</b>	Lauree triennali in: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scienze Motorie</li> <li>- Diploma ISEF</li> <li>- Materie Psicopedagogiche</li> </ul>
<b>4.00</b>	Laurea magistrale (altre specializzazioni)
<b>3.00</b>	Laurea triennale (altre specializzazioni)
<b>1.00</b>	Diploma di Scuola media superiore

## QUALIFICHE

Le qualifiche, saranno riconosciute solo se in corso di validità e se il tecnico risulta in regola con il pagamento della quota d'iscrizione all'albo del Settore Tecnico.

Punteggi con lo stesso numero di asterischi, non sono cumulabili tra loro.

**	10.00	Portieri
**	6.00	Portieri Dilettanti e Settore Giovanile
*	8.00	UEFA PRO
*	6.00	UEFA A
*	4.00	UEFA B
*	2.50	UEFA C
*	2.50	Licenza D
	1.50	Dilettante (abilitato ad allenare in 1 <sup>^</sup> 2 <sup>^</sup> 3 <sup>^</sup> cat. e Juniores Reg.)
	1.50	Preparatore Atletico
	0.50	Preparatore Atletico Settore Giovanile
	0.50	Osservatore
	0.50	Match Analyst
***	0.50	Calcio a Cinque / UEFA Futsal B
***	1.00	Calcio a Cinque Livello A

## INFORMATIVA AI SENSI DEGLI ARTT. 13 E 14 DEL REG. UE n. 2016/679

Ai sensi degli artt. 13 e 14 del Reg. UE n. 2016/679 (nel prosieguo "Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati" o "RGPD"), ed in relazione ai dati personali forniti alla Federazione Italiana Giuoco Calcio (nel prosieguo "FIGC"), sue componenti, settori e organi, sia centrali che periferici, mediante la compilazione della relativa modulistica federale e la produzione di documenti in occasione, in ragione o nel corso dell'attività svolta nell'ambito della FIGC (nel prosieguo collettivamente "i Dati"), la informiamo di quanto segue.

1. **Finalità del trattamento** - FIGC tratta i dati personali degli interessati ai fini della partecipazione degli stessi ai corsi di formazione organizzati dal Settore Tecnico e per le finalità necessarie a svolgere le attività sue proprie, per le quali si rinvia alle altre specifiche informative, e, quindi, per perseguire i legittimi interessi derivanti dal suo ruolo di istituzione di riferimento per l'organizzazione e l'amministrazione del giuoco del calcio in Italia, nonché della sua promozione. Il trattamento dei Dati - e nella specie la loro raccolta, registrazione, conservazione, consultazione, comunicazione, trasferimento e/o diffusione - è diretto ed è limitato all'espletamento da parte della FIGC dei compiti istituzionali ad essa demandati dalla legge statale nonché dalle norme e dai regolamenti sportivi inerenti all'organizzazione e alla gestione dell'attività calcistica in Italia (cc. dd. "Carte Federali"), norme che l'interessato dichiara di conoscere. FIGC tratta i dati personali anche per adempiere ad obblighi di legge e per svolgere attività di interesse pubblico.
2. **Modalità del trattamento** - FIGC raccoglie e tratta i dati personali spontaneamente comunicati, all'atto del tesseramento o della richiesta di partecipazione ai corsi di formazione organizzati dal Settore Tecnico, direttamente dagli interessati o per loro conto da parte di genitori, agenti, società o leghe, nonché qualsiasi altro dato o informazione comunicati dagli interessati successivamente. Il trattamento può essere svolto sia con mezzi manuali che con l'ausilio di mezzi elettronici o comunque automatizzati ed è previsto che il titolare si avvalga di soggetti terzi, nominati responsabili del trattamento ai sensi della normativa applicabile.
3. **Natura del conferimento dei Dati** - Il conferimento dei Dati è strettamente necessario per il perseguimento delle finalità descritte al punto 1 e ha ad oggetto un trattamento necessario sia per dare seguito ad una richiesta dell'interessato finalizzata ad instaurare un rapporto con FIGC sia per il perseguimento dei legittimi interessi istituzionali e statutari della Federazione. Questo significa che FIGC potrà porre in essere operazioni di trattamento anche senza il consenso esplicito dell'interessato, purché per motivi attinenti alle finalità indicate.
4. **Conseguenze di un eventuale rifiuto di rispondere** - Il mancato conferimento dei Dati renderà impossibile per l'interessato la partecipazione ai corsi di formazione organizzati dal Settore Tecnico.
5. **Comunicazione dei Dati** - I Dati potranno essere conosciuti dagli addetti al Settore Tecnico di FIGC. I Dati potranno essere condivisi, per il perseguimento delle finalità descritte, tra i competenti uffici della Federazione (inclusi quelli delle sue componenti) e anche con diversi soggetti terzi all'uopo nominati responsabili del trattamento, siano essi fornitori di beni o servizi o partner commerciali della Federazione. I Dati potranno dover essere comunicati alle società sportive, sia per motivi di tesseramento che di disciplina, alle leghe, alle sezioni, agli organizzatori delle gare, al CONI, come anche ad enti internazionali come altre federazioni, UEFA, FIFA, CIO, WADA. Tutti questi soggetti tratteranno i dati personali ricevuti quali titolari di autonomi trattamenti. I Dati saranno comunicati agli organi di giustizia sportiva, nazionale e internazionale. Inoltre si ricorda che FIGC è tenuta a comunicare i dati personali trattati alle autorità, quando è così richiesto ai sensi di legge.
6. **Diffusione dei Dati** - I Dati potranno essere soggetti a diffusione esclusivamente per il perseguimento delle finalità di cui al punto 1 a mezzo di Comunicati Ufficiali - come prescritto dall'art. 13 delle Norme Organizzative Interne della FIGC - che potranno essere diffusi anche per mezzo di reti informatiche e/o telematiche attraverso il sito Internet della FIGC, e/o per l'adempimento di ulteriori obblighi di pubblicità prescritti dalle norme sportive. Ulteriore diffusione dei Dati potrà avvenire a mezzo di comunicato stampa da parte del medesimo titolare del trattamento ai soli fini e nei limiti dell'esercizio del diritto di cronaca.
7. **Trasferimento dei Dati all'estero** - Nel caso in cui i dati personali debbano essere trasferiti al di fuori dello Spazio Economico Europeo (SEE), se non è stato raccolto un preventivo ed esplicito consenso dell'interessato, FIGC assicura che l'eventuale trasferimento avverrà in virtù di clausole contrattuali standard ovvero di norme vincolanti d'impresa o di un idoneo codice di condotta. I riferimenti del meccanismo applicabile al caso specifico saranno comunicati in risposta ad eventuali richieste. Le comunicazioni dei dati personali a UEFA e FIFA avvengono sulla base di una decisione di adeguatezza della Commissione dell'Unione Europea.
8. **Diritti dell'interessato** - Ciascun interessato ha il diritto di richiedere a FIGC di accedere ai propri dati personali, di rettificarli, cancellarli o limitarne il trattamento se ne ricorrono i presupposti. Per contattare il titolare del trattamento è possibile inviare un'email all'indirizzo [privacy@figc.it](mailto:privacy@figc.it). Inoltre, a norma del RGPD, FIGC ha designato un responsabile della protezione dei dati. che può essere contattato:

via email all'indirizzo [protezionedati@figc.it](mailto:protezionedati@figc.it)

o inviando una raccomandata A/R a:

Responsabile della protezione dei dati  
c/o Federazione Italiana Giuoco Calcio  
Via Gregorio Allegri n. 14  
00198 – Roma

Qualora lo desiderasse, ciascun interessato ha anche il diritto di proporre reclamo a un'autorità di controllo; quella italiana è contattabile all'indirizzo [www.garanteprivacy.it](http://www.garanteprivacy.it).

L'informativa completa e quelle relative ad eventuali altri trattamenti sono consultabili nella sezione "privacy" del sito Internet della FIGC, all'indirizzo [www.figc.it/privacy/](http://www.figc.it/privacy/) dove saranno resi disponibili anche eventuali aggiornamenti.



## **COMUNICATO UFFICIALE N. 98** **Stagione Sportiva 2024/2025**

Il Presidente della L.N.D.,

- preso atto dell'intervenuta riduzione a 45 unità dell'organico del Campionato di Serie C Femminile della stagione sportiva 2024/2025;
- considerato che, per effetto di tale riduzione, tale Campionato è stato riarticolato in tre gironi con 15 squadre ciascuno;
- tenuto conto di quanto disposto dalla L.N.D. con Comunicato Ufficiale n. 1 del 1° Luglio 2024;
- ravvisata la necessità di adeguare il numero delle retrocessioni all'esito della stagione sportiva 2024/2025;
- sentiti i Vice Presidenti e i Componenti del Consiglio Direttivo di Lega aventi diritto di voto,

DELIBERA

in via d'urgenza quanto di seguito specificato, in deroga alle disposizioni di cui al paragrafo A), punto 3), comma 1), lett. e), del Comunicato Ufficiale L.N.D. n. 1 del 1° Luglio 2024:

- riduzione del numero complessivo di retrocessioni nei Campionati Regionali di Eccellenza Femminile 2025/2026 da 12 a 9, cioè da 4 a 3 per ciascun girone del Campionato di Serie C Femminile 2024/2025.

Le modalità di retrocessione nei Campionati Regionali di Eccellenza Femminile 2025/2026 formeranno oggetto di apposito e separato Comunicato Ufficiale di successiva pubblicazione, a cura del Dipartimento Calcio Femminile.

Il presente provvedimento sarà sottoposto alla ratifica del Consiglio Direttivo della L.N.D. nella prima riunione utile.

**PUBBLICATO IN ROMA IL 6 AGOSTO 2024**

IL SEGRETARIO GENERALE  
Massimo Ciaccolini

IL PRESIDENTE  
Giancarlo Abete

**F.I.G.C. LEGA NAZIONALE DILETTANTI**

Piazzale Flaminio, 9 - 00196 Roma

Tel. +39 06 32822.1 - fax +39 06 32822.704

info@lnd.it - lnd@pec.it - www.lnd.it

C.F. 08272960587 - CCIAA di Roma - R.E.A. 1296929



## **COMUNICATO UFFICIALE N. 114** **Stagione Sportiva 2024/2025**

Si trasmettono, in allegato, i C.U. della F.I.G.C. dal n. 80/AA al n. 86/AA, inerenti provvedimenti della Procura Federale.

**PUBBLICATO IN ROMA IL 23 AGOSTO 2024**

IL SEGRETARIO GENERALE  
Massimo Ciaccolini

IL PRESIDENTE  
Giancarlo Abete

# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

00198 ROMA - VIA GREGORIO ALLEGRI, 14  
CASELLA POSTALE 2450

## COMUNICATO UFFICIALE N. 80/AA

- Vista la comunicazione della Procura Federale relativa al provvedimento di conclusione delle indagini di cui al procedimento n. 1068 pfi 23-24 adottato nei confronti dei Sig.ri Pasquale MORRONE, Maria OLIVERIO, e della società A.S.D. FARADOMUS, avente ad oggetto la seguente condotta:

PASQUALE MORRONE, all'epoca dei fatti presidente dotato di poteri di rappresentanza della A.S.D. Faradomus, in violazione dell'art. 4, comma 1, e dell'art. 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, sia in via autonoma che in relazione a quanto previsto e disposto dagli artt. 39, comma 1, e 43, commi 1 e 6, delle N.O.I.F., nonché dall'art. 7, comma 1, dello Statuto Federale, per avere lo stesso, quale presidente dotato di poteri di rappresentanza della società ASD Faradomus, omesso di provvedere al regolare tesseramento del calciatore sig. S.C. nonché per averne consentito, e comunque non impedito, la partecipazione nelle file della squadra schierata dalla società A.S.D. Faradomus, nel campionato Pulcini Grassroots Crotone per la stagione sportiva 2023-2024; nonché ancora per avere consentito, e comunque non impedito, al calciatore appena citato di svolgere attività sportiva privo della certificazione attestante l'idoneità alla stessa; in violazione dell'art. 4, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva sia in via autonoma che in relazione a quanto previsto e disposto dall'art. 23 delle N.O.I.F., nonché dall'art. 39, lett. G), del Regolamento del Settore Tecnico e dall'art. 2 del Comunicato Ufficiale n. 1 del 7.7.2023 del Settore Giovanile e Scolastico per avere affidato, nella stagione sportiva 2023 – 2024, il ruolo ed i compiti di allenatore della squadra della società dallo stesso rappresentata militante nella categoria "Pulcini" alla sig.ra Oliverio Maria, pur essendo quest'ultima sprovvista della qualifica di allenatore di cui all'art. 39 del regolamento del Settore Tecnico;

MARIA OLIVERIO, all'epoca dei fatti vice presidente della società ASD Faradomus, in violazione dell'art. 4, comma 1, e dell'art. 32, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere la stessa consentito e comunque non impedito la partecipazione del calciatore sig. S.C., nelle file della squadra schierata dalla società A.S.D. Faradomus, nel campionato Pulcini Grassroots Crotone per la stagione sportiva 2023-2024, nonostante lo stesso non fosse tesserato per tale società; in violazione dell'art. 4, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva sia in via autonoma che in relazione a quanto previsto e disposto dall'art. 39, lett. G, del regolamento del Settore Tecnico e dall'art. 2 del Comunicato Ufficiale n. 1 del 7.7.2023 del Settore Giovanile e Scolastico per avere svolto, nella stagione sportiva 2023 – 2024, il ruolo ed i compiti di tecnico della squadra della società ASD Faradomus militante nella categoria "Pulcini"

pur essendo sprovvista della qualifica di allenatore di cui all'art. 39 del Regolamento del Settore Tecnico;

A.S.D. FARADOMUS, per responsabilità diretta e oggettiva ai sensi dell'art. 6, commi 1 e 2, del Codice di Giustizia Sportiva, in quanto società per la quale all'epoca dei fatti descritti nei precedenti capi di incolpazione erano tesserati i sig.ri Morrone Pasquale e Oliverio Maria;

- vista la richiesta di applicazione della sanzione ex art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva, formulata dalla Sig.ra Maria OLIVERIO e dal Sig. Pasquale MORRONE in proprio e, in qualità di legale rappresentante, per conto della società A.S.D. FARADOMUS;
- vista l'informazione trasmessa alla Procura Generale dello Sport;
- vista la prestazione del consenso da parte della Procura Federale;
- rilevato che il Presidente Federale non ha formulato osservazioni in ordine all'accordo raggiunto dalle parti relativo all'applicazione della sanzione di 4 (quattro) mesi di inibizione per il Sig. Pasquale MORRONE, di 4 (quattro) mesi di inibizione per la Sig.ra Maria OLIVERIO, e di € 400,00 (quattrocento/00) di ammenda per la società A.S.D. FARADOMUS;

si rende noto l'accordo come sopra menzionato.

**Le ammende di cui al presente Comunicato Ufficiale dovranno essere versate alla Federazione Italiana Giuoco Calcio a mezzo bonifico bancario sul c/c B.N.L.**

**IT 50 K 01005 03309 000000001083**

**(riportando nella causale il numero e la data del presente Comunicato Ufficiale)**

**nel termine perentorio di 30 giorni successivi alla data di pubblicazione, pena la risoluzione dell'accordo e la prosecuzione del procedimento ai sensi dell'art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva per i soggetti inadempienti.**

PUBBLICATO IN ROMA IL 23 AGOSTO 2024

IL SEGRETARIO GENERALE  
Marco Brunelli

IL PRESIDENTE  
Gabriele Gravina

# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

00198 ROMA - VIA GREGORIO ALLEGRI, 14  
CASELLA POSTALE 2450

## COMUNICATO UFFICIALE N. 81/AA

- Vista la comunicazione della Procura Federale relativa al provvedimento di conclusione delle indagini di cui al procedimento n. 1023 pf 23-24 adottato nei confronti del Sig. Alessio Orazio SCARCELLA, e della società A.S.D. APULIA TRANI, avente ad oggetto la seguente condotta:

ALESSIO ORAZIO SCARCELLA, all'epoca dei fatti Presidente e legale rappresentante della Società A.S.D. Apulia Trani, in violazione dell'art. 4, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, in relazione all'art. 94 ter, comma 5, delle N.O.I.F. e all'art. 31, commi 6 e 7, del Codice di Giustizia Sportiva, per non aver pagato alla calciatrice sig.ra Maria Paola Mazzoni la somma accertata dalla Commissione Accordi Economici per il Calcio Femminile con provvedimento pubblicato con C.U. n. 3/CAEF e comunicato alla Società A.S.D. Apulia Trani con notifica a mezzo p.e.c. perfezionatasi in data 22 febbraio 2024, nel termine di trenta giorni dalle comunicazioni della detta pronuncia;

A.S.D. APULIA TRANI, per responsabilità diretta ai sensi dell'art. 6, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, in quanto società alla quale apparteneva il Sig. Alessio Orazio SCARCELLA al momento della commissione dei fatti;

- vista la richiesta di applicazione della sanzione ex art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva, formulata dal Sig. Alessio Orazio SCARCELLA in proprio e, in qualità di legale rappresentante, per conto della società A.S.D. APULIA TRANI;
- vista l'informazione trasmessa alla Procura Generale dello Sport;
- vista la prestazione del consenso da parte della Procura Federale;
- rilevato che il Presidente Federale non ha formulato osservazioni in ordine all'accordo raggiunto dalle parti relativo all'applicazione della sanzione di 3 (tre) mesi di inibizione per il Sig. Alessio Orazio SCARCELLA, e di € 150,00 (centocinquanta/00) di ammenda e di punti 1 (uno) di penalizzazione da scontarsi nella stagione sportiva 2024/2025 per la società A.S.D. APULIA TRANI;

si rende noto l'accordo come sopra menzionato.

**Le ammende di cui al presente Comunicato Ufficiale dovranno essere versate alla Federazione Italiana Giuoco Calcio a mezzo bonifico bancario sul c/c B.N.L.**

**IT 50 K 01005 03309 000000001083**

**(riportando nella causale il numero e la data del presente Comunicato Ufficiale)**



**nel termine perentorio di 30 giorni successivi alla data di pubblicazione, pena la risoluzione dell'accordo e la prosecuzione del procedimento ai sensi dell'art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva per i soggetti inadempienti.**

PUBBLICATO IN ROMA IL 23 AGOSTO 2024

IL SEGRETARIO GENERALE  
Marco Brunelli

IL PRESIDENTE  
Gabriele Gravina

# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

00198 ROMA - VIA GREGORIO ALLEGRI, 14  
CASELLA POSTALE 2450

## COMUNICATO UFFICIALE N. 82/AA

- Vista la comunicazione della Procura Federale relativa al provvedimento di conclusione delle indagini di cui al procedimento n. 913 pf 23-24 adottato nei confronti dei Sigg. Cristian COTTONE, Carlo PISTACCHIO, Santi FLORIO, Francesco GIACALONE, Rosario LA CORTE, Domenico LO PICCOLO, Dario MANGANO, Riccardo LO IACONO, Flavio AMATO, Giuseppe ANELLO, Mattia COLLURA, Marco CURCIO, Pietro FLORIO, Cristian MELIA, e della società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, avente ad oggetto la seguente condotta:

CRISTIAN COTTONE, Presidente dotato di poteri di rappresentanza della società A.S.D. Città di Palermo C5 all'epoca dei fatti, in violazione dell'art. 4, comma 1, e dell'art. 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, in relazione a quanto previsto dall'art. 39, comma 1, delle N.O.I.F. per avere lo stesso, quale presidente dotato di poteri di rappresentanza della società A.S.D. Città di Palermo C5, consentito e comunque non impedito che i calciatori Sigg. Santi Florio, Francesco Giacalone, Rosario La Corte, Domenico Lo Piccolo, Dario Mangano, Gabriele Riggio, Riccardo Lo Iacono, Flavio Amato, Giuseppe Anello, Mattia Caputo, Emmanuel Casamento, Mattia Collura, Marco Curcio, Ruben Di Marco, Pietro Florio e Christian Melia, prendessero parte nelle fila delle squadre schierate dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, senza averne titolo perché tesserati all'epoca dei fatti per altre società, alle seguenti gare tutte valevoli per il girone A del campionato Under 15 di Calcio a 5 maschile, e segnatamente: il Sig. Santi FLORIO alle gare Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024, Palermo Calcio a 5 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 14.2.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024; il Sig. Francesco GIACALONE alle gare Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024, Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 -

SportingTermini del 7.2.2024, Palermo Calcio a 5 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 14.2.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024; il Sig. Rosario LA CORTE alle gare A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024, Palermo Calcio a 5 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 14.2.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024; il Sig. Domenico LO PICCOLO alle gare Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024, Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024; il sig. Dario Mangano alla gara Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023; il sig. Gabriele Riggio alla gara A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023; il sig. Riccardo Lo Iacono alle gare A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024, Palermo Calcio a 5 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 14.2.2024; il Sig. Flavio AMATO alla gara A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024; il Sig. Giuseppe ANELLO alle gare Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023; il Sig. Mattia CAPUTO alle gare A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023; il Sig. Emmanuel CASAMENTO alle gare A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024; il sig. Mattia Collura alle gare A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023; il Sig. Marco CURCIO alle gare A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024; Palermo Calcio a 5 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 14.2.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024; il sig. Ruben Di Marco alle gare Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, A.S.D. Città di Palermo -

A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024, Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024, Palermo Calcio a 5 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 14.2.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024; il sig. Pietro Florio, alle gare Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024; il Sig. Christian MELIA alla gara A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024;

CARLO PISTACCHIO, Dirigente accompagnatore ufficiale tesserato per la società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5 all'epoca dei fatti, in violazione dell'art. 4, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, sia in via autonoma che in relazione a quanto disposto dall'art. 61, commi 1 e 5, delle N.O.I.F., per avere lo stesso, in occasione delle seguenti undici gare tutte valevoli per il girone A del campionato Under 15 di Calcio a 5 maschile, sottoscritto in qualità di dirigente accompagnatore le distinte di gara consegnate all'arbitro della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, nelle quali sono indicati i nominativi dei calciatori Sigg. Francesco Giacalone, Rosario La Corte, Domenico Lo Piccolo, Dario Mangano, Gabriele Riggio, Riccardo Lo Iacono, Flavio Amato, Giuseppe Anello, Mattia Caputo, Emmanuel Casamento, Santi Florio, Mattia Collura, Marco Curcio, Ruben Di Marco, Pietro Florio e Christian Melia, attestando in tal modo in maniera non veridica il regolare tesseramento degli stessi per la A.S.D. Città di Palermo C5: Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024, Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024 ed A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024;

SANTI FLORIO, Calciatore tesserato per la società A.S.D. FLORIO all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, alle seguenti gare, tutte valevoli per il girone A del campionato Under 15 di Calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio: Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024, Palermo Calcio a 5

- A.S.D. Città di Palermo C5 del 14.2.2024 ed A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024;

FRANCESCO GIACALONE, Calciatore tesserato per la società A.S.D. FLORIO all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte, nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, alle seguenti gare, tutte valevoli per il girone A del campionato Under 15 di calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio: Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024, Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024, Palermo Calcio a 5 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 14.2.2024 ed A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024;

ROSARIO LA CORTE, Calciatore tesserato per la società A.S.D. FLORIO all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte, nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, alle seguenti gare tutte valevoli per il girone A del campionato Under 15 di Calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio: A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024, Palermo Calcio a 5 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 14.2.2024 ed A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024;

DOMENICO LO PICCOLO, Calciatore tesserato per la società A.S.D. FLORIO all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte, nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. Città di Palermo C5, alle seguenti gare, tutte valevoli per il girone A del campionato Under 15 di calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio: Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - Monreale Calcio a 5 del 17.1.2024 e Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024;

DARIO MANGANO, Calciatore tesserato per la società A.S.D. Florio all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte, nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. Città di Palermo C5, alla gara Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, valevole per il girone A del campionato Under 15 di Calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio;

RICCARDO LO IACONO, Calciatore tesserato per la società A.S.D. CONCA D'ORO MONREALE all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, alle seguenti gare, tutte valevoli per il girone A del campionato Under 15 di Calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Conca D'oro Monreale: A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023 e Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024;

FLAVIO AMATO, Calciatore tesserato per la società A.S.D. FLORIO all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte, nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, alla gara A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024, valevole per il girone A del campionato Under 15 di calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio;

GIUSEPPE ANELLO, Calciatore tesserato per la società A.S.D. FLORIO all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, alle gare Monreale Calcio A5 - A.S.D. Città di Palermo del 10.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023 ed A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, tutte valevoli per il girone A del campionato Under 15 di calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio;

MATTIA COLLURA, Calciatore tesserato per la società A.S.D. FLORIO all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, alle gare A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023 ed A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, entrambe valevoli per il girone A del campionato Under 15 di calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio;

MARCO CURCIO, Calciatore tesserato per la società A.S.D. FLORIO all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte, nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, alle seguenti gare, tutte valevoli per il girone A del campionato Under 15 di calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio: A.S.D. Città di Palermo C5 - Sport Center Torracchio del 15.11.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - Virtus Olimpia 2010 del 22.11.2023, A.S.D. Sporting Termini - A.S.D. Città di Palermo C5 del 27.11.2023, A.S.D. Sant'Isidoro Bagheria - A.S.D. Città di Palermo C5 del 4.12.2023, A.S.D. Città di Palermo - A.S.D. Palermo Calcio 5 del 6.12.2023, A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. Virtus Calcio del 20.12.2023, Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024; Palermo Calcio a 5 -A .S.D. Città di Palermo C5 del 14.2.2024 ed A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024;

PIETRO FLORIO, Calciatore tesserato per la società A.S.D. FLORIO all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, alle gare Virtus Olimpia 2010 - A.S.D. Città di Palermo C5 del 31.1.2024, A.S.D. Città di Palermo C5 - Sporting Termini del 7.2.2024 ed A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024, tutte valevoli per il girone A del campionato Under 15 di calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio;

CRISTIAN MELIA, Calciatore tesserato per la società A.S.D. FLORIO all'epoca dei fatti, in violazione degli artt. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, per avere lo stesso preso parte nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, alla gara A.S.D. Città di Palermo C5 - A.S.D. S. Isidoro Bagheria del 21.2.2024, valevole per il girone A del campionato Under 15 di calcio a 5 maschile, senza averne titolo perché tesserato all'epoca dei fatti per la società A.S.D. Florio;

A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, per responsabilità diretta e oggettiva ai sensi dell'art. 6, commi 1 e 2, del Codice di Giustizia Sportiva, in quanto società per la quale all'epoca dei fatti descritti nel precedente capo di incolpazione erano tesserati i Sigg. Cristian COTTONE e Carlo PISTACCHIO;

- vista la richiesta di applicazione della sanzione ex art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva, formulata dal Sig. Cristian COTTONE in proprio e, in qualità di Presidente e legale rappresentante, per conto della società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5, e dai Sigg. Carlo PISTACCHIO, Santi FLORIO, Francesco GIACALONE, Rosario LA CORTE, Domenico LO PICCOLO, Dario MANGANO, Riccardo LO IACONO, Flavio AMATO, Giuseppe ANELLO, Mattia COLLURA, Marco CURCIO, Pietro FLORIO, Cristian MELIA;
- vista l'informazione trasmessa alla Procura Generale dello Sport;
- vista la prestazione del consenso da parte della Procura Federale;

- rilevato che il Presidente Federale non ha formulato osservazioni in ordine all'accordo raggiunto dalle parti relativo all'applicazione della sanzione di 7 (sette) mesi di inibizione per il Sig. Cristian COTTONE, di 6 (sei) mesi e 15 (quindici) giorni di inibizione per il Sig. Carlo PISTACCHIO, di 7 (sette) gare di squalifica per il Sig. Santi FLORIO, di 7 (sette) gare di squalifica per il Sig. Francesco GIACALONE, di 4 (quattro) gare di squalifica per il Sig. Rosario LA CORTE, di 5 (cinque) gare di squalifica per il Sig. Domenico LO PICCOLO, di 2 (due) gare di squalifica per il Sig. Dario MANGANO, di 4 (quattro) gare di squalifica per il Sig. Riccardo LO IACONO, di 2 (due) gare di squalifica per il Sig. Flavio AMATO, di 3 (tre) gare di squalifica per il Sig. Giuseppe ANELLO, di 2 (due) gare di squalifica per il Sig. Mattia COLLURA, di 6 (sei) gare di squalifica per il Sig. Marco CURCIO, di 3 (tre) gare di squalifica per il Sig. Pietro FLORIO, di 2 (due) gare di squalifica per il Sig. Cristian MELIA, e di € 425,00 (quattrocentoventicinque/00) di ammenda e di punti 12 (dodici) di penalizzazione da scontarsi nel campionato di competenza (Under 15 maschile) nella stagione sportiva 2024/2025 per la società A.S.D. CITTÀ DI PALERMO C5;

si rende noto l'accordo come sopra menzionato.

**Le ammende di cui al presente Comunicato Ufficiale dovranno essere versate alla Federazione Italiana Giuoco Calcio a mezzo bonifico bancario sul c/c B.N.L.**

**IT 50 K 01005 03309 000000001083**

**(riportando nella causale il numero e la data del presente Comunicato Ufficiale)**

**nel termine perentorio di 30 giorni successivi alla data di pubblicazione, pena la risoluzione dell'accordo e la prosecuzione del procedimento ai sensi dell'art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva per i soggetti inadempienti.**

PUBBLICATO IN ROMA IL 23 AGOSTO 2024

IL SEGRETARIO GENERALE  
Marco Brunelli

IL PRESIDENTE  
Gabriele Gravina



# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

00198 ROMA - VIA GREGORIO ALLEGRI, 14  
CASELLA POSTALE 2450

## COMUNICATO UFFICIALE N. 83/AA

- Vista la comunicazione della Procura Federale relativa al provvedimento di conclusione delle indagini di cui al procedimento n. 963 pfi 23-24 adottato nei confronti del Sig. Yan Vinicius BIAZOTTO BONORA, avente ad oggetto la seguente condotta:

YAN VINICIUS BIAZOTTO BONORA, Calciatore richiedente il tesseramento per la società ATLETICO TORINO SSD ARL all'epoca dei fatti ed in ogni caso soggetto che ha svolto attività all'interno e nell'interesse di tale società e comunque rilevante per l'ordinamento federale ai sensi dell'art. 2, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, in violazione dell'art. 4, comma 1, e 32, comma 2, del Codice di Giustizia Sportiva, sia in via autonoma che in relazione a quanto disposto dall'art. 40, comma 6, delle N.O.I.F., per avere lo stesso in data 7.3.2024 ed in occasione della richiesta di tesseramento per la società Atletico Torino SSD ARL, sottoscritto la dichiarazione nella quale è riportato in maniera non veridica che non è mai stato tesserato per società affiliate a federazioni estere;

- vista la richiesta di applicazione della sanzione ex art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva, formulata dal Sig. Yan Vinicius BIAZOTTO BONORA;
- vista l'informazione trasmessa alla Procura Generale dello Sport;
- vista la prestazione del consenso da parte della Procura Federale;
- rilevato che il Presidente Federale non ha formulato osservazioni in ordine all'accordo raggiunto dalle parti relativo all'applicazione della sanzione di 2 (due) giornate di squalifica da scontarsi nel campionato di competenza per il Sig. Yan Vinicius BIAZOTTO BONORA;

si rende noto l'accordo come sopra menzionato.

PUBBLICATO IN ROMA IL 23 AGOSTO 2024

IL SEGRETARIO GENERALE  
Marco Brunelli

IL PRESIDENTE  
Gabriele Gravina

# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

00198 ROMA - VIA GREGORIO ALLEGRI, 14  
CASELLA POSTALE 2450

## COMUNICATO UFFICIALE N. 84/AA

- Vista la comunicazione della Procura Federale relativa al provvedimento di conclusione delle indagini di cui al procedimento n. 1066 pf 23-24 adottato nei confronti dei Sigg. Maurizio CAVALLARI, Alberto ZAPPALÀ, e della società A.S.D. ROSTA CALCIO, avente ad oggetto la seguente condotta:

MAURIZIO CAVALLARI, iscritto nell'albo dei tecnici e allenatore tesserato per la società F.C.D. Pinerolo all'epoca dei fatti, in violazione dell'art. 4, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, sia in via autonoma che in relazione a quanto disposto dagli artt. 33, comma 1, 37, comma 1, e 40, commi 1 e 2, del Regolamento Settore Tecnico, nonché dagli artt. 23, comma 2, e 38, commi 1 e 4, delle N.O.I.F., per avere lo stesso nel corso della stagione sportiva 2023-2024, pur essendo tesserato quale allenatore per la società F.C.D. Pinerolo, esonerato a metà del mese di gennaio 2024, svolto nel corso della stessa stagione sportiva attività di allenatore della squadra categoria Pulcini 2014 in favore della società A.S.D. Rosta Calcio privo di tesseramento, esercitando di fatto lo stesso attività per più di una società nella medesima stagione sportiva;

ALBERTO ZAPPALÀ, Presidente dotato di poteri di rappresentanza della società A.S.D. Rosta Calcio all'epoca dei fatti, in violazione dell'art. 4, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, sia in via autonoma che in relazione a quanto disposto dall'art. 40, comma 1, del Regolamento Settore Tecnico, e dall'art. 38, commi 1 e 4, delle N.O.I.F., per avere lo stesso quale presidente dotato di poteri di rappresentanza della società A.S.D. Rosta Calcio consentito, e comunque non impedito, al Sig. Maurizio Cavallari, tesserato quale allenatore per la società F.C.D. Pinerolo, di svolgere nel corso della stagione sportiva 2023-2024, privo di tesseramento, attività di allenatore della squadra categoria Pulcini 2014 in favore della società A.S.D. Rosta Calcio, esercitando di fatto lo stesso attività per più di una società nella medesima stagione sportiva; in violazione dell'art. 4, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, sia in via autonoma che in relazione a quanto disposto dall'art. 39, comma 1, delle N.O.I.F., per avere lo stesso, quale presidente dotato di poteri di rappresentanza della società A.S.D. Rosta Calcio, consentito, e comunque non impedito, che cinque calciatori minorenni prendessero parte nelle fila della squadra schierata dalla società A.S.D. Rosta Calcio in occasione del Torneo Nazionale "Ischia Cup – Memorial Giovanni Oranio" organizzato dalla società A.S.D. Mondo Sport Pulcini 1<sup>o</sup> anno-Primi Calci, svoltosi dal 27 marzo 2024 al 29 marzo 2024, sebbene gli stessi fossero tesserati all'epoca dei fatti per la società F.C.D. Pinerolo e non fossero in possesso del nulla osta per poter partecipare a tale competizione sportiva nelle fila di una diversa compagine;

A.S.D. ROSTA CALCIO, per responsabilità diretta e oggettiva ai sensi dell'art. 6, commi 1 e 2, del Codice di Giustizia Sportiva, in quanto società per la quale all'epoca dei fatti descritti nei precedenti capi di incolpazione era tesserato il Sig. Alberto Zappalà, Presidente, e al cui interno e nel cui interesse ha posto in essere i comportamenti sopra descritti il Sig. Maurizio Cavallari, tecnico.

- vista la richiesta di applicazione della sanzione ex art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva, formulata dal Sig. Alberto ZAPPALÀ in proprio e, in qualità di legale rappresentante, per conto della società A.S.D. ROSTA CALCIO, e dal Sig. Maurizio CAVALLARI;
- vista l'informazione trasmessa alla Procura Generale dello Sport;
- vista la prestazione del consenso da parte della Procura Federale;
- rilevato che il Presidente Federale non ha formulato osservazioni in ordine all'accordo raggiunto dalle parti relativo all'applicazione della sanzione di 2 (due) mesi di squalifica per il Sig. Maurizio CAVALLARI, di 3 (tre) mesi di inibizione per il Sig. Alberto ZAPPALÀ, e di € 300,00 (trecento/00) di ammenda per la società A.S.D. ROSTA CALCIO;

si rende noto l'accordo come sopra menzionato.

**Le ammende di cui al presente Comunicato Ufficiale dovranno essere versate alla Federazione Italiana Giuoco Calcio a mezzo bonifico bancario sul c/c B.N.L.**

**IT 50 K 01005 03309 000000001083**

**(riportando nella causale il numero e la data del presente Comunicato Ufficiale)**

**nel termine perentorio di 30 giorni successivi alla data di pubblicazione, pena la risoluzione dell'accordo e la prosecuzione del procedimento ai sensi dell'art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva per i soggetti inadempienti.**

PUBBLICATO IN ROMA IL 23 AGOSTO 2024

IL SEGRETARIO GENERALE  
Marco Brunelli

IL PRESIDENTE  
Gabriele Gravina

# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

00198 ROMA - VIA GREGORIO ALLEGRI, 14  
CASELLA POSTALE 2450

## COMUNICATO UFFICIALE N. 85/AA

- Vista la comunicazione della Procura Federale relativa al provvedimento di conclusione delle indagini di cui al procedimento n. 707 pfi 23-24 adottato nei confronti del Sig. Roberto ANGARELLI, e della società A.S.D. PORTUALE LIVORNO, avente ad oggetto la seguente condotta:

ROBERTO ANGARELLI, Presidente dotato di poteri di rappresentanza della società A.S.D. Portuale Livorno all'epoca dei fatti, in violazione dell'art. 4, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, sia in via autonoma che in relazione a quanto previsto e disposto dagli artt. 45, comma 1, e 46, comma 2, del Regolamento della L.N.D., per avere sottoscritto con i genitori del calciatore minore Sig. L. T., in pendenza di tesseramento dello stesso per la società A.S.D. Academy Livorno SSD ARL, in data 13.12.2023, un accordo che prevedeva l'impegno di tesserare il giovane atleta per la società A.S.D. Portuale Livorno una volta ottenuto lo svincolo dalla società per la quale lo stesso era già tesserato;

A.S.D. PORTUALE LIVORNO, per responsabilità diretta ai sensi dell'art. 6, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, in quanto società per la quale era tesserato il Sig. Roberto ANGARELLI all'epoca dei fatti descritti nei precedenti capi di incolpazione;

- vista la richiesta di applicazione della sanzione ex art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva, formulata dal Sig. Roberto ANGARELLI in proprio e, in qualità di Presidente e legale rappresentante, per conto della società A.S.D. PORTUALE LIVORNO;
- vista l'informazione trasmessa alla Procura Generale dello Sport;
- vista la prestazione del consenso da parte della Procura Federale;
- rilevato che il Presidente Federale non ha formulato osservazioni in ordine all'accordo raggiunto dalle parti relativo all'applicazione della sanzione di 3 (tre) mesi di inibizione per il Sig. Roberto ANGARELLI, e di € 250,00 (duecentocinquanta/00) di ammenda per la società A.S.D. PORTUALE LIVORNO;

si rende noto l'accordo come sopra menzionato.

**Le ammende di cui al presente Comunicato Ufficiale dovranno essere versate alla Federazione Italiana Giuoco Calcio a mezzo bonifico bancario sul c/c B.N.L.**

**IT 50 K 01005 03309 000000001083**

**(riportando nella causale il numero e la data del presente Comunicato Ufficiale)**

**nel termine perentorio di 30 giorni successivi alla data di pubblicazione, pena la risoluzione dell'accordo e la prosecuzione del procedimento ai sensi dell'art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva per i soggetti inadempienti.**

PUBBLICATO IN ROMA IL 23 AGOSTO 2024

IL SEGRETARIO GENERALE  
Marco Brunelli

IL PRESIDENTE  
Gabriele Gravina

# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

00198 ROMA - VIA GREGORIO ALLEGRI, 14  
CASELLA POSTALE 2450

## COMUNICATO UFFICIALE N. 86/AA

- Vista la comunicazione della Procura Federale relativa al provvedimento di conclusione delle indagini di cui al procedimento n. 1032 pfi 23-24 adottato nei confronti dei Sigg. Filippo TASSELLI, Giovanni Roberto MOSCHITI, e della società A.S.D. CHIESANUOVA 1975, avente ad oggetto la seguente condotta:

FILIPPO TASSELLI, Vice Presidente della società Olimpia Prato SSDARL all'epoca dei fatti, in violazione dell'art. 4, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, in relazione a quanto previsto e disposto dagli artt. 37, comma 1, e 21, comma 4, delle N.O.I.F., per avere lo stesso, nelle stagioni sportive 2022 – 2023 e 2023 -2024, svolto le funzioni di fatto di dirigente per la ASD Chiesanuova 1975 nonostante non fosse tesserato per tale società e fosse tesserato, invece, per la società Olimpia Prato SSDARL;

GIOVANNI ROBERTO MOSCHITI, Presidente dotato di poteri di rappresentanza della società ASD Chiesanuova 1975 all'epoca dei fatti, in violazione dell'art. 4, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, in relazione a quanto previsto e disposto dagli artt. 37, comma 1, e 21, comma 4, delle N.O.I.F., per aver lo stesso consentito e comunque non impedito, nelle stagioni sportive 2022 – 2023 e 2023 -2024, al Sig. Filippo Tasselli di svolgere le funzioni di fatto di dirigente per la società dallo stesso rappresentata in assenza di tesseramento e nonostante quest'ultimo fosse tesserato per la società Olimpia Prato SSDARL con la qualifica di vice presidente;

A.S.D. CHIESANUOVA 1975, per responsabilità diretta ai sensi dell'art. 6, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva, in quanto società per la quale all'epoca dei fatti descritti nei precedenti capi di incolpazione era tesserato il Sig. Giovanni Moschiti;

- vista la richiesta di applicazione della sanzione ex art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva, formulata dal Sig. Giovanni Roberto MOSCHITI in proprio e, in qualità di legale rappresentante, per conto della società A.S.D. CHIESANUOVA 1975, e dal Sig. Filippo TASSELLI;
- vista l'informazione trasmessa alla Procura Generale dello Sport;
- vista la prestazione del consenso da parte della Procura Federale;

- rilevato che il Presidente Federale non ha formulato osservazioni in ordine all'accordo raggiunto dalle parti relativo all'applicazione della sanzione di 2 (due) mesi di inibizione per il Sig. Giovanni Roberto MOSCHITI, di 3 (tre) mesi di inibizione per il Sig. Filippo TASSELLI, e di € 400,00 (quattrocento/00) di ammenda per la società A.S.D. CHIESANUOVA 1975;

si rende noto l'accordo come sopra menzionato.

**Le ammende di cui al presente Comunicato Ufficiale dovranno essere versate alla Federazione Italiana Giuoco Calcio a mezzo bonifico bancario sul c/c B.N.L.**

**IT 50 K 01005 03309 000000001083**

**(riportando nella causale il numero e la data del presente Comunicato Ufficiale)**

**nel termine perentorio di 30 giorni successivi alla data di pubblicazione, pena la risoluzione dell'accordo e la prosecuzione del procedimento ai sensi dell'art. 126 del Codice di Giustizia Sportiva per i soggetti inadempienti.**

PUBBLICATO IN ROMA IL 23 AGOSTO 2024

IL SEGRETARIO GENERALE  
Marco Brunelli

IL PRESIDENTE  
Gabriele Gravina



## **COMUNICATO UFFICIALE N. 120** **Stagione Sportiva 2024/2025**

Si trasmette, in allegato, il C.U. n. 68/A della F.I.G.C inerente il “Regolamento FIGC per la prevenzione e il contrasto di abusi, violenze e discriminazioni” sui tesserati.

**PUBBLICATO IN ROMA IL 27 AGOSTO 2024**

IL SEGRETARIO GENERALE  
Massimo Ciaccolini

IL PRESIDENTE  
Giancarlo Abete



# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

00198 ROMA - VIA GREGORIO ALLEGRI, 14  
CASELLA POSTALE 2450

## COMUNICATO UFFICIALE N. 68/A

Il Presidente Federale

- visti gli adempimenti previsti dal D.lgs n. 36 del 2021 e dal D.lgs. n. 39 del 2021;
- vista la Delibera n. 255 del 25 luglio 2023 della Giunta Nazionale del C.O.N.I., di adozione del Modello di Regolamento per la prevenzione e il contrasto ad abusi, violenze e discriminazioni sui tesserati (Regolamento Safeguarding) predisposto quale riferimento per le Federazioni Sportive Nazionali negli adempimenti predetti;
- visto il Comunicato Ufficiale n. 87/A del 31 agosto 2023;
- ritenuto necessario, pertanto, adottare il “Regolamento FIGC per la prevenzione e il contrasto di abusi, violenze e discriminazioni” sui tesserati;
- vista la delega conferita dal Consiglio Federale nella seduta del 29 luglio 2024;
- d’intesa con i Vice Presidenti Federali

d e l i b e r a

di adottare il “Regolamento FIGC per la prevenzione e il contrasto di abusi, violenze e discriminazioni” sui tesserati.

PUBBLICATO IN ROMA IL 27 AGOSTO 2024

IL SEGRETARIO GENERALE  
Marco Brunelli

IL PRESIDENTE  
Gabriele Gravina

# **REGOLAMENTO FIGC PER LA PREVENZIONE E IL CONTRASTO DI ABUSI, VIOLENZE E DISCRIMINAZIONI**

## **Art. 1 - Finalità**

1. La FIGC e le sue Componenti si conformano alle disposizioni di cui al d.lgs. n. 36 del 28 febbraio 2021, al d.lgs. n. 39 del 28 febbraio 2021 nonché alle disposizioni emanate in materia dal CONI, dalla UEFA e dalla FIFA e adottano ogni necessaria misura per favorire il pieno sviluppo fisico, emotivo, intellettuale e sociale delle atlete e degli atleti, la loro effettiva partecipazione all'attività sportiva nonché la piena consapevolezza di tutti i tesserati in ordine a propri diritti, doveri, obblighi, responsabilità e tutele.

2. La Federazione Italiana Giuoco Calcio (di seguito "*FIGC*") uniforma la propria organizzazione, nonché gli organi e le strutture federali, ai Principi Fondamentali per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni di abuso, violenza e discriminazione adottati dall'Osservatorio Permanente del CONI per le Politiche di Safeguarding.

3. Il presente Regolamento disciplina le procedure e le misure di prevenzione e di contrasto verso ogni condotta di abuso, violenza o discriminazione, comunque consumata in ogni forma, anche omissiva.

## **Art. 2 - Ambito di applicazione**

1. Il presente Regolamento si applica alle Società e ai tesserati della FIGC.

2. Ai fini del presente Regolamento, assumono rilievo le condotte tenute nell'ambito dell'attività federale e/o connesse all'attività federale, ivi compreso lo svolgimento delle attività sportive.

3. Le condotte di abuso, violenza e discriminazione, come previste dal successivo art. 4, sono rilevanti a prescindere dalle modalità con le quali vengono consumate, sia di persona sia tramite modalità informatiche, sul web e/o attraverso messaggi, e-mail, social network, blog, programmazione di sistemi di intelligenza artificiale e altre tecnologie informatiche.

## **Art. 3 - Diritti dei tesserati**

1. Tutti i Tesserati della FIGC (di seguito "*tesserati*") hanno il diritto fondamentale di essere trattati con rispetto e dignità, nonché di essere tutelati da ogni forma di abuso, molestia, violenza di genere e ogni altra condizione di discriminazione, indipendentemente da etnia, convinzioni personali, disabilità, età, identità di genere, orientamento sessuale, lingua, opinione

politica, religione, condizione patrimoniale, di nascita, fisica, intellettuale, relazionale o sportiva.

2. Il diritto alla salute e al benessere psico-fisico dei soggetti di cui al comma 1 costituisce un valore prevalente rispetto al risultato sportivo e, pertanto, detti soggetti hanno il diritto a svolgere l'attività sportiva in un ambiente consono e degno, nonché rispettoso dei diritti della personalità e della salute.

3. Chiunque partecipi con qualsiasi funzione o titolo all'attività sportiva è tenuto a rispettare i predetti diritti.

#### **Art. 4 - Comportamenti rilevanti**

1. Costituiscono fattispecie di abuso, violenza e discriminazione:

- a) l'abuso psicologico;
- b) l'abuso fisico;
- c) la molestia sessuale;
- d) l'abuso sessuale;
- e) la negligenza;
- f) l'incuria;
- g) l'abuso di matrice religiosa;
- h) il bullismo, il cyberbullismo;
- i) i comportamenti discriminatori.

2. Ai fini del comma precedente, si intendono:

- a) per "abuso psicologico", qualunque atto indesiderato, tra cui la mancanza di rispetto, il confinamento, la sopraffazione, l'isolamento o qualsiasi altro trattamento che possa incidere sul senso di identità, dignità e autostima, ovvero tale da intimidire, turbare o alterare la serenità dei soggetti di cui all'art. 3, comma 1, anche se perpetrato attraverso l'utilizzo di strumenti digitali;
- b) per "abuso fisico", qualunque condotta consumata o tentata (tra cui botte, pugni, percosse, soffocamento, schiaffi, calci o lancio di oggetti), che sia in grado in senso reale o potenziale di procurare direttamente o indirettamente un danno alla salute, un trauma, lesioni fisiche o che danneggi lo sviluppo psico-fisico del minore, tanto da compromettergli una sana e serena crescita. Tali atti possono anche consistere

nell'indurre un tesserato a svolgere (al fine di una migliore performance sportiva) un'attività fisica inappropriata come il somministrare carichi di allenamento inadeguati in base all'età, genere, struttura e capacità fisica oppure forzare ad allenarsi atleti ammalati, infortunati o comunque doloranti, nonché nell'uso improprio, eccessivo, illecito o arbitrario di strumenti sportivi. In quest'ambito rientrano anche quei comportamenti che favoriscono il consumo di alcool, di sostanze comunque vietate da norme vigenti o le pratiche di doping;

- c) per “molestia sessuale”, qualunque atto o comportamento indesiderato e non gradito di natura sessuale, sia esso verbale, non verbale o fisico, che comporti una grave noia, fastidio o disturbo. Tali atti o comportamenti possono anche consistere nell'assumere un linguaggio del corpo inappropriato, nel rivolgere osservazioni o allusioni sessualmente esplicite, nonché richieste indesiderate o non gradite aventi connotazione sessuale, ovvero telefonate, messaggi, lettere od ogni altra forma di comunicazione a contenuto sessuale, anche con effetto intimidatorio, degradante o umiliante;
- d) per “abuso sessuale”, qualsiasi comportamento o condotta avente connotazione sessuale, con o senza contatto, e considerata non desiderata o il cui consenso è costretto, manipolato, non dato o negato. Può consistere anche nel costringere i soggetti di cui all'art. 3, comma 1 a porre in essere condotte sessuali inappropriate o indesiderate, o nell'osservare i citati soggetti in condizioni e contesti non appropriati;
- e) per “negligenza”, il mancato intervento di un dirigente, tecnico o qualsiasi tesserato, anche in ragione dei doveri che derivano dal suo ruolo, il quale, presa conoscenza di uno degli eventi, comportamento, condotta o atto di cui al presente documento, omette di intervenire causando un danno, permettendo che venga causato un danno o creando un pericolo imminente di danno. Può consistere anche nel persistente e sistematico disinteresse, ovvero trascuratezza, dei bisogni fisici e/o psicologici dei soggetti di cui all'art. 3, comma 1;
- f) per “incuria”, la mancata soddisfazione delle necessità fondamentali a livello fisico, medico, educativo ed emotivo;
- g) per “abuso di matrice religiosa”, l'impedimento, il condizionamento o la limitazione del diritto di professare liberamente la propria fede religiosa e di esercitarne in privato o in pubblico il culto, purché non si tratti di riti contrari al buon costume;
- h) per “bullismo, cyberbullismo”, qualsiasi comportamento offensivo e/o aggressivo che un singolo individuo o più soggetti possono mettere in atto, personalmente, attraverso i social network o altri strumenti di comunicazione, sia in maniera isolata sia ripetutamente nel corso del tempo, ai danni di uno o più tesserati, con lo scopo di esercitare un potere o un dominio sul tesserato. Possono anche consistere in comportamenti di prevaricazione e sopraffazione ripetuti e atti ad intimidire o turbare i soggetti di cui all'art. 3, comma 1, che determinano una condizione di disagio, insicurezza, paura, esclusione o isolamento (tra cui umiliazioni, critiche riguardanti l'aspetto fisico, minacce verbali, anche in relazione alla performance sportiva,

diffusione di notizie infondate, minacce di ripercussioni fisiche o di danneggiamento di oggetti posseduti dalla vittima).

- i) per “comportamenti discriminatori”, qualsiasi comportamento finalizzato a conseguire un effetto discriminatorio basato su etnia, colore, caratteristiche fisiche, genere, status social-economico, prestazioni sportive e capacità atletiche, religione, convinzioni personali, disabilità, età o orientamento sessuale.

## **Art. 5 – Buone Pratiche**

Le società e i tesserati, nello svolgimento delle attività sportive, sono tenuti ad uniformare i propri comportamenti alle seguenti finalità:

- a) creare un ambiente sano, sicuro e inclusivo per tutti i soggetti coinvolti;
- b) riservare ad ogni tesserato adeguati attenzione, impegno, rispetto e dignità;
- c) prestare la dovuta attenzione ad eventuali situazioni di disagio, percepite o conosciute anche indirettamente, con particolare attenzione a circostanze che riguardino minorenni, segnalando, in tal caso e senza ritardo, la circostanza agli esercenti la potestà genitoriale o al responsabile tecnico/allenatore del minore e alla Commissione Federale Responsabile delle Politiche di Safeguarding (di seguito anche “*Commissione*”);
- d) programmare allenamenti adeguati nel rispetto dello sviluppo fisico, sportivo ed emotivo dell’atleta, tenendo in considerazione anche interessi e bisogni dello stesso;
- e) prevenire, durante gli allenamenti collegiali, tutti i comportamenti e le condotte sopra descritti con azioni di sensibilizzazione e di controllo;
- f) evitare apprezzamenti, commenti e valutazioni che possono essere lesivi della dignità, del decoro e della sensibilità della persona, anche se strettamente inerenti alla prestazione sportiva;
- g) rimuovere gli ostacoli che impediscono l’espressione delle potenzialità degli atleti o la realizzazione di un ambiente sportivo sano, sicuro e inclusivo;
- h) prevenire concretamente i rischi di abuso, violenza e discriminazione, tenendo conto delle caratteristiche della società e delle persone tesserate, in particolare se minori;
- i) assicurare la rappresentanza paritaria di genere, nel rispetto della normativa applicabile e delle specificità di ogni disciplina sportiva.

## **Art. 6 - Conoscenza ed osservanza del Regolamento**

1. I soggetti di cui all'art. 3, comma 1, nello svolgimento dell'attività federale, sono tenuti a conoscere il contenuto del presente Regolamento, ad osservarlo e a contribuire ai fini da questo perseguiti, anche per il tramite degli organi preposti.
2. Il presente Regolamento è pubblicato in una specifica sezione del sito internet della FIGC.
3. Le componenti federali e le loro articolazioni territoriali garantiscono la massima diffusione del presente Regolamento.

## **Art. 7 - Seminari informativi**

1. La FIGC, anche tramite le sue componenti, promuove attività formative sulle tematiche del presente Regolamento.

## **Art. 8 - Composizione e nomina della Commissione Federale Responsabile delle Politiche di Safeguarding**

1. Con lo scopo di prevenire e contrastare gli abusi, le violenze e le discriminazioni di cui all'art. 4, è istituita presso la FIGC la Commissione Federale Responsabile delle Politiche di Safeguarding.
2. La Commissione, in particolare:
  - a) vigila sull'adozione e sull'aggiornamento, da parte delle Società, dei Modelli Organizzativi e di Controllo dell'attività sportiva, dei Codici di Condotta, nonché sulla avvenuta nomina del Responsabile di cui all'art. 10, comma 7;
  - b) adotta ogni necessaria iniziativa per prevenire e contrastare ogni forma di abuso, violenza e discriminazione di cui al presente Regolamento;
  - c) segnala agli organi competenti eventuali condotte rilevanti;
  - d) relaziona, con cadenza semestrale, sulle politiche di Safeguarding della Federazione all'Osservatorio Permanente del CONI per le Politiche di Safeguarding;
  - e) fornisce ogni informazione e ogni documento eventualmente richiesti dall'Osservatorio Permanente del CONI per le Politiche di Safeguarding e dall'Organismo di Vigilanza (di seguito anche "ODV") della FIGC;
  - f) svolge ogni altra funzione attribuitagli dal Consiglio Federale.

3. La Commissione è formata da almeno 7 componenti, compreso il Presidente, nominati per un quadriennio dal Consiglio Federale su proposta del Presidente Federale.
4. Possono essere nominati Presidente e componenti della Commissione coloro che sono in possesso dei requisiti previsti all'art. 29 dello Statuto federale, che non incorrono in nessuna delle fattispecie previste dall'art. 11 del Codice di Comportamento Sportivo del CONI e che sono in possesso di comprovata esperienza in materia giuridico-legale, medico-sanitaria o in ambito sociale, psicologico o sportivo.
5. La Commissione sottopone al Consiglio Federale, per l'approvazione, il proprio regolamento di funzionamento.
6. La Commissione deve dare informativa, con cadenza almeno semestrale, al Consiglio Federale in merito alle proprie deliberazioni e all'attività svolta.
7. La FIGC garantisce il supporto alle attività della Commissione per il tramite della struttura federale all'uopo individuata.
8. La Commissione esercita le proprie funzioni d'ufficio e/o a seguito di segnalazioni di terzi. Le segnalazioni possono pervenire anche dall'ODV e/o dall'Organo Ricevente le segnalazioni Whistleblowing.
9. In caso di rilevazione diretta di comportamenti illeciti, la Commissione è tenuta ad intervenire senza indugio, informando la Procura Federale; ha, altresì, facoltà di acquisire ogni documento ritenuto utile, trasmettendone copia con immediatezza alla Procura Federale.

#### **Art. 9 - Dovere di segnalazione e obblighi di riservatezza**

1. I tesserati che vengano a conoscenza di qualsiasi pratica discriminatoria, forma di abuso, sopraffazione o sopruso, in ogni ambito e per qualsiasi motivazione, inclusi razza, origine etnica, religione, età, genere e orientamento sessuale, status sociale, disabilità e prestazioni sportive, sono tenuti a darne immediata comunicazione alla Commissione.
2. Le segnalazioni scritte devono contenere ogni circostanza nota al segnalante, utile alla ricostruzione del fatto ritenuto lesivo e all'individuazione dei soggetti coinvolti.
3. La Commissione garantisce la riservatezza del segnalante, qualora espressamente richiesto dallo stesso o valutato necessario per la tutela dei soggetti coinvolti.
4. La tutela di cui al comma 3 non è garantita nei casi in cui sia evidente o accertata la responsabilità del segnalante per reati di calunnia o diffamazione o comunque per illeciti integrati mediante la segnalazione stessa.
5. Al fine di favorire le segnalazioni anche di situazioni di abuso e di pericolo, è istituito il servizio di segnalazione sul sito internet istituzionale della FIGC.

6. La Commissione riferisce periodicamente, con cadenza almeno semestrale, al Consiglio Federale il resoconto delle segnalazioni ricevute, garantendo l'anonimato dei soggetti coinvolti, ivi incluso quanto direttamente riscontrato.

#### **Art. 10 - Adempimenti delle società**

1. Tutte le Società devono predisporre e adottare, entro 12 mesi dalla pubblicazione delle "Linee Guida FIGC" di cui al C.U. n. 87/A del 31 agosto 2023, un Modello organizzativo e di controllo dell'attività sportiva (di seguito, anche solo il "*Modello*") e un Codice di Condotta a tutela dei minori e per la prevenzione delle molestie, della violenza di genere e di ogni altra condizione di discriminazione (di seguito, anche solo "*Codice*"), conformi a dette Linee Guida.

2. I Modelli e i Codici sono aggiornati con cadenza almeno quadriennale e devono prevedere meccanismi di adeguamento a eventuali modifiche e integrazioni delle leggi dello Stato, dei Principi Fondamentali adottati in materia dall'Osservatorio Permanente del CONI per le Politiche di Safeguarding, delle Linee Guida federali e/o alle raccomandazioni della Commissione e ad ogni altra norma sportiva sovraordinata.

3. I Modelli e i Codici di cui al comma 1 devono tener conto delle caratteristiche della Società e delle persone tesserate e si applicano a chiunque partecipi con qualsiasi funzione o titolo all'attività sportiva.

4. Le Società, già dotate di un modello organizzativo e di gestione ai sensi del decreto legislativo 8 giugno 2001, n. 231, lo integrano in base a quanto disposto dal presente Regolamento e dalle Linee Guida della FIGC.

5. La FIGC, attraverso la Commissione e la Procura Federale, vigila sull'adozione da parte delle Società dei Modelli organizzativi e di controllo dell'attività sportiva e dei Codici di Condotta, sulla relativa conformità alle Linee Guida e sul loro rispetto.

6. I Modelli e i Codici di cui al presente articolo prevedono, infine, ogni altra iniziativa, misura o procedura necessaria all'osservanza di quanto previsto dalle disposizioni di cui al d.lgs. n. 36 del 28 febbraio 2021 e al d.lgs. n. 39 del 28 febbraio 2021, dalle disposizioni emanate dal CONI, dalla UEFA, dalla FIFA e dalla FIGC in materia, nonché, più in generale, necessaria alla prevenzione e al contrasto dei fenomeni di abuso, violenza e discriminazione, in relazione alle specificità della disciplina sportiva praticata, alle caratteristiche della singola Società e dei relativi tesserati.

7. Le Società sono obbligate a nominare, entro il 31 dicembre 2024, il responsabile contro abusi, violenze e discriminazioni (di seguito, anche solo il "Responsabile"). La nomina del Responsabile è senza indugio comunicata alla FIGC, mediante l'invio via PEC all'indirizzo [safeguarding@pec.figc.it](mailto:safeguarding@pec.figc.it) di un'autocertificazione sottoscritta dal Legale rappresentante e predisposta secondo il modello allegato (Allegato a), e pubblicata sulla pagina principale del sito



internet della Società, se esistente, e affissa in una specifica bacheca presso la sede della Società.

8. Le società devono, altresì, comunicare alla FIGC, mediante l'invio via PEC all'indirizzo [safeguarding@pec.figc.it](mailto:safeguarding@pec.figc.it) di un'autocertificazione sottoscritta dal Legale rappresentante e predisposta secondo il modello allegato (Allegato b), l'avvenuta adozione del Modello organizzativo e di controllo dell'attività sportiva e del Codice di Condotta predisposti in conformità alle Linee Guida pubblicate con il C.U. n. 87/A del 31 agosto 2023.

### **Art. 11 – Obblighi del Responsabile contro abusi, violenze e discriminazioni**

1. Il Responsabile è tenuto a garantire l'attuazione del presente Regolamento, prevenendo e contrastando ogni tipo di abuso, violenza o discriminazione sui tesserati e garantendo la protezione dell'integrità fisica e morale degli sportivi, anche ai sensi dell'art. 33, comma 6, del D.Lgs. 36/2021.

2. Il Responsabile rende noto il Modello organizzativo e di controllo dell'attività sportiva e il Codice di Condotta, e ogni aggiornamento successivo, tramite affissione in una specifica bacheca presso la sede della Società e pubblicazione sulla pagina principale del sito internet della Società, se esistente.

### **Norma transitoria**

1. Fino alla nomina del Responsabile contro abusi, violenze e discriminazioni, l'obbligo di cui al comma 2 del presente articolo è assolto dal legale rappresentante della Società o da un suo delegato.

### **Art. 12 – Sanzioni**

1. Il mancato adempimento degli obblighi di cui al Regolamento o il rilascio di dichiarazioni non veritiere rispetto ai predetti obblighi, costituiscono illecito disciplinare e sono sanzionati secondo quanto disposto dal Codice di Giustizia Sportiva.

2. Le sanzioni disciplinari a carico dei tesserati, che abbiano violato i divieti di cui al capo II del Titolo I, libro III del d. lgs. 11 aprile 2006 n. 198 o che siano stati condannati in via definitiva per i reati di cui agli art. 600-bis, 600-ter, 600-quater, 600-quinques, 604-bis, 604-ter, 609-bis, 609-ter, 609-quater, 609-quinques, 609-octies, 609-undecis del codice penale sono previste dal Codice di Giustizia Sportiva federale.

**All. a) al Regolamento FIGC per la prevenzione e il contrasto di abusi, violenze e discriminazioni**

**Auto-certificazione nomina del Responsabile contro abusi, violenze e discriminazioni**

Il sottoscritto/a \_\_\_\_\_

nato/a a \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_

Residente in \_\_\_\_\_ ( ) via \_\_\_\_\_ n \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_

codice fiscale \_\_\_\_\_

Legale Rappresentante della società \_\_\_\_\_

(numero di matricola \_\_\_\_\_) con sede in \_\_\_\_\_

consapevole delle sanzioni penali previste in caso di dichiarazioni non veritiere e di falsità negli atti (articolo 76, D.P.R. 445/2000), ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445/2000,

consapevole, altresì, che le dichiarazioni non veritiere e di falsità negli atti costituiscono illecito disciplinare sanzionato secondo quanto disposto dal Codice di Giustizia Sportiva

**Dichiara**

- che il sig. \_\_\_\_\_ è stato nominato Responsabile contro abusi, violenze e discriminazioni (di seguito, anche solo il "Responsabile") della società \_\_\_\_\_;

- che il sig. \_\_\_\_\_ possiede i requisiti richiesti per la nomina dalla legge, dalle disposizioni emanate in materia dal CONI e dalla FIGC e dal Modello organizzativo e di controllo dell'attività sportiva adottato dalla società;

- che la nomina del sig. \_\_\_\_\_ è stata (segnare con una crocetta una o entrambe le opzioni di seguito indicate):

affissa in una specifica bacheca presso la sede della Società;

pubblicata sulla pagina principale del sito internet della Società, visibile cliccando sul link di seguito riportato \_\_\_\_\_

Data

\_\_\_\_\_  
Timbro della società e firma del Legale Rappresentante

All. b) al Regolamento FIGC per la prevenzione e il contrasto di abusi, violenze e discriminazioni

**Auto-certificazione dell'adozione del "Modello organizzativo e di controllo dell'attività sportiva" e del "Codice di Condotta a tutela dei minori e per la prevenzione delle molestie, della violenza di genere e di ogni altra condizione di discriminazione"**

Il sottoscritto/a \_\_\_\_\_  
nato/a a \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_  
Residente in \_\_\_\_\_ ( ) via \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_\_  
CAP \_\_\_\_\_  
codice fiscale \_\_\_\_\_  
Legale Rappresentante della società \_\_\_\_\_  
(numero di matricola \_\_\_\_\_) con sede in \_\_\_\_\_

consapevole delle sanzioni penali previste in caso di dichiarazioni non veritiere e di falsità negli atti (articolo 76, D.P.R. 445/2000), ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445/2000,

consapevole, altresì, che le dichiarazioni non veritiere e di falsità negli atti costituiscono illecito disciplinare sanzionato secondo quanto disposto dal Codice di Giustizia Sportiva

**Dichiara**

- che la società \_\_\_\_\_  
ha adottato nel rispetto di quanto previsto dal d.lgs. n. 39 del 28 febbraio 2021 nonché alle disposizioni emanate in materia dal CONI e dalla FIGC, il Modello organizzativo e di controllo dell'attività sportiva (di seguito, anche solo il "Modello") e un Codice di Condotta a tutela dei minori e per la prevenzione delle molestie, della violenza di genere e di ogni altra condizione di discriminazione (di seguito, anche solo il "Codice");

- che il Modello e il Codice sono conformi a dette Linee Guida pubblicate con il C.U. n. 87/A del 31 agosto 2023;

- che il Modello e il Codice sono stati (*segnare con una crocetta una o entrambe le opzioni di seguito indicate*):

affissi in una specifica bacheca presso la sede della Società;

pubblicati sulla pagina principale del sito internet della Società, visibile cliccando sul link di seguito riportato \_\_\_\_\_

Data

\_\_\_\_\_  
Timbro della società e firma del Legale Rappresentante



**COMUNICATO UFFICIALE N. 121**  
**Stagione Sportiva 2024/2025**

Si trasmette, in allegato, il C.U. n. 69/A della F.I.G.C inerente l'introduzione dell'art. 28 bis del Codice di Giustizia Sportiva.

**PUBBLICATO IN ROMA IL 27 AGOSTO 2024**

IL SEGRETARIO GENERALE  
Massimo Ciaccolini

IL PRESIDENTE  
Giancarlo Abete

# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

00198 ROMA - VIA GREGORIO ALLEGRI, 14

CASELLA POSTALE 2450

## COMUNICATO UFFICIALE N. 69/A

Il Presidente Federale

- visto il Comunicato Ufficiale n. 68/A del 27 agosto 2024;
- ravvisata la necessità di introdurre l'art. 28 bis del Codice di Giustizia Sportiva;
- vista la delega conferita dal Consiglio Federale nella seduta del 29 luglio 2024;
- d'intesa con i Vice Presidenti Federali;

d e l i b e r a

di introdurre l'art. 28 bis del Codice di Giustizia Sportiva, secondo il testo allegato sub A).

PUBBLICATO IN ROMA IL 27 AGOSTO 2024

IL SEGRETARIO GENERALE  
Marco Brunelli

IL PRESIDENTE  
Gabriele Gravina

## **CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA**

### **Art. 28 bis**

#### **Contrasto ad abusi, violenze e discriminazioni**

1. Le Società sportive professionistiche e dilettantistiche che non adempiono agli obblighi previsti dall'art. 10 del Regolamento FIGC per la Prevenzione e il Contrasto di Abusi, Violenze e Discriminazioni sono punite con la sanzione di una multa non inferiore ad euro 3.000,00 per le società professionistiche e ad euro 300,00 per le società dilettantistiche.
2. Le Società sportive professionistiche e dilettantistiche che non inviano le dichiarazioni di cui ai commi 7 e 8 dell'art. 10 del Regolamento FIGC per la Prevenzione e il Contrasto di Abusi, Violenze e Discriminazioni sono punite per ciascun illecito con la sanzione di una multa non inferiore ad euro 3.000,00 per le società professionistiche e ad euro 300,00 per le società dilettantistiche.
3. Il Legale rappresentante che rilascia dichiarazioni non veritiere ai fini di attestare quanto previsto dai commi 7 e 8 dell'art. 10 del Regolamento FIGC per la Prevenzione e il Contrasto di Abusi, Violenze e Discriminazioni è punito con l'inibizione non inferiore a tre mesi.
4. Il Responsabile contro abusi, violenze e discriminazioni delle società sportive professionistiche e dilettantistiche che non adempie agli obblighi previsti dall'art. 11 del Regolamento FIGC per la Prevenzione e il Contrasto di Abusi, Violenze e Discriminazioni è punito con l'inibizione non inferiore a un mese.
5. I tesserati che pongono in essere o tentino di porre in essere le condotte di abuso, violenza e/o discriminazione di cui all'art. 4 del Regolamento FIGC per la Prevenzione e il Contrasto di Abusi, Violenze e Discriminazioni sono puniti con l'inibizione o la squalifica non inferiore a sei mesi o, nei casi più gravi, con la sanzione della preclusione alla permanenza in qualsiasi rango o categoria della FIGC, nonché, per il settore professionistico, con l'ammenda non inferiore ad euro 20.000,00.

6. I tesserati che vengono meno al dovere di segnalazione di cui all'art. 9 del Regolamento FIGC per la Prevenzione e il Contrasto di Abusi, Violenze e Discriminazioni sono puniti con le sanzioni di cui all'art. 9 del Codice di Giustizia Sportiva.

7. I tesserati che violano i divieti di cui al capo II del titolo I, libro III del decreto legislativo 11 aprile 2006, n. 198 e ss.mm.ii., sono puniti con l'inibizione o la squalifica non inferiore a sei mesi o, nei casi più gravi, anche con la sanzione prevista dall'art. 9, comma 1, lettera g), nonché, per il settore professionistico, con l'ammenda da euro 10.000,00 ad euro 30.000,00.

8. I tesserati che sono stati condannati con sentenza definitiva per i delitti contro la personalità individuale, di cui agli articoli 600-bis, 600-ter, 600-quater, 600-quater.1, 600-quinquies, 604-bis, 604-ter, 609-bis, 609-ter, 609-quater, 609-quinques, 609-octies 609-undecies del codice penale, sono puniti con l'inibizione o la squalifica non inferiore a tre anni o, nei casi più gravi, con la sanzione della preclusione alla permanenza in qualsiasi rango o categoria della FIGC, nonché, per il settore professionistico, con l'ammenda non inferiore ad euro 20.000,00.

Norma transitoria:

- i commi 1, 2, 3 e 4 del presente articolo entrano in vigore dal 1° gennaio 2025;
- i commi 5, 6, 7 e 8 del presente articolo entrano in vigore dal 1° settembre 2024.



Roma, 14 agosto 2024

Ai Comitati L.N.D.  
Al Dipartimento Interregionale  
Al Dipartimento Calcio Femminile  
Alla Divisione Calcio a Cinque  
*Loro Sedi*

## **CIRCOLARE N° 18**

**Oggetto: D.L. n. 113 del 9 agosto 2024 – Disposizioni tributarie per lo sport dilettantistico**

Si trasmette, per opportuna conoscenza, copia della Circolare n. 38-2024 elaborata dal Centro Studi Tributarie della L.N.D., inerente l'oggetto.

Si raccomanda la immediata e puntuale informativa a tutte le rispettive Società aderenti.

**IL SEGRETARIO GENERALE**  
Massimo Ciaccolini

**IL PRESIDENTE**  
Giancarlo Abete



## CENTRO STUDI TRIBUTARI

### CIRCOLARE N. 38 – 2024

#### **Oggetto: D.L. n. 113 del 9 agosto 2024 – Disposizioni tributarie per lo sport dilettantistico**

Nella Gazzetta Ufficiale n. 186 del 9 agosto 2024, è stato pubblicato il D. L. n. 113 del 9 agosto 2024, recante misure urgenti di carattere fiscale, proroghe di termini ed interventi di carattere economico.

Le norme che interessano, in particolare, lo sport dilettantistico sono quelle disposte dagli articoli 3 e 4 del Decreto.

L'art. 3 prevede che "fino alla data di entrata in vigore delle disposizioni di cui all'art. 5, comma 15-quater, del D. L. 21 ottobre 2021, n. 146, convertito, con modificazioni, dalla Legge 17 dicembre 2021, n. 215, possono ritenersi applicabili le disposizioni di cui all'art. 4, quarto comma, del D.P.R. 26 ottobre 1972, n. 633, da parte delle Associazioni Sportive Dilettantistiche e, in virtù di quanto previsto dall'art. 90, comma 1, della Legge 27 dicembre 2002, n. 289, da parte delle Società Sportive Dilettantistiche. Sono fatti salvi i comportamenti dei contribuenti adottati prima della data di entrata in vigore del presente Decreto".

Come è noto, con il comma 15-quater dell'art. 5 del D.L. n. 146, sopra richiamato, è stata radicalmente modificata la disciplina IVA per gli enti sportivi dilettantistici stabilendo la loro assoggettabilità all'IVA, seppure **in esenzione**, a differenza della precedente disciplina che ha considerato gli enti in argomento non soggetti al tributo e, quindi esclusi.

Sebbene ciò non rilevi ai fini del versamento dell'imposta, tuttavia l'esenzione comporta l'onere di adempimenti ovviamente finora non dovuti in quanto al momento sussiste un regime di esclusione.

L'entrata in vigore della nuova disciplina è prevista dal prossimo **1° gennaio 2025**, termine così prorogato dall'art. 3, comma 12-sexies, introdotto dalla Legge n. 18 del 23 febbraio 2024, di conversione del D. L. n. 215 del 30 dicembre 2023.

La disposizione introdotta dall'art. 3 del D. L. n. 113/2024, di fatto costituisce una sanatoria dal momento che la precedente disciplina di esclusione dall'IVA non aveva mai disposto l'esclusione per le Società Sportive Dilettantistiche – nel rispetto della direttiva europea IVA; soltanto con l'art. 90, comma 1, della Legge n. 289/2002, che ha previsto che "Le disposizioni della L. 16 dicembre 1991, n. 398, e successive modificazioni, e le altre disposizioni tributarie riguardanti le associazioni sportive dilettantistiche si applicano anche alle società sportive dilettantistiche costituite in società di capitali senza fine di lucro", è stata legislativamente consentita l'esclusione dall'IVA anche alle SSD senza fine di lucro.

Pertanto, **possono ritenersi applicabili** anche alle SSD le disposizioni di cui all'art. 4, quarto comma del DPR n. 633/1972 - IVA - e sono fatti salvi i comportamenti dei contribuenti adottati prima della data di entrata in vigore del Decreto – 10 agosto 2024 –

La disposizione recata dall'art. 3 del D. L. n. 113/2024, ovviamente, ha validità fino alla data di entrata in vigore della nuova disciplina IVA prevista, come sopra ricordato, per il 1° gennaio 2025.

Il successivo **art. 4** del D. L. n. 113, reintroduce il contributo sotto forma di credito d'imposta introdotto con l'art. 81 del D. L. 14 agosto 2020, convertito in Legge 13 ottobre 2020, n. 126, per gli investimenti pubblicitari effettuati dal 10 agosto 2024 – data di entrata in vigore del D. L. n. 113 – fino a tutto il 15 novembre 2024.

Trattasi, come è noto, di un credito d'imposta pari al 50% delle spese in campagne pubblicitarie – *sponsorizzazioni* – di importo complessivo non inferiore a 10.000,00 euro, rivolte a Leghe e Società Sportive Professionistiche e Società e Associazioni Sportive Dilettantistiche con ricavi relativi al periodo d'imposta 2023 e, comunque, prodotti in Italia, almeno pari a 150.000,00 euro e non superiori a 15 milioni di euro.

Qualora l'investimento sia rivolto a Leghe e Società che si siano costituite a decorrere dal 1° gennaio 2023, il requisito relativo ai ricavi non trova applicazione.

Le Società Sportive interessate dalla misura certificano di svolgere attività sportiva giovanile.

Sono esclusi i soggetti che aderiscono al regime della Legge n. 398/1991.

Il credito d'imposta è utilizzabile esclusivamente in compensazione previa istanza al Dipartimento per lo Sport.

Il corrispettivo sostenuto per le spese in argomento costituisce per il soggetto erogante spesa di pubblicità.



Roma, 19 agosto 2024

Ai Comitati L.N.D.  
Al Dipartimento Interregionale  
Al Dipartimento Calcio Femminile  
Alla Divisione Calcio a Cinque  
*Loro Sedi*

### **CIRCOLARE N° 19**

**Oggetto: D. Lgs. n. 108 del 5 agosto 2024 recante modifiche alla disciplina dell'adempimento collaborativo, degli adempimenti tributari e del concordato preventivo biennale (D. Lgs. n. 221 del 30 dicembre 2023)**

Si trasmette, per opportuna conoscenza, copia della Circolare n. 39-2024 elaborata dal Centro Studi Tributari della L.N.D., inerente l'oggetto.

Si raccomanda la immediata e puntuale informativa a tutte le rispettive Società aderenti.

IL SEGRETARIO GENERALE  
Massimo Ciacolini

IL PRESIDENTE  
Giancarlo Abete

## CENTRO STUDI TRIBUTARI

### CIRCOLARE N. 39 – 2024 –

**Oggetto: D. Lgs. n. 108 del 5 agosto 2024 recante modifiche alla disciplina dell'adempimento collaborativo, degli adempimenti tributari e del concordato preventivo biennale (D. Lgs. n. 221 del 30 dicembre 2023)**

Nella Gazzetta Ufficiale n. 182 del 5 agosto 2024 è stato pubblicato il Decreto Legislativo in oggetto, correttivo del D. Lgs n.221 del 30 dicembre 2023 (*vedasi Circolare LND n. 38 dell'8 gennaio 2024*).

Le modifiche più rilevanti sono quelle recate alla disciplina degli adempimenti tributari **dall'art 2**, che di seguito si riportano:

- relativamente alle liquidazioni periodiche IVA ed ai versamenti dell'imposta da effettuare entro il giorno 16 del secondo mese successivo a ciascuno dei primi tre trimestri, qualora l'imposta non superi il limite di 100,00 euro, il versamento è effettuato insieme a quello dovuto per il trimestre successivo e comunque entro il 16 novembre dello stesso anno (*art. 7, comma 1, lett. a), DPR 14 ottobre 1999, n. 542,*) e il versamento relativo al mese di dicembre è effettuato entro il giorno 16 del mese successivo;
- a decorrere dal 2025** la dichiarazione precompilata è resa disponibile, conferendo apposita delega, anche tramite uno degli altri soggetti incaricati della trasmissione telematica delle dichiarazioni, di cui all'art. 3, comma 3, del DPR n. 322/1998;
- dal 2025** le certificazioni dei contenenti esclusivamente redditi che derivano da prestazioni di lavoro autonomo rientranti nell'esercizio di arte o professione abituale sono trasmesse dai sostituti d'imposta in via telematica all'Agenzia delle Entrate **entro il 31 marzo** dell'anno successivo a quello in cui le somme e i valori sono stati corrisposti onde dare modo all'Agenzia di far confluire i dati nella precompilata delle partite IVA;
- a modifica del D. Lgs. n. 1 dell'8 gennaio 2024** (*vedasi Circolare LND n. 42 del 15 gennaio 2024*), la **presentazione delle dichiarazioni in materia di imposte sui redditi e IRAP vanno prodotte, anziché entro il 30 settembre, entro il 31 ottobre** e per i soggetti all'imposta sul reddito delle persone giuridiche – IRES – il termine di presentazione delle dichiarazioni è posticipato dall'ultimo giorno del nono mese dalla chiusura dell'esercizio, **al decimo mese**;
- le persone fisiche possono presentare la dichiarazione dei redditi all'Ufficio Postale tra il 15 aprile ed il 30 giugno ovvero in via telematica tra il 15 aprile ed il 31 ottobre** dell'anno successivo a quello di chiusura del periodo d'imposta;
- i sostituti d'imposta dovranno produrre in via telematica la dichiarazione relativa all'anno precedente tra il 15 aprile ed il 31 ottobre di ciascun anno.**

**L'art. 4 del Decreto** reca modifiche alla disciplina del concordato preventivo biennale di cui al D. Lgs. 12 febbraio 2024, n. 13 (*vedasi Circolare LND n. 53 del 23 febbraio 2024*).

Il contribuente può aderire alla proposta di concordato entro il 31 luglio ovvero entro l'ultimo giorno del settimo mese successivo a quello di chiusura del periodo d'imposta per i soggetti con periodo d'imposta non coincidente con l'anno solare. Per il primo anno di applicazione dell'istituto il contribuente può aderire alla proposta di concordato entro il termine di presentazione della dichiarazione annuale dei redditi.

E' stata inserita tra le cause di esclusione dall'accesso al concordato l'aver conseguito, con riferimento al periodo d'imposta precedente a quelli cui si riferisce la proposta, nell'esercizio di impresa o di arti o professioni, redditi o quote di reddito, comunque denominati, in tutto o in parte, esenti, esclusi o non concorrenti alla base imponibile, in misura superiore al 40% del reddito derivante dall'esercizio di impresa, arti o professioni.

In materia di determinazione degli acconti, l'acconto delle imposte sui redditi relativo ai periodi d'imposta **oggetto del concordato**, è determinato secondo le regole ordinarie tenendo conto dei redditi concordati. Per il primo periodo d'imposta di adesione al concordato, se l'acconto è determinato sulla base dell'imposta relativa al periodo precedente, è dovuta una maggiorazione di importo pari al 10% ovvero al 3%

nel caso di cui all'art. 1, comma 65, della Legge 23 dicembre 2014, n. 190, della differenza, se positiva, tra il reddito concordato e quello di impresa o di lavoro autonomo dichiarato per il periodo d'imposta precedente; se l'acconto è determinato sulla base relativa al periodo d'imposta in corso, la seconda rata di acconto è calcolata come differenza tra l'acconto complessivamente dovuto in base al reddito concordato e quanto versato con la prima rata calcolata secondo le regole ordinarie.

Per i soggetti potenzialmente interessati al concordato preventivo biennale, per il 2024 è possibile effettuare i versamenti risultanti dalle dichiarazioni dei redditi e da quelle IRAP e IVA entro il trentesimo giorno successivo al 31 luglio 2024, maggiorando le somme da versare dello 0,40 per cento a titolo di interesse corrispettivo.

E' introdotto l'art. 31-*bis* che prevede il regime opzionale di imposizione sostitutiva del maggior reddito concordato per i soggetti che aderiscono al regime forfettario.

E', poi, abrogato l'art. 38 del D. Lgs. n. 13/2024, concernente revisione dei termini di presentazione delle dichiarazioni in materia di imposte dirette e IRAP, dal momento che i nuovi termini sono stabiliti con il precedente art. 2.

Il successivo **art. 5** reca modifiche alla disciplina della determinazione sintetica del reddito delle persone fisiche.

**L'art. 6** differisce al **15 settembre 2024** il termine di pagamento della rata – *Rottamazione-quater* – scadente il 31 luglio 2024.



Roma, 20 agosto 2024

Ai Comitati L.N.D.  
Al Dipartimento Interregionale  
Al Dipartimento Calcio Femminile  
Alla Divisione Calcio a Cinque  
*Loro Sedi*

## **CIRCOLARE N° 20**

**Oggetto: Riforma fiscale - Decreto Legislativo n. 110 del 29 luglio 2024 recante disposizioni in materia di riordino del sistema nazionale della riscossione –**

Si trasmette, per opportuna conoscenza, copia della Circolare n. 40-2024 elaborata dal Centro Studi Tributari della L.N.D., inerente l'oggetto.

Si raccomanda la immediata e puntuale informativa a tutte le rispettive Società aderenti.

IL SEGRETARIO GENERALE  
Massimo Ciacolli

IL PRESIDENTE  
Giancarlo Abete

## CENTRO STUDI TRIBUTARI

### CIRCOLARE N. 40 – 2024

#### **Oggetto: Riforma fiscale - Decreto Legislativo n. 110 del 29 luglio 2024 recante disposizioni in materia di riordino del sistema nazionale della riscossione –**

Nella Gazzetta Ufficiale n. 184 del 7 agosto 2024, è stato pubblicato il D. Lgs. n. 110 del 29 luglio 2024, recante riforma della riscossione, in attuazione della Legge di delega al Governo per la riforma fiscale n. 111 del 9 agosto 2023.

Il Decreto interviene in modo organico al fine di assicurare al sistema della riscossione maggiore efficacia, imparzialità ed efficienza in un appropriato bilanciamento con i diritti del contribuente.

Si prevede per l’Agenzia delle Entrate-Riscossione – AdER - una pianificazione annuale volta ad assicurare la salvaguardia dei crediti tributari affidati dai vari enti mediante il tempestivo tentativo di notifica della cartella di pagamento e degli atti interruttivi della prescrizione e la conseguente gestione delle attività di recupero.

Si introduce, a decorrere dal 2025, l’istituto del “discarico automatico” dei ruoli affidati alla AdER decorsi 5 anni dal loro affidamento e non riscossi, ad eccezione di quelli i cui crediti sono oggetto di procedure esecutive concorsuali o di accordi di ristrutturazione del debito. Il discarico non comporta l’estinzione del debito e pertanto l’ente creditore può provvedere autonomamente alla riscossione del credito non prescritto, in presenza di nuovi e significativi elementi reddituali o patrimoniali del debitore, riaffidarlo alla AdER.

Si prevede, poi, la progressiva estensione del numero massimo di rate per la rateazione ordinaria dei debiti fiscali dalle attuali 72 a 120. In caso di comprovato peggioramento della situazione economica del debitore il periodo potrà essere prorogato di una sola volta per un periodo di pari durata.

Infine, si estendono le ipotesi di concentrazione della riscossione nell’accertamento e si semplificano le procedure amministrative e gli adempimenti connessi all’erogazione dei rimborsi fiscali di competenza dell’Agenzia delle Entrate in presenza di debiti iscritti a ruolo a carico dei beneficiari.

Si riportano, di seguito, gli articoli che più possono interessare

**Art. 2** – Viene chiarito quali sono gli adempimenti che, a decorrere dal 1° gennaio 2025, sono a carico dell’agente della riscossione, assicurando la salvaguardia del credito con un tempestivo tentativo di notificazione della cartella di pagamento, **non oltre il nono mese** successivo a quello di affidamento del carico, la gestione del processo di recupero coattivo, la tempestiva comunicazione telematica all’ente creditore, entro la fine di ogni mese, delle informazioni relative all’attività svolta.

**Art. 3** – *Discarico automatico o anticipato* - A decorrere dal 1° gennaio 2025 le quote affidate all’Agenzia delle Entrate-Riscossione – AdER - e non riscosse entro il 31 dicembre del quinto anno successivo a quello di affidamento, sono automaticamente discaricate. L’AdER potrà anticipare il discarico delle quote che le sono state affidate dal 1° gennaio 2025, sia nell’ipotesi di chiusura del fallimento e della liquidazione giudiziale che in quella di accertata assenza di beni del debitore suscettibili di poter essere aggrediti. Il successivo comma 3, prevede che gli enti creditori possono chiedere all’agente della riscossione la riconsegna anticipata dei carichi ma non ancora riscossi, ad eccezione di quelli per i quali sono in corso procedure esecutive. La facoltà è esercitata:

a) dopo il 24° mese successivo a quello della presa in carico;

b) tra il 24° e il 30° mese successivo a quello della presa in carico

**Art. 4 – Differimento del discarico automatico e produzione dei relativi effetti** – Sono temporaneamente escluse dal discarico automatico le quote affidate dal 1° gennaio 2025 per le quali:

a) alla data del 31 dicembre del quinto anno successivo a quello di affidamento, è sospesa la riscossione ovvero sono ancora pendenti procedure esecutive o concorsuali, per le quali il discarico automatico si produce al 31 dicembre del quinto anno successivo a quello di cessazione della sospensione ovvero di conclusione della procedura;

b) tra la data di affidamento ed il 31 dicembre del quinto anno successivo a esso successivo, sono stati conclusi accordi in base al Codice della crisi d'impresa e dell'insolvenza oppure sono intervenute dilazioni ordinaria o conseguenti all'applicazione di istituti agevolativi previsti per legge – ad es. la “rottamazione” – ovvero si sono verificati l'inadempimento, la revoca o la decadenza del beneficio o è stata disposta la sospensione della riscossione per almeno 18 mesi consecutivi.

**Art. 5 – Riaffidamento dei carichi** – Fino alla prescrizione del diritto di credito, il cui termine di decorrenza è computato dall'ultimo atto notificato anteriormente al discarico automatico e, cioè, decorsi cinque anni dall'affidamento, tenuto conto che il credito resta valido fino allo spirare del termine prescrizionale, la riscossione coattiva delle somme discaricate può essere gestita autonomamente e direttamente dall'ente creditore oppure può essere affidata dallo stesso ente creditore a soggetti privati mediante gara oppure riaffidarlo per due anni all'AdER. Il riaffidamento è volto all'esercizio, da parte dell'Agenzia delle entrate-Riscossione, di azioni di recupero del credito in presenza di nuovi e significativi elementi reddituali o patrimoniali del debitore. In caso di mancata riscossione nel biennio le somme riaffidate saranno eliminate dalle scritture patrimoniali dell'ente creditore.

**Art. 6 – Verifiche, controlli e responsabilità dell'agente della riscossione** – Sono disciplinate le modalità di verifica e di controllo da parte degli enti creditori dell'operato e delle responsabilità dell'agente della riscossione. In sintesi, si disciplina la verifica, da parte del Ministero dell'Economia e delle Finanze, anche avvalendosi dell'Agenzia delle Entrate, della conformità all'azione di recupero dei crediti affidati all'Agenzia; inoltre, sono evidenziati gli adempimenti dell'agente della riscossione sui quali l'ente creditore effettua il controllo di conformità dell'azione di recupero, nonché i termini e le modalità dell'azione stessa e i criteri di individuazione delle quote automaticamente discaricate da sottoporre a controllo.

**Art. 7 -Disposizioni relative al magazzino in carico all'Agenzia delle Entrate- Riscossione** – E' istituita una commissione che, con il supporto istruttorio dell'Agenzia delle Entrate-Riscossione, procede all'analisi del magazzino in carico all'Agenzia delle Entrate e formula, conseguentemente, soluzioni per conseguire il discarico in tutto o in parte del magazzino. Con riferimento al magazzino dei carichi affidati all'agente della riscossione dal 1° gennaio 2000 al 31 dicembre 2024, la commissione avrà il compito di analizzare tale magazzino per il discarico dello stesso, entro il 31 dicembre 2025 per i carichi affidati dal 2000 al 2010, entro il 31 dicembre 2027 per i carichi affidati dal 2011 al 2012 ed entro il 31 dicembre 2031 per i carichi affidati dal 2018 al 2024.

Ai componenti della Commissione non spettano compensi, gettoni di presenza o emolumenti.

**Art. 10** – Al fine di coordinare la legislazione vigente con le misure contenute nel Decreto, è prevista l'abrogazione di alcune norme in materia di discarico per inesigibilità dell'attività di riscossione e di termini di presentazione delle comunicazioni di inesigibilità relative alle quote affidate all'agente della riscossione.

**Art. 12** -Reca disposizioni in materia di impugnazione.

**Art. 13 – Disposizioni in materia di dilazioni** – Sono modificate le disposizioni in materia di dilazione del pagamento delle somme iscritte a ruolo, introducendo nuove ipotesi di rateazione su richiesta del



contribuente che si trovi in una situazione di difficoltà temporanea ed obiettiva. Premesso che per le istanze di rateazione presentate fino alla fine dell'anno 2024 continuano a valere le disposizioni dell'art. 19 del DPR n. 602/1973, nella versione vigente alla data di entrata in vigore del Decreto (8 agosto 2024), nell'ottica di superare la distinzione tra la rateazione "ordinaria" attualmente concessa in un numero massimo di 72 rate, e quella "straordinaria", concessa in un numero massimo di 120 rate, è modificato l'art. 19 del DPR n. 601, del 29 settembre 1973, in materia di dilazione del pagamento, in coerenza con le indicazioni della Legge Delega che pone l'obiettivo della stabilizzazione a 120 del numero massimo di rate, prevedendo che l'Agenzia delle Entrate-Riscossione, **su semplice richiesta** del contribuente che dichiari di versare in temporanea situazione di obiettiva difficoltà, possa concedere una dilazione, per come iscritte a ruolo, di importo inferiore o pari a 120.000,00 euro, fino a **84 rate** mensili per le richieste presentate negli anni 2025 e 2026, a **96 rate** per le richieste presentate negli anni 2027 e 2028, a **108 rate** per le richieste presentate a decorrere dal 1° gennaio 2029.

Su richiesta del contribuente che, invece, **documenta** la temporanea situazione di obiettiva difficoltà, l'Agenzia delle Entrate-Riscossione concede la ripartizione del pagamento delle somme iscritte a ruolo, comprese in ciascuna richiesta di dilazione:

- a)-per le somme di importo **superiore a 120.000,00 euro**, fino ad un massimo di **120 rate** mensili, indipendentemente dalla data di presentazione della richiesta;
- b)-per le somme di **importo fino a 120.000,00 euro** da **85 a un massimo di 120 rate** mensili per le richieste presentate negli anni 2025 e 2026, **da 97 a un massimo di 120 rate** mensili per le richieste presentate negli anni 2027 e 2028, **da 109 ad un massimo di 120 rate** mensili per le richieste presentate a decorrere dal 1° gennaio 2029.

Sono, poi, determinati i parametri per la valutazione della sussistenza della temporanea situazione di obiettiva difficoltà documentata dal contribuente, prevedendo che la stessa sia effettuata avendo riguardo:

- a)-per le persone fisiche e i titolari di imprese individuali in regimi fiscali semplificati, all'ISEE del nucleo familiare del debitore e all'entità del debito da rateizzare e di quello residuo eventualmente già in rateazione;
- b)-per gli altri soggetti, all'indice di liquidità e al rapporto tra debito da rateizzare e quello residuo eventualmente già in rateazione, e il valore della produzione.

**Art. 14 – Adeguamento delle disposizioni in materia di concentrazione della riscossione nell'accertamento** – Sono emanate disposizioni che concernono le procedure di riscossione di una serie di entrate riscuotibili mediante ruolo, per le quali sarà invece adottato il metodo dell'**accertamento esecutivo**. Pertanto, specifiche categorie di atti impositivi emessi dall'Agenzia delle Entrate non saranno più seguiti dalla cartella di pagamento per riscuotere la relativa pretesa. Con l'art. 29, comma 2, lett. h), del D. L. 30 luglio 2010, n. 122, era stata introdotta la disposizione che rendeva esecutivi gli accertamenti ai fini delle imposte sui redditi, IRAP e IVA; con l'art. 14, vengono inseriti numerosi atti che, ai fini della riscossione, non necessiteranno di una successiva cartella di pagamento. Trattasi degli atti di recupero dei crediti non spettanti o inesistenti utilizzati in tutto o in parte in compensazione, degli avvisi e atti inerenti recupero di tasse, imposte e importi non versati, compresi quelli relativi a contributi e agevolazioni fiscali indebitamente percepiti, atti di irrogazione delle sanzioni, avvisi di rettifica e liquidazione ai fini dell'imposta di registro e di imposta di successione, imposte ipotecarie e catastali, tasse automobilistiche.

Per tutti questi atti una volta notificato l'avviso di accertamento, l'atto diviene esecutivo decorso il termine per la proposizione del ricorso e il contribuente è tenuto a versare le somme senza la necessità di attendere la cartella di pagamento. Decorsi ulteriori 30 giorni, la riscossione delle somme richieste è affidata agli agenti della riscossione senza che si proceda a notifica della cartella di pagamento.

**Art. 15 – Riscossione nei confronti dei coobbligati solidali** – E' introdotto al DPR n. 602/1973, un nuovo art. 25-bis, per precisare che, in presenza di una responsabilità sussidiaria, quando il debitore principale è ammesso alla dilazione del pagamento delle somme iscritte a ruolo, la prescrizione del diritto di credito è sospesa anche nei confronti dei coobbligati in via sussidiaria; ciò a decorrere dal versamento della prima rata e per l'intera durata del piano di rateazione ottenuto dal debitore principale. In tal caso l'agente della riscossione informa immediatamente i coobbligati in via sussidiaria della richiesta di rateazione presentata dal debitore principale, del numero di rate richieste e della durata del piano di rateazione.

**Art. 16 – Disposizioni in materia di compensazione tra rimborsi e importi iscritti a ruolo** – Sono rese più semplici le procedure amministrative e gli adempimenti connessi ai rimborsi di competenza dell'Agenzia delle Entrate in presenza di debiti iscritti a ruolo a carico dei beneficiari. **Il pagamento mediante compensazione volontaria con crediti d'imposta può operare solo per i rimborsi di importo superiore a 500,00 euro, comprensivo di interessi.** L'Agenzia delle Entrate effettua la verifica sul beneficiario del rimborso non sull'esistenza di debiti iscritti a ruolo bensì sull'esistenza di inadempimenti all'obbligo di versamento derivante dalla notifica di una o più cartelle di pagamento e, in caso affermativo, trasmette una segnalazione all'agente della riscossione che ha in carico il ruolo. Questi, ricevuta la segnalazione, notifica all'interessato una proposta di compensazione tra il credito d'imposta e il debito iscritto a ruolo, sospendendo l'azione di recupero e invitando il debitore a comunicare entro 60 giorni se intende accettare la proposta. In caso di accettazione della proposta, l'agente movimentata le somme e le riversa all'ente creditore entro i limiti dell'importo dovuto a seguito dell'iscrizione a ruolo. In caso di rifiuto della proposta di compensazione tra il credito d'imposta ed il debito, cessano gli effetti della sospensione e le somme da rimborsare restano a disposizione dell'agente della riscossione, fino al 31 dicembre dell'anno successivo a quello della messa a disposizione per l'avvio dell'azione esecutiva.

L'introduzione di una soglia minima di rimborsi a partire dalla quale – 500,00 euro - sarà consentito il pagamento mediante la compensazione volontaria con crediti d'imposta, consentirà di evitare, in caso di mancata accettazione della proposta di compensazione, l'avvio della procedura di recupero coattivo in presenza di importi di modesta entità, a fronte di debiti spesso di ammontare di gran lunga superiore alle somme oggetto di rimborso.

L'ambito di applicazione dell'art. 28-ter del DPR n. 602/1973 (*Pagamento mediante compensazione volontaria con crediti d'imposta*) è esteso anche ai **rimborsi delle imposte indirette.**

Il Decreto è entrato in vigore l'8 agosto 2024, giorno successivo a quello di pubblicazione nella Gazzetta Ufficiale.



Roma, 27 agosto 2024

Ai Comitati L.N.D.  
Al Dipartimento Interregionale  
Al Dipartimento Calcio Femminile  
Alla Divisione Calcio a Cinque  
Loro Sedi

## **CIRCOLARE N° 21**

Si comunica che nella *home page* del sito internet della Federazione Italiana Giuoco Calcio (<https://www.figc.it>) è stata inserita una sezione denominata “Politiche di Safeguarding FIGC”, nella quale sono presenti tutti i documenti rilevanti inerenti la tematica in oggetto.

Alla data odierna sono presenti nella sopracitata sezione i Comunicati Ufficiali FIGC n. 87/A del 31 agosto 2023, n. 68/A e n. 69/A del 27 agosto 2024, nonché il “Modello Safeguarding” tipo semplificato e il “Codice di Condotta Safeguarding” tipo semplificato previsti dal D.lgs n. 39 del 2021 e le relative istruzioni operative.

Si raccomanda la immediata e puntuale informativa a tutte le rispettive Società aderenti.

IL SEGRETARIO GENERALE  
Massimo Ciaccolini

IL PRESIDENTE  
Giancarlo Abete



2 settembre 2024

**A tutti i Comitati L.N.D.**  
**Al Dipartimento Interregionale**  
**Al Dipartimento Calcio Femminile**  
**Alla Divisione Calcio a Cinque**  
**Loro Sedi**

## **CIRCOLARE N° 22**

OGGETTO: A Coverciano con il Museo del Calcio

Si informa che l'attività del Museo del Calcio, con sede a Firenze in Viale Aldo Palazzeschi 20 (Coverciano), riparte anche nella corrente stagione sportiva 2024/2025 con molteplici iniziative dedicate alle Società Sportive ed ai tesserati, che si elencano di seguito:

- **“Giocare a Coverciano”**: Consente ai ragazzi ed alle ragazze di giocare sui campi del **Centro Tecnico FIGC di Coverciano** sotto l'attenta guida di tecnici federali. Sono inoltre disponibili diversi **percorsi didattici** che rappresentano un'occasione unica per scoprire ed approfondire diverse tematiche legate al mondo del calcio;
- **“Parlare e scrivere di sport”**; Progetto formativo che, attraverso la comunicazione mediatica che circonda il mondo del calcio, vuole far comprendere quanto, in ogni ambito, siano indispensabili le competenze, superando superficialità e approssimazione;
- **“Com'è fatto il calcio”**; Progetto didattico interattivo, incentrato - in parallelo - sulla storia del gioco del calcio e sull'evoluzione dei materiali utilizzati: dai palloni alle maglie, fino agli scarpini. Gli studenti verranno guidati nella storia dei cimeli presenti al Museo attraverso l'osservazione e l'analisi dei materiali impiegati, toccandone con mano la loro evoluzione;
- **“A Tavola con i Campioni”**; Progetto didattico che ha l'obiettivo di far conoscere i segreti dell'alimentazione nella vita di tutti i giorni ed in relazione all'attività sportiva;
- **“Calcio Education”**; Progetto didattico curato da due figure specializzate della FIGC, le Psicologhe dello sport Sara Binazzi ed Isabella Ciacci, finalizzato a far comprendere come i valori del calcio e dello sport siano fondamentali in campo ma soprattutto nella vita quotidiana;
- **“Storia ed etica del calcio”**; Progetto che analizza l'influenza del calcio a livello geopolitico, antropologico e religioso e la sua diffusione a livello mondiale. Ciascun incontro verrà affrontato con una particolare attenzione agli aspetti valoriali, etici ed educativi dello sport. Durante le lezioni verranno proiettati dei video e proposti degli



esercizi pratici con il pallone a scopo dimostrativo con sottofondo musicale, per sperimentare in chiave ludica a livello individuale e collettivo alcuni concetti espressi nelle lezioni stesse.

Da ultimo si informa che sarà possibile inoltre **visitare il Centro Tecnico Federale di Coverciano**, luoghi solitamente inaccessibili dove gli Azzurri e le Azzurre si allenano e preparano i loro impegni internazionali. Il tour comprende i luoghi principali e di maggiore interesse del Centro come lo **spogliatoio delle Nazionali azzurre**, la sala stampa, la palestra ed il campo numero 3.

E' possibile prenotare il pranzo presso il ristorante del Centro Tecnico FIGC di Coverciano. Per informazioni e prenotazioni è possibile visitare il sito del Museo <https://www.figc.it/it/museo-del-calcio/percorsi-didattici/giocare-a-coverciano/scuole-calcio/> - o scrivere a [info@museodelcalcio.it](mailto:info@museodelcalcio.it) – tel. 055600526.

Si raccomanda la immediata e puntuale informativa a tutte le rispettive Società aderenti.

IL SEGRETARIO GENERALE  
Massimo Ciaccolini

IL PRESIDENTE  
Giancarlo Abete



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO  
00187 ROMA – VIA CAMPANIA, 47  
Stagione Sportiva 2024 – 2025

COMUNICATO UFFICIALE N° 07/SGS del 05/08/2024

**ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2024/2025**

*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:

- **Proposte Pre-Gara:** con **situazioni di gioco 5c5 e 4c4**, che coinvolgeranno i giovani calciatori in fase offensiva e/o in fase difensiva (Modalità utilizzata fino alla fase Regionale)
- **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 (Modalità utilizzata nelle fasi Interregionale e Nazionale, lasciando facoltà ai Coordinamenti Federali Regionali SGS di utilizzare tale modalità anche nelle fasi finali Regionali)

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

Le società potranno iscriversi direttamente alla F.I.G.C. Settore Giovanile e Scolastico collegandosi a partire **dalle ore 12.00 del 01/09/2024** all'indirizzo <https://figc.it/it/giovani/competizioni/under-13-elite/iscrizione/> cliccando sulla voce del menù "Iscrizione" e compilando il relativo form.

Il termine per la scadenza delle iscrizioni è fissato alle ore 12.00 del 04 Ottobre 2024

## 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.

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.



### **Categoria di Partecipazione**

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della Categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01.01.2012, secondo quanto di seguito specificato:

- Società PROFESSIONISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati dal 01/01/2013 al 31/12/2013  
*(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 2012-2013)*
- CLUB GIOVANILI di 3° LIVELLO: Squadra composta da giovani calciatori nati dal 01/01/2012 al 31/12/2012, con possibilità di utilizzare un numero massimo di 3 giocatori nati nel 2013

*All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2011, purché in regola con la prevista deroga rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico, sia con società Professionistiche che con Club Giovanili di 3° Livello.*

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

### **Non sono consentiti prestiti**

### **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 3 Novembre 2024 il termine è fissato il 13 Aprile 2025

Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alla Fase Interregionale dovranno essere comunicate al Settore Giovanile e Scolastico entro il 14 Aprile 2025

I raggruppamenti della Fase Interregionale sono previsti tra il 25 Aprile e il 18 Maggio 2025

La Fase Finale Nazionale è prevista nel week end del 30-31 Maggio.

Le modalità di svolgimento della fase Interregionale 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

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.

### 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

### 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 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 di 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. 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 9 vs 9** e nelle Situazioni di Gioco 5c5 e 4c4 (Vedi Regolamento Gioco 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. 4 - Sostituzione dei giocatori**

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, purché a gioco fermo.

### Art. 5 – Punteggi e classifiche (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 «SITUAZIONI DI GIOCO 5c5 e 4c4» o «MULTIPARTITE»

Alla squadra che risulterà vincitrice nella sfida delle “SITUAZIONI DI GIOCO”, verrà assegnato **un punto** da aggiungere al risultato della “GARA” per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

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 Situazioni di Gioco, 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 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 di ogni singola gara)
2. Esito delle sfide nelle "Situazioni di Gioco" o delle "Multipartite" negli incontri diretti
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
5. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1, 2, 3 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 5

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 10/07/2024 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato a Roma il 05/08/2024

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci

Allegati:

Regolamento Fair Play

Modalità di gioco U12/U13

## 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 (verbalmente 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.



# GIOCHIAMO

**TUTTI**, DI PIÙ E **MEGLIO**

**MODELLO DI COMPETIZIONE**

Stagione 2024/2025

**CATEGORIA U12/U13**

**TUTTI**

Definisci  
le regole delle  
competizioni  
in base alle  
necessità dei  
giovani giocatori

**DI PIÙ**

Concedi  
maggiore  
tempo  
di impegno  
motorio  
in partita

**MEGLIO**

Varia  
le esperienze  
di gara per  
garantire una  
formazione  
completa





# MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

## CATEGORIA U12/U13

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

 **Proposte Pre-gara (Situazioni di gioco + duello)**

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



**Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'**

**Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'**



**1° tempo di gioco 20'**

**2° tempo di gioco 20'**

**3° tempo di gioco 20'**

**4° tempo di gioco 20'**

**1° tempo Multi-partita 20'**

**2° tempo Multi-partita 20'**



La struttura dei modelli di competizione ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**. I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi attraverso il materiale informativo redatto dalla FIGC, SGS.

★ **"GIOCARRE TUTTI":**  
Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.



★ **"GIOCARRE DI PIÙ":**  
Si aumenta il tempo di impegno motorio in contesto di partita.



★ **"GIOCARRE MEGLIO":**  
Si variano le esperienze di gara per garantire una formazione completa.





## INDICE

<b>1</b>	<b><i>Proposte pre-gara</i></b>	<b>pag. 3</b>
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13	pag. 4
	Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13	pag. 6
	Duello	pag. 8
<b>2</b>	<b><i>Multi-partita</i></b>	<b>pag. 12</b>
<b>3</b>	<b><i>4^ tempo di gioco</i></b>	<b>pag. 17</b>
<b>4</b>	<b>Punteggio di gioco ed esempi organizzativi</b>	<b>pag. 19</b>
<b>5</b>	<b>Aggiornamenti</b>	<b>pag. 23</b>



1



## PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di Gioco 4 contro 4 • U12/U13

---

Situazioni di Gioco 5 contro 5 • U12/U13

---

Duello

---



## SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

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

#### Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Larghezza** 33 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ **Lunghezza** 22 metri (data dalla somma dei 16,5 metri di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita e dell'area di meta, profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 4 contro 4 • U12/U13*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 6x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

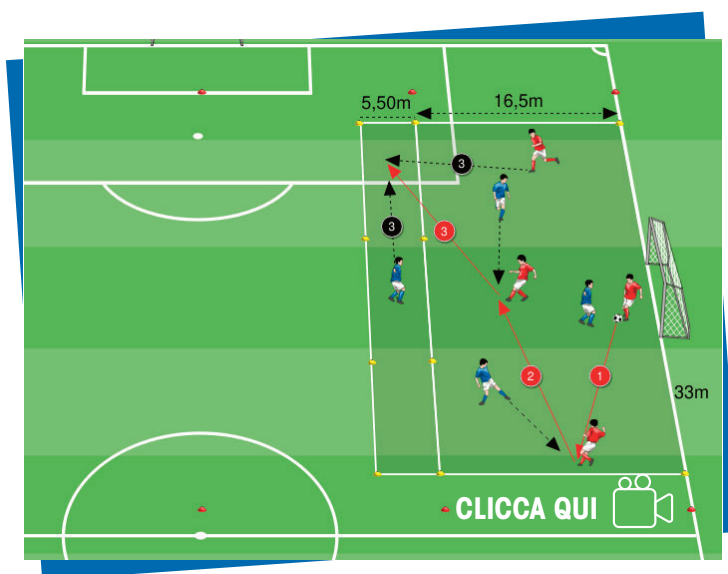


Figura 1

### DESCRIZIONE

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

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

### REGOLE DEL GIOCO

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

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





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

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

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

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

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

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

#### **Due casi "limite":**

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

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



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

### Dimensioni del campo (figura 2):

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

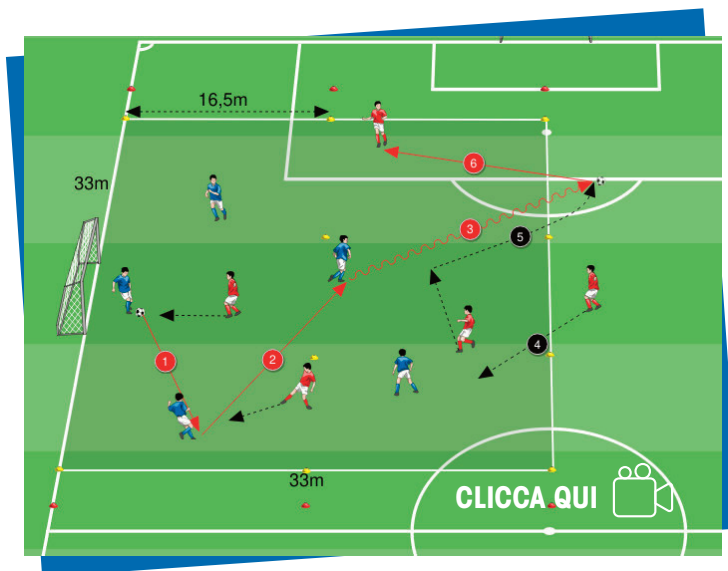


Figura 2

**Durata:** almeno 5 minuti.

## DESCRIZIONE

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

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

## REGOLE DEL GIOCO

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

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

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





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

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

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

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

#### **Due casi "limite":**

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

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





## DUELLO

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

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

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

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

**Dimensioni del campo (figura 3):**

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

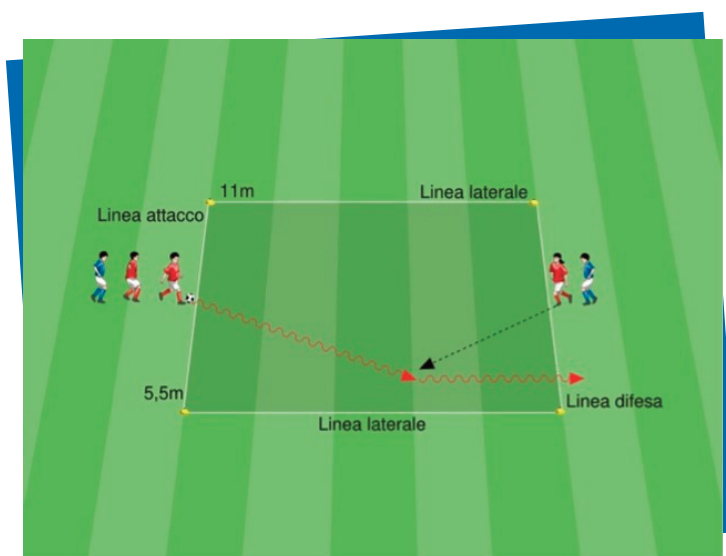


Figura 3

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

## DESCRIZIONE

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

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







## REGOLE

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

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

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

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



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

### Dimensioni del campo (figura 4):

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

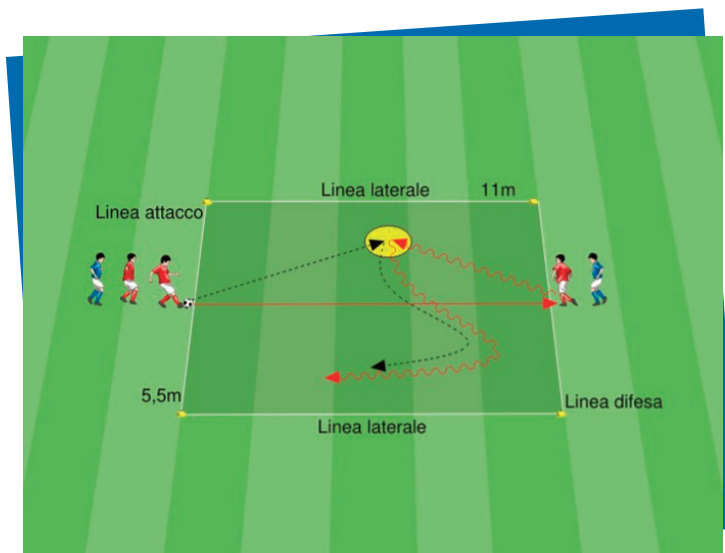


Figura 4

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

## DESCRIZIONE

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

## REGOLE

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

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

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

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





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

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

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

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

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

### 3) *Situazioni di Duello*

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

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due *Situazioni di gioco* previste richiede quindi la disponibilità di soli 8 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 9 contro 9.

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

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

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le *Proposte pre-gara* possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 9 contro 9, U12/U13.

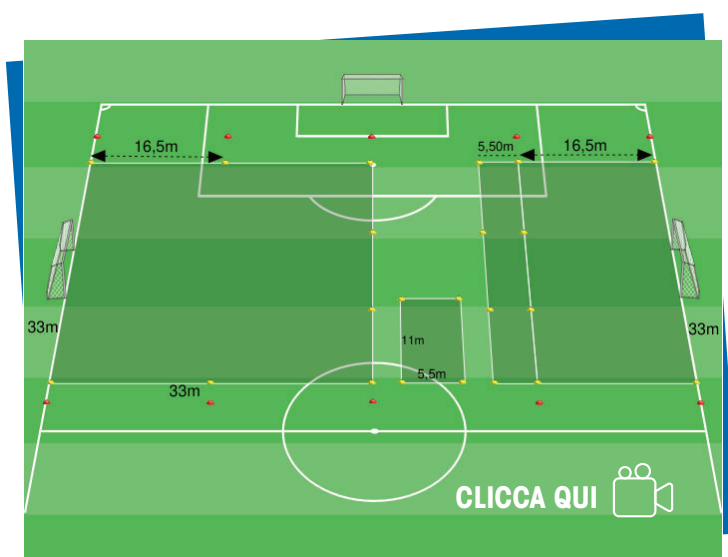


Figura 5





**2**



## **MULTI-PARTITE**



## MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

Le attività di *Multi-partita*, così come le proposte di *Duello*, hanno un **regolamento ed una struttura più flessibile** rispetto alle *Situazioni di Gioco* proposte nel modello di competizione per l'Attività di Base.

Queste attività **possono prevedere un punteggio nel caso in cui l'attività sia definita nell'ambito del regolamento**, tuttavia, dovendo svolgersi al di fuori dei rettangoli di gioco delimitati per le partite, hanno misure flessibili che si adattano a dimensioni e disponibilità dei vari campi di gioco.

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

### INDICAZIONI DI GIOCO:

- ⊗ **Le modalità di gioco** si adattano al numero di giocatori eccedenti ai 18 schierati nei tempi della partita. A seconda delle numeriche a disposizione viene suggerita l'applicazione di una delle modalità di confronto presentate nella lista sottostante\*.
- ⊗ **Si gioca sempre con il portiere e porte di dimensioni minime 3x2 metri** Le porte si realizzano con il materiale a propria disposizione: porte regolamentari, paletti, coni o delimitatori. Non è prevista la delimitazione di aree di rigore.
- ⊗ **Le "Multi-partite" vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco** della partita regolamentare.
- ⊗ **La ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo ed in seguito ad un gol** si effettua come da regolamento del gioco del calcio.
- ⊗ **Si gioca a "ranghi misti"** mescolando i giocatori delle due squadre (le squadre possono essere identificate attraverso l'utilizzo di casacche).
- ⊗ **Le partite si svolgono utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.**

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

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

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





- **10 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5.
- **11 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **12 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 6 contro 6; due Small Sided Game 3 contro 3.
- **13 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 6 contro 6 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; due Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **14 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3.
- **15 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 7 contro 7 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **16 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 8 contro 8; due Small Sided Game 4 contro 4.
- **17 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 8 contro 8 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; due Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **18 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 9 contro 9; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 5 contro 5; tre Small Sided Game 3 contro 3.

## DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO:

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

- ✓ 3 contro 3 (16,5x27,5 metri).
- ✓ 4 contro 4 (16,5x33 metri).
- ✓ 5 contro 5 (27,5x33 metri).
- ✓ 6 contro 6 e 7 contro 7 (33x44 metri).
- ✓ 8 contro 8 e 9 contro 9 (33x55 metri).

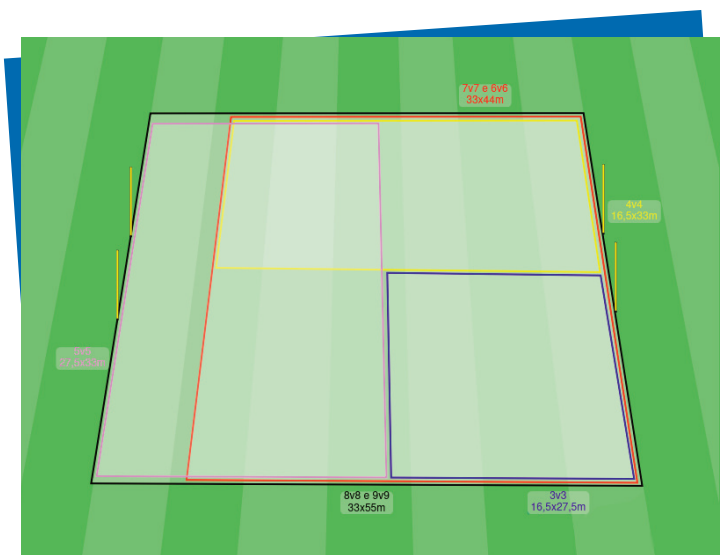


Figura 6





I campi di gioco si intendono **modulari** e le misure sono state proposte riprendendo **multipli delle dimensioni dell'area di rigore**: 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); 11 metri del dischetto del rigore; 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Le dimensioni dei campi di gioco, così presentate, permettono lo svolgimento di più partite all'interno dello spazio creato per altre modalità di confronto (due campi 4 contro 4 in quello 6 contro 6 e 7 contro 7; due campi 5 contro 5 in quello del 8 contro 8 e 9 contro 9; quattro campi 3 contro 3 in quello dell'8 contro 8 e 9 contro 9; due campi 3 contro 3 in quello 5 contro 5 e così via).

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

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



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

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

### ESEMPIO 1 (figura 7)

- ⊕ Oltre alla partita 9 contro 9 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 3 contro 3 a ranghi misti realizzate a ridosso della linea di centrocampo.
- ⊕ La squadra blu schiera 12 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 3 contro 3.
- ⊕ La squadra rossa schiera 12 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 3 contro 3.

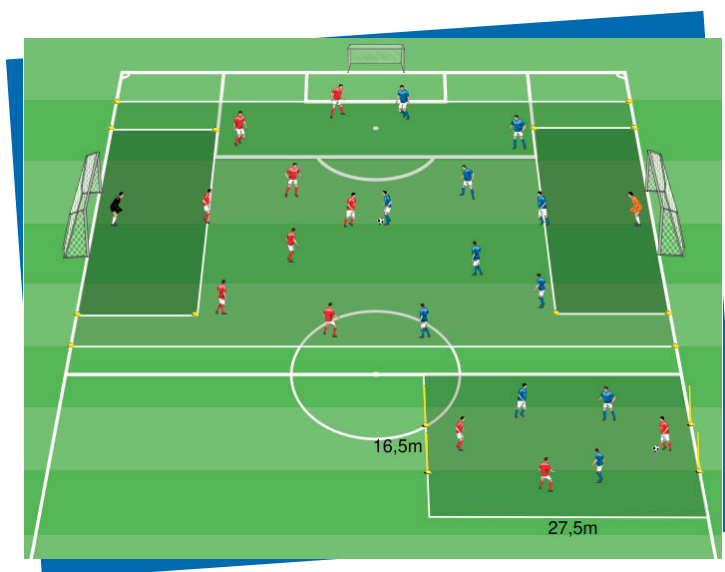


Figura 7

### ESEMPIO 2 (figura 8)

- ⊕ Oltre alla partita 9 contro 9 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 4 contro 4 a ranghi misti realizzate nello spazio di fondo-campo.
- ⊕ La squadra blu schiera 15 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 6 impiegati nella Multi-partita 4 contro 4.
- ⊕ La squadra rossa schiera 11 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 2 impiegati nella Multi-partita 4 contro 4.

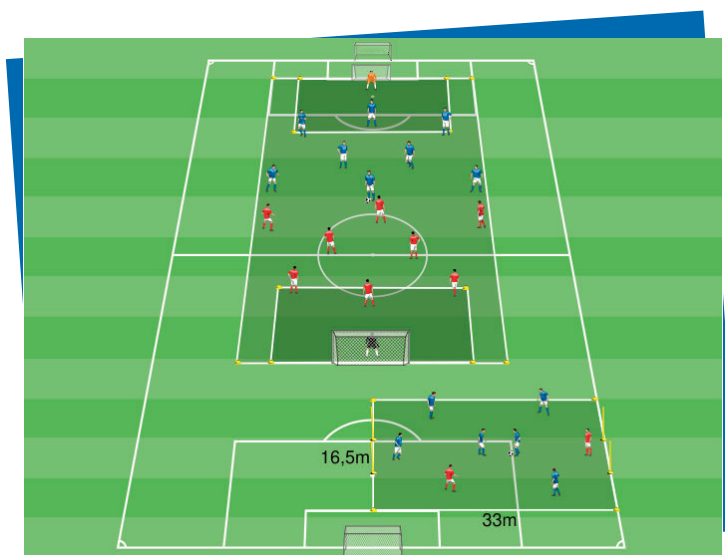


Figura 8



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







**3**



## **4° TEMPO DI GIOCO**



## 4° TEMPO DI GIOCO

La gara per la categoria U12/U13 può prevedere la disputa di 3 o 4 tempi di gioco della medesima durata. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per la stagione 2024/2025 è quello di garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori. Nell'ottica di aumentare la quantità di pratica viene proposta ed incentivata un'opportunità che era già prevista nei format precedenti rendendola ora parte integrante del modello formativo dell'Attività di Base: il *4° tempo di gioco*.

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

- ⊗ **Il regolamento di gioco** è lo stesso applicato negli altri 3 tempi della partita, minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori non cambiano rispetto alle frazioni precedenti.
- ⊗ **Il meccanismo delle sostituzioni** si considera "volante" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giovane giocatore la presenza di gioco quanto più ampia possibile.
- ⊗ **Il punteggio** acquisito nel *4° tempo di gioco* si conta come quello delle altre frazioni e va regolarmente registrato nel referto gara (per maggiori dettagli vedi specifica tabella nella pagina successiva).
- ⊗ La realizzazione del *4° tempo di gioco* va concordata tra le società **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.

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

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





4



## **PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI**



## PUNTEGGIO DI GIOCO

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

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

### Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

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

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

Si ribadisce che le Situazioni di gioco, il Duello e la Multi-partita, anche quando non prevedono un punteggio da registrare nel referto gara, vanno valorizzati cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.

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





## ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U12/U13

Al fine di agevolare il regolare svolgimento delle varie fasi di gioco previste nei modelli di competizione della stagione 2024/2025 vengono di seguito riportate tre tabelle esplicative con le rotazioni dei giocatori nelle varie fasi di gioco.

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 9 contro 9, rimane valido il regolamento di gioco per la categoria U12/U13.





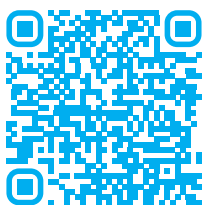
5



## AGGIORNAMENTI

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

---



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



**VERSIONE 1  
07 LUGLIO 2023**





# SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA – VIA CAMPANIA 47

Stagione Sportiva 2024 – 2025

COMUNICATO UFFICIALE N° 08 del 06/08/2024

## UNDER 12 FEMMINILE 2024/2025

*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.

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 01.01.2012 al 31.12.2013.  
È inoltre possibile utilizzare ragazze nate nel 2014 che abbiano compiuto anagraficamente il 10° anno d'età (no 2014)

#### Iscrizioni

Le società devono iscriversi direttamente alla FIGC-Settore Giovanile e Scolastico, collegandosi all'indirizzo <https://www.u12femminile.it/iscrizione/>, cliccando sulla voce del menù ISCRIZIONE e compilando il relativo form.

Apertura iscrizioni alle ore 12.00 del 9 agosto 2024

Termine di scadenza alle ore 12.00 del 30 Settembre 2024

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:

- **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 garantirne lo svolgimento,

- La prima fase potrà iniziare dal 20/10/2024 il termine è fissato il 04/05/2025.
- Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alla Fase Interregionale dovranno essere comunicate al Settore Giovanile e Scolastico entro il 05/05/2025
- Le Fasi Interregionale saranno previste il 18/05/2025 ,il 25/05/2025 e il 01/06/2025
- La Fase Finale Nazionale è prevista nel mese di giugno nel contesto del Grassroots Festival 202/2025
- 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 ad una delle seguenti attività tecniche:

- Proposte Pre - Gara (Situazioni di Gioco 4:4 e 5:5)** che coinvolgeranno i giovani calciatrici in fase offensiva e/o in fase difensiva
- 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

Per le Situazioni di Gioco 5c5 e 4c4 previste in questo Torneo, nel caso limite in cui una squadra dovesse presentarsi con 8 calciatrici, le situazioni di gioco da organizzare sarebbero limitate al 4c4 su entrambe le metà campo (4c4 + 4c4).

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 «SITUAZIONI DI GIOCO 5c5 e 4c4» o «MULTIPARTITE»**

Alla squadra che risulterà vincitrice nella sfida delle "SITUAZIONI DI GIOCO", verrà assegnato **un punto** da aggiungere al risultato della "GARA" per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

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 Situazioni di Gioco o 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.

<b>PUNTEGGIO "BONUS"</b>	<b>PUNTI</b>
Squadra con almeno <b>16 calciatrici</b> in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra con almeno <b>14 giocatori</b> 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 di ciascun incontro diretto)
2. Esito delle sfide nelle "Situazioni di Gioco" negli incontri diretti
3. Esito delle sfide nelle "Multipartite" negli incontri diretti
4. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
5. Maggior Numero di calciatrici coinvolte
6. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play
7. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1, 2, 3, 4 e 5 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 7

*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 10/07/2024 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.*

Publicato in Roma il 05/08/2024

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci

Allegati:

Modalità di gioco U12/U13

Regolamento Fair Play

# UNDER 12 FEMMINILE 2024/2025

## 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.





# GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

**MODELLO DI COMPETIZIONE**

Stagione 2024/2025

**CATEGORIA U12/U13**

**TUTTI**

Definisci  
le regole delle  
competizioni  
in base alle  
necessità dei  
giovani giocatori

**DI PIÙ**

Concedi  
maggiore  
tempo  
di impegno  
motorio  
in partita

**MEGLIO**

Varia  
le esperienze  
di gara per  
garantire una  
formazione  
completa



# MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

## CATEGORIA U12/U13

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

 **Proposte Pre-gara (Situazioni di gioco + duello)**

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



**Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'**

**Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'**



**1° tempo di gioco 20'**

**2° tempo di gioco 20'**

**3° tempo di gioco 20'**

**4° tempo di gioco 20'**

**1° tempo Multi-partita 20'**

**2° tempo Multi-partita 20'**



La struttura dei modelli di competizione ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**. I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi attraverso il materiale informativo redatto dalla FIGC, SGS.



### **"GIOCARRE TUTTI":**

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



### **"GIOCARRE DI PIÙ":**

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



### **"GIOCARRE MEGLIO":**

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





## INDICE

<b>1</b>	<b><i>Proposte pre-gara</i></b>	<b>pag. 3</b>
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13	pag. 4
	Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13	pag. 6
	Duello	pag. 8
<b>2</b>	<b><i>Multi-partita</i></b>	<b>pag. 12</b>
<b>3</b>	<b><i>4^ tempo di gioco</i></b>	<b>pag. 17</b>
<b>4</b>	<b>Punteggio di gioco ed esempi organizzativi</b>	<b>pag. 19</b>
<b>5</b>	<b>Aggiornamenti</b>	<b>pag. 23</b>



1



## PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di Gioco 4 contro 4 • U12/U13

---

Situazioni di Gioco 5 contro 5 • U12/U13

---

Duello

---



## SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

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

#### Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Larghezza** 33 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ **Lunghezza** 22 metri (data dalla somma dei 16,5 metri di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita e dell'area di meta, profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 4 contro 4 • U12/U13*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 6x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

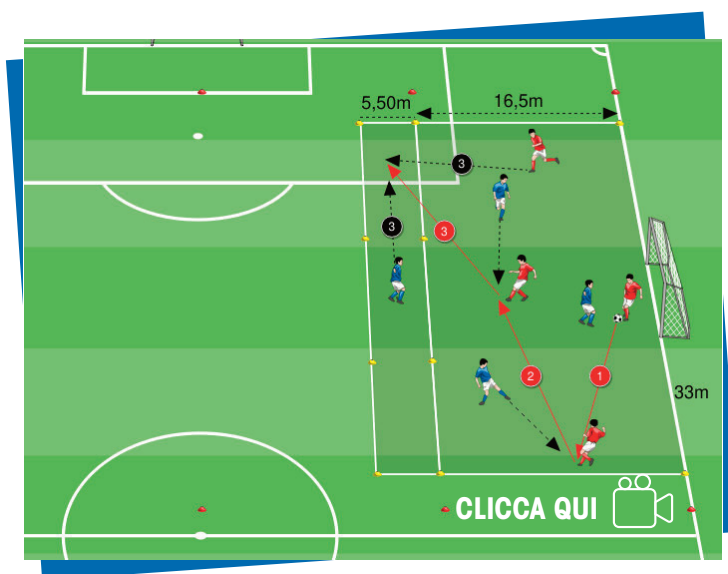


Figura 1

### DESCRIZIONE

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

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

### REGOLE DEL GIOCO

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

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





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

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

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

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

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

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

#### **Due casi "limite":**

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

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



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

### Dimensioni del campo (figura 2):

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

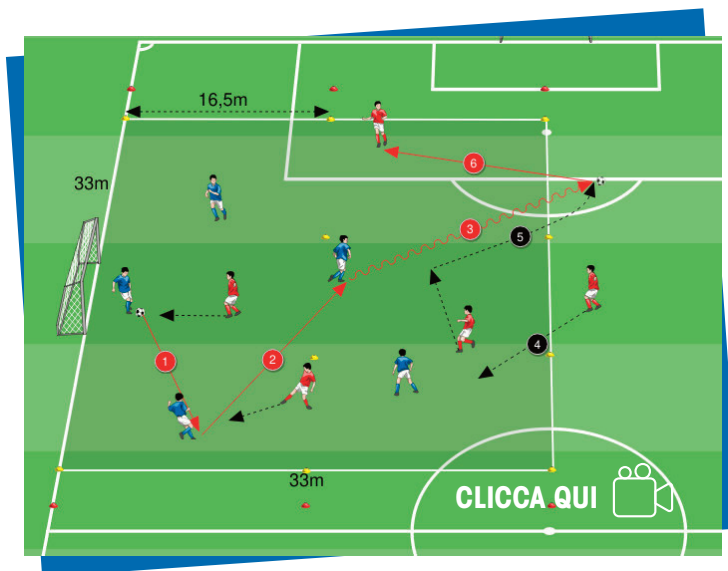


Figura 2

**Durata:** almeno 5 minuti.

## DESCRIZIONE

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

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

## REGOLE DEL GIOCO

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

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

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





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

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

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

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

#### **Due casi "limite":**

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

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







## DUELLO

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

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

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

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

**Dimensioni del campo (figura 3):**

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

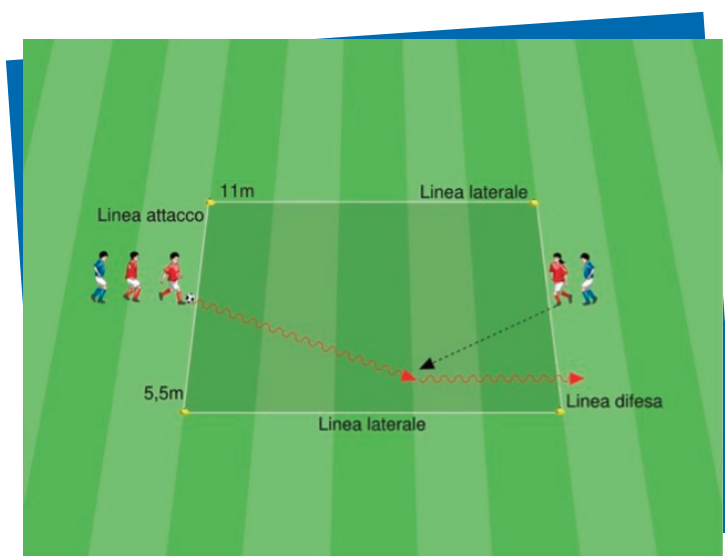


Figura 3

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

### DESCRIZIONE

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

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





## REGOLE

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

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

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

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



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

### Dimensioni del campo (figura 4):

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

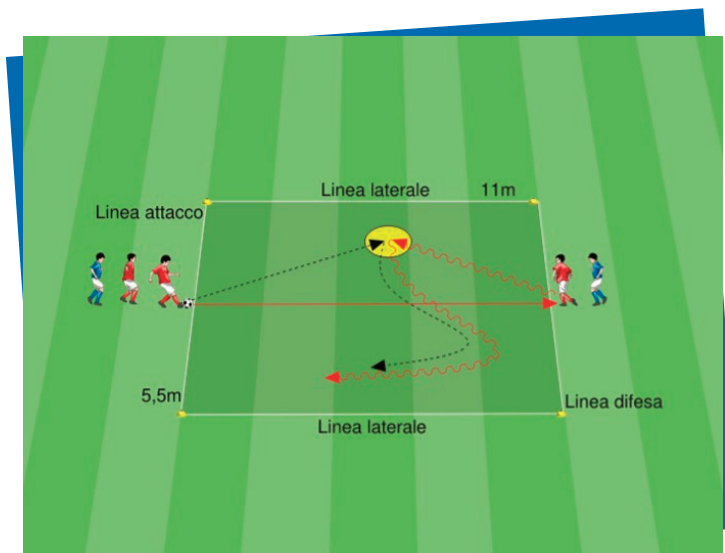


Figura 4

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

## DESCRIZIONE

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

## REGOLE

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

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

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

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





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

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

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

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

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

### 3) *Situazioni di Duello*

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

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due *Situazioni di gioco* previste richiede quindi la disponibilità di soli 8 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 9 contro 9.

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

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

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le *Proposte pre-gara* possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 9 contro 9, U12/U13.

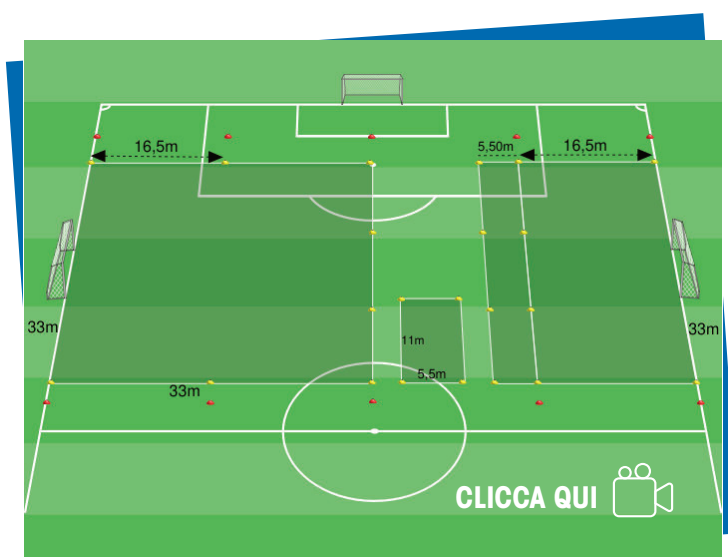


Figura 5





**2**



## **MULTI-PARTITE**



## MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

Le attività di *Multi-partita*, così come le proposte di *Duello*, hanno un **regolamento ed una struttura più flessibile** rispetto alle *Situazioni di Gioco* proposte nel modello di competizione per l'Attività di Base.

Queste attività **possono prevedere un punteggio nel caso in cui l'attività sia definita nell'ambito del regolamento**, tuttavia, dovendo svolgersi al di fuori dei rettangoli di gioco delimitati per le partite, hanno misure flessibili che si adattano a dimensioni e disponibilità dei vari campi di gioco.

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

### INDICAZIONI DI GIOCO:

- ⊗ **Le modalità di gioco** si adattano al numero di giocatori eccedenti ai 18 schierati nei tempi della partita. A seconda delle numeriche a disposizione viene suggerita l'applicazione di una delle modalità di confronto presentate nella lista sottostante\*.
- ⊗ **Si gioca sempre con il portiere e porte di dimensioni minime 3x2 metri** Le porte si realizzano con il materiale a propria disposizione: porte regolamentari, paletti, coni o delimitatori. Non è prevista la delimitazione di aree di rigore.
- ⊗ **Le "Multi-partite" vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco** della partita regolamentare.
- ⊗ **La ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo ed in seguito ad un gol** si effettua come da regolamento del gioco del calcio.
- ⊗ **Si gioca a "ranghi misti"** mescolando i giocatori delle due squadre (le squadre possono essere identificate attraverso l'utilizzo di casacche).
- ⊗ **Le partite si svolgono utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.**

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

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

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





- **10 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5.
- **11 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **12 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 6 contro 6; due Small Sided Game 3 contro 3.
- **13 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 6 contro 6 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; due Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **14 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3.
- **15 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 7 contro 7 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **16 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 8 contro 8; due Small Sided Game 4 contro 4.
- **17 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 8 contro 8 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; due Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **18 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 9 contro 9; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 5 contro 5; tre Small Sided Game 3 contro 3.

## DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO:

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

- ✓ 3 contro 3 (16,5x27,5 metri).
- ✓ 4 contro 4 (16,5x33 metri).
- ✓ 5 contro 5 (27,5x33 metri).
- ✓ 6 contro 6 e 7 contro 7 (33x44 metri).
- ✓ 8 contro 8 e 9 contro 9 (33x55 metri).

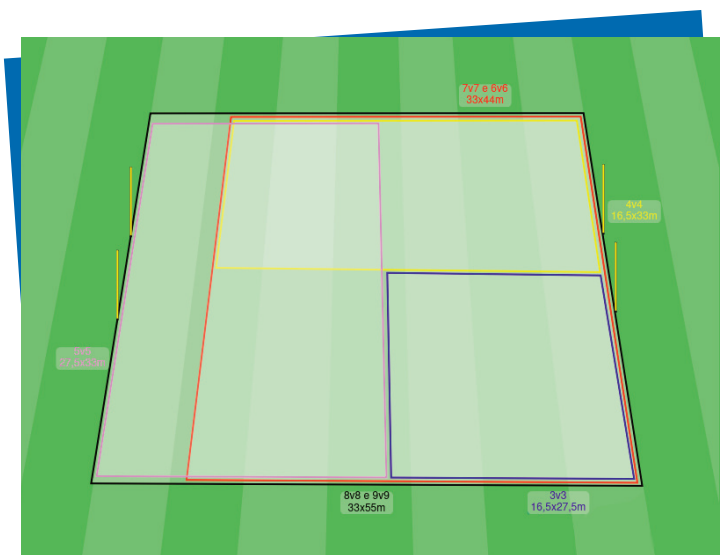


Figura 6





I campi di gioco si intendono **modulari** e le misure sono state proposte riprendendo **multipli delle dimensioni dell'area di rigore**: 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); 11 metri del dischetto del rigore; 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Le dimensioni dei campi di gioco, così presentate, permettono lo svolgimento di più partite all'interno dello spazio creato per altre modalità di confronto (due campi 4 contro 4 in quello 6 contro 6 e 7 contro 7; due campi 5 contro 5 in quello del 8 contro 8 e 9 contro 9; quattro campi 3 contro 3 in quello dell'8 contro 8 e 9 contro 9; due campi 3 contro 3 in quello 5 contro 5 e così via).

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

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





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

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

### ESEMPIO 1 (figura 7)

- ⊕ Oltre alla partita 9 contro 9 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 3 contro 3 a ranghi misti realizzate a ridosso della linea di centrocampo.
- ⊕ La squadra blu schiera 12 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 3 contro 3.
- ⊕ La squadra rossa schiera 12 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 3 contro 3.

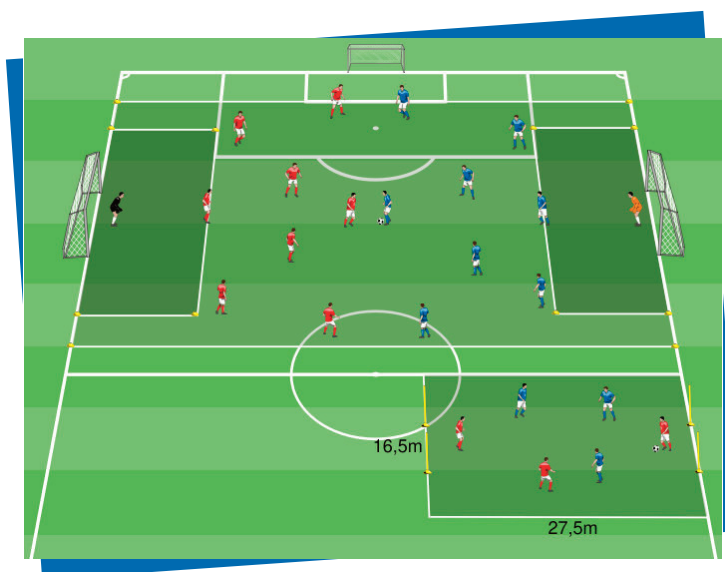


Figura 7

### ESEMPIO 2 (figura 8)

- ⊕ Oltre alla partita 9 contro 9 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 4 contro 4 a ranghi misti realizzate nello spazio di fondo-campo.
- ⊕ La squadra blu schiera 15 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 6 impiegati nella Multi-partita 4 contro 4.
- ⊕ La squadra rossa schiera 11 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 2 impiegati nella Multi-partita 4 contro 4.

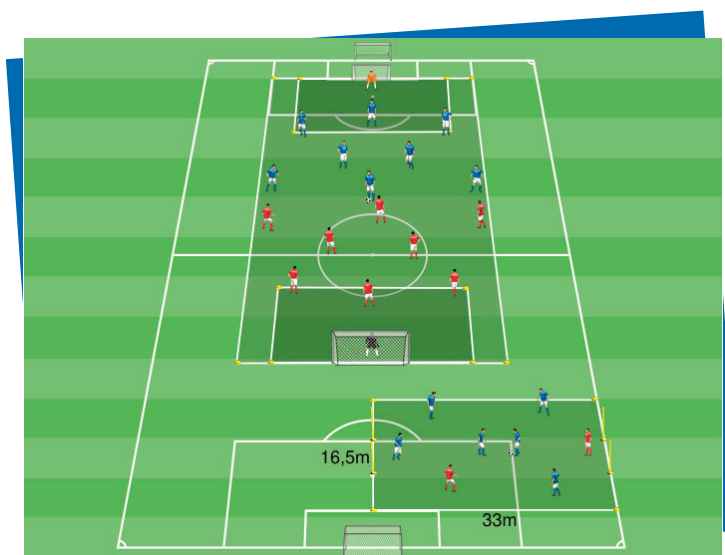


Figura 8



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





**3**



## **4° TEMPO DI GIOCO**



## 4° TEMPO DI GIOCO

La gara per la categoria U12/U13 può prevedere la disputa di 3 o 4 tempi di gioco della medesima durata. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per la stagione 2024/2025 è quello di garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori. Nell'ottica di aumentare la quantità di pratica viene proposta ed incentivata un'opportunità che era già prevista nei format precedenti rendendola ora parte integrante del modello formativo dell'Attività di Base: il *4° tempo di gioco*.

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

- ⊕ **Il regolamento di gioco** è lo stesso applicato negli altri 3 tempi della partita, minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori non cambiano rispetto alle frazioni precedenti.
- ⊕ **Il meccanismo delle sostituzioni** si considera "volante" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giovane giocatore la presenza di gioco quanto più ampia possibile.
- ⊕ **Il punteggio** acquisito nel *4° tempo di gioco* si conta come quello delle altre frazioni e va regolarmente registrato nel referto gara (per maggiori dettagli vedi specifica tabella nella pagina successiva).
- ⊕ La realizzazione del *4° tempo di gioco* va concordata tra le società **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.

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

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





4



## **PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI**



## PUNTEGGIO DI GIOCO

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

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

### Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

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

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

Si ribadisce che le Situazioni di gioco, il Duello e la Multi-partita, anche quando non prevedono un punteggio da registrare nel referto gara, vanno valorizzati cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.

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





## ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U12/U13

Al fine di agevolare il regolare svolgimento delle varie fasi di gioco previste nei modelli di competizione della stagione 2024/2025 vengono di seguito riportate tre tabelle esplicative con le rotazioni dei giocatori nelle varie fasi di gioco.

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 9 contro 9, rimane valido il regolamento di gioco per la categoria U12/U13.





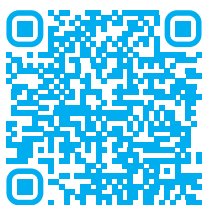
5



## AGGIORNAMENTI

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

---



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE





**VERSIONE 1  
07 LUGLIO 2023**



# SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2024 - 2025

**COMUNICATO UFFICIALE SGS N° 10 del 06/08/2024**

## *TORNEO MAGICO categoria Pulcini* *2024-2025*

*ATTIVITÀ FEMMINILE GIOVANILE A CARATTERE PROMOZIONALE  
CATEGORIA PULCINI*

### **REGOLAMENTO GENERALE**

Al fine di avviare con gradualità il percorso nella partecipazione all'attività giovanile femminile delle bambine che vengono coinvolte nei progetti sviluppati dal Settore Giovanile e Scolastico per le categorie di base, il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo riservato alle Società che nelle ultime due stagioni sportive hanno tesserato ed avviato alla pratica del calcio bambine appartenenti alla Categoria PULCINI nella corrente stagione sportiva 2024/2025.

Il Torneo ha scopo eminentemente promozionale, non competitivo, per avviare in modo confortevole l'attività delle bambine all'interno di un club, con l'obiettivo di dare continuità all'attività e appassionarle al calcio ed allo sport in generale.

L'attività verrà sviluppata, secondo le modalità definite da ciascun Coordinamento Regionale SGS, tramite l'organizzazione di Tornei a Rapido Svolgimento distribuiti nell'arco della stagione sportiva (es. 2-3 nella fase autunnale, 2-3 nella fase primaverile).

Per tale motivo, in considerazione delle progettualità del Settore Giovanile e Scolastico (che persegue anche l'obiettivo di strutturare un percorso di formazione tecnico-sportiva ed educativa rivolta al territorio), la possibilità di partecipazione viene offerta alle Società di Calcio e di Calcio a 5 che abbiano almeno una delle seguenti caratteristiche:

- Società in Convenzione con una Scuola Primaria
- Società coinvolte nel Progetto PlayMakers negli ultimi 3 anni
- Società che coinvolgano almeno 6 bambine della categoria Pulcini al primo tesseramento

Considerando l'esperienza delle bambine coinvolte e dello scopo sopra indicato, l'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile e del programma di sviluppo territoriale, nell'ambito dell'attività della categoria Primi Calci, rimandando al documento esemplificativo dell'Evolution Programme scaricabile dal seguente link:

[https://figc.it/media/245631/allegato-4b-u8-u9\\_modalita-di-gioco\\_2024-2025.pdf](https://figc.it/media/245631/allegato-4b-u8-u9_modalita-di-gioco_2024-2025.pdf)

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

Si precisa inoltre che tutte le società non coinvolte nelle eventuali fasi successive (es. interprovinciale o regionale) potranno continuare a seguire il programma di attività previste, partecipando ai successivi raggruppamenti organizzati in contemporanea nel territorio.

Compatibilmente con le opportunità che saranno determinate dalle singole Regioni e tenendo conto dei diversi appuntamenti da organizzare, l'attività verrà suddivisa nei seguenti periodi di attività:

- **Fase autunnale:** tornei a rapido svolgimento secondo le modalità previste dal Coordinamento Regionale SGS
- **Fase Primaverile:** tornei a rapido svolgimento secondo le modalità previste dal Coordinamento Regionale SGS
- **Festa finale Regionale**

Entro il 2 giugno 2025 i Coordinamenti dovranno comunicare al Settore Giovanile e Scolastico Nazionale la società che prenderà parte al Grassroots Festival Nazionale 2025 che si svolgerà il 14 e 15 giugno 2025.

# Torneo Magico 2024-2025

## ATTIVITÀ GIOVANILE FEMMINILE CATEGORIA PULCINI

### Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatrici della **Categoria Pulcini nate dal 01.01.2014 al 31.12.2015**. Qualora necessario, è possibile prevedere la partecipazione di bambine nate nel 2016.

### PROCEDURA DI ISCRIZIONE

Le Iscrizioni al Torneo Magico categoria Pulcini 2024-2025 verranno raccolte direttamente dai Coordinatori Federali Regionali SGS secondo le modalità e procedure indicate dagli stessi.

### Modalità di partecipazione

Ciascuna società può iscrivere una o più squadre.

Lo sviluppo dell'attività prevede l'organizzazione di raggruppamenti di più squadre, e si svolgerà con le seguenti modalità:

- Tutte le fasi dovranno svolgersi con la formula dei raggruppamenti suddividendo le società in gruppi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro secondo le modalità previste per la categoria Primi Calci
- L'attività dovrà essere organizzata con rotazione di attività di gioco-partita e giochi di abilità/giochi a confronto, es:
  - Campo 1: Gara 5vs5 "squadra A-squadra B"
  - Campo 2: gioco di abilità "squadra A-squadra B"
  - Campo 3: Gara 5vs5 "squadra C-squadra D"
  - Campo 4: gioco a confronto "squadra C-squadra D"
- I Coordinatori Federali Regionali SGS determineranno calendario incontri e modalità di accesso alla fase regionale in considerazione dei criteri indicati nel presente regolamento

### Identificazione delle calciatrici

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".

### Arbitraggio delle Gare

Le partite saranno regolate dalla presenza di un Dirigente-Arbitro o di un Tecnico incaricato per tale compito su ciascun campo di gioco. La persona incaricata dovrà occuparsi delle procedure previste (riconoscimento calciatrici, registrazione punteggi, ecc.) e seguirà la gara/il gioco intervenendo laddove necessario per la corretta applicazione del Regolamento di Gioco e per la registrazione del punteggio.

Il ruolo di Dirigente-Arbitro potrà essere ricoperto da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti.

I referti di gara con allegate le distinte delle giocatrici devono essere trasmesse al *Comitato Organizzatore di competenza*, entro le 24 ore successive alla gara.

### REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

#### Art. 1 - Il campo di gioco

Per lo svolgimento dell'attività è necessario uno spazio di gioco ampio che consenta l'organizzazione in contemporanea di diverse attività (partite 5vs5 e giochi), oltre che un numero di servizi (es. spogliatoi) sufficiente per garantirne l'organizzazione.

Per le gare 5vs5 le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime 25 mt.	misure massime 40 mt.
Larghezza:	misure minime 12 mt.	misure massime 20 mt.

Le dimensioni dell'Area di Rigore dovranno avere i seguenti valori (per disegnarla è possibile utilizzare delimitatori di spazio piatti):

Lunghezza:	8 mt.
Larghezza:	10 mt.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: 3-4,50 x 1,60-2 metri, utilizzando eventuali altre tipologie di porte con dimensioni ridotte a seconda del gioco proposto.

Le proposte tecniche ed i giochi tecnico-didattici e di confronto sono quelli proposti dal Settore Giovanile e Scolastico, nell'Allegato *Modello di competizione categorie U8/U9* o nell'attività PlayMakers.

Pertanto, gli spazi di gioco previsti saranno quelli specificatamente indicati dal Coordinamento Federale Regionale SGS di appartenenza.

#### 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 gironi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento.

Le squadre si confronteranno in:

- "GIOCO GARA": Gare 5 vs 5
- "GIOCO MAGICO": Giochi di Abilità/Giochi a confronto

Le gare si svolgeranno in 2 tempi della durata di 10 minuti ciascuno, alternati ai giochi.

#### Esempio, Sfida n° 1 (A vs B / C vs D):

- Campo 1: Gara 5vs5 "squadra A-squadra B"
- Campo 2: gioco di abilità "squadra A-squadra B"

Al termine del primo tempo le bambine impegnate in partita si confrontano nel gioco e le bambine impegnate nel Gioco si confrontano nella partita.

Nei campi adiacenti si sfidano le squadre C e D.

### Sfida n° 2 (A vs C / B vs D):

- Campo 1: Gara 5vs5 “squadra A-squadra C”
- Campo 2: gioco di abilità “squadra A-squadra C”

Al termine del primo tempo le bambine impegnate in partita si confrontano nel gioco e le bambine impegnate nel Gioco si confrontano nella partita.

Nei campi adiacenti si sfidano le squadre B e D.

### Sfida n° 3 (A vs D / B vs C):

- Campo 1: Gara 5vs5 “squadra A-squadra D”
- Campo 2: gioco di abilità “squadra A-squadra D”

Al termine del primo tempo le bambine impegnate in partita si confrontano nel gioco e le bambine impegnate nel Gioco si confrontano nella partita.

Nei campi adiacenti si sfidano le squadre B e C.

Nelle gare non è prevista l’applicazione del fuorigioco.

La regola relativa al ‘retropassaggio al Portiere’ non viene applicata, per cui è concessa al portiere la possibilità di prendere la palla con le mani dopo retropassaggio con i piedi.

La Rimessa dal fondo potrà essere effettuata dal portiere con le mani o coi i piedi.

### **Art. 4 - Partecipazione delle calciatrici**

Tutte le calciatrici in distinta devono prendere parte alle gare ed ai giochi.

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 coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero.

### **Art. 5 - Punteggi e graduatorie attività sportiva**

Tenuto conto degli obiettivi del Programma e della tipologia di attività prevista, il carattere dell’attività deve assolutamente mantenere il carattere promozionale e di partecipazione, le graduatorie di merito dovranno considerare prevalentemente aspetti premianti riferiti all’attività della società per la promozione e lo sviluppo dell’attività femminile giovanile.

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 ATTIVITA’ SPORTIVA” finale sarà data dalla somma dei punteggi **A, B e C**.

### **A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”**

Il risultato della “GARA” viene prodotto dal risultato ottenuto in ciascuno dei due tempi: quindi il risultato di ciascuna frazione della partita 5vs5 determina l’acquisizione di un “**punto gara**”. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

## Torneo Magico 2024-2025

### ATTIVITÀ GIOVANILE FEMMINILE CATEGORIA PULCINI

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GARA</u>
Pareggio nelle due frazioni della gara: risultato finale	2-2
Una frazione di gara in pareggio ed una frazione vinto da una delle due squadre:	2-1
Vittoria della stessa squadra nelle due frazioni di gara:	2-0
Una vittoria a testa nelle due frazioni di gara:	1-1

A seguito dei risultati di ciascuna “GARA” vengono assegnati i seguenti punti:

2 punti in caso di vittoria

1 punto in caso di parità

0 punti in caso di sconfitta

#### B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GIOCO MAGICO”

La gara di Abilità in questo Torneo viene denominata “Gioco Magico”, un’attività di confronto che si alterna alla partita.

Il risultato del “**GIOCO MAGICO**” viene prodotto dal risultato ottenuto in ciascuna delle due frazioni: quindi il risultato di ciascuna frazione di gioco determina l’acquisizione di un “*punto gioco*”. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GIOCO MAGICO</u>
Pareggio nelle due frazioni di gioco: risultato finale	2-2
Una frazione di gioco in pareggio ed una frazione vinto da una delle due squadre:	2-1
Vittoria della stessa squadra nelle due frazioni di gioco:	2-0
Una vittoria a testa nelle due frazioni di gioco:	1-1

A seguito dei risultati di ciascun “GIOCO MAGICO” vengono assegnati i seguenti punti:

2 punti in caso di vittoria

1 punto in caso di parità

0 punti in caso di sconfitta

#### C) 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.

<b>PUNTEGGIO “BONUS”</b>	<b>PUNTI</b>
Squadra con almeno 10 calciatrici in distinta gara	1 per ciascuna gara

Al fine di contribuire alla miglior organizzazione dei singoli raggruppamenti, si invitano gli organizzatori a prevedere un tabellone in cui segnare i punteggi ottenuti in ogni singolo “Gioco Magico”, riportando per la “GARA” solo i punti ottenuti (es. 2-1) e non la somma dei goal realizzati.

# Torneo Magico 2024-2025

## ATTIVITÀ GIOVANILE FEMMINILE CATEGORIA PULCINI

### Art. 6 - Partecipazione alla Festa Regionale

A seguito dell'attività sviluppata a livello territoriale/locale, il Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, determinerà le Società che parteciperanno alla Festa Regionale secondo criteri e modalità che verranno resi noti localmente, considerando i seguenti parametri:

Alla "GRADUATORIA ATTIVITA' SPORTIVA" si andranno a sommare i seguenti punteggi derivanti dalla "GRADUATORIA DI MERITO":

- Società che ha stipulato Convenzione con una Scuola Primaria: *3 pt per ogni convenzione*
- Numero di squadre iscritte della società al *Torneo Magico categoria Pulcini 2024-2025: 1 pt per ogni squadra iscritta alla prima fase*
- Maggior numero di bambine coinvolte: *1pt per ogni raggruppamento dove sono state presenti almeno 10 bambine*
- Partecipazione della società all'attività Play Makers in almeno una delle ultime 3 stagioni: *3 pt massimo*
- Numero di nuovi primi tesseramenti di calciatrici nella categoria Pulcini: *1 pt ogni 5 nuove tesserate*

Alla Festa Regionale una Società potrà essere rappresentata da una sola squadra, salvo diverse necessità del territorio.

### Art. 7 - Partecipazione al 14° Grassroots Festival Nazionale 2025

A seguito dell'attività sviluppata a livello regionale, il Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, tenendo conto unicamente della "Graduatoria di merito", determinerà la Società che parteciperà al Grassroots Festival Nazionale 2025 previsto nel weekend del 14-15 giugno 2025.

Eventuali ulteriori precisazioni e aggiornamenti verranno comunicati con apposita Circolare esplicativa.

*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 10/07/2024 e a sue successive Circolari esplicative inerenti alle modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base in particolare per quanto previsto per la categoria Primi Calci.*

Pubblicato a Roma il 06 Agosto 2024

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci





# SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2024 - 2025

**COMUNICATO UFFICIALE SGS N° 11 del 06/08/2024**

## *TORNEO MAGICO categoria Esordienti* *2024-2025*

*ATTIVITÀ FEMMINILE GIOVANILE A CARATTERE PROMOZIONALE*  
*CATEGORIA ESORDIENTI*

### **REGOLAMENTO GENERALE**

Al fine di avviare con gradualità il percorso nella partecipazione all'attività giovanile femminile delle bambine che vengono coinvolte nei progetti sviluppati dal Settore Giovanile e Scolastico per le categorie di base, il **Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo riservato alle Società che nelle ultime due stagioni sportive hanno tesserato ed avviato alla pratica del calcio bambine appartenenti alla Categoria ESORDIENTI** nella corrente stagione sportiva 2024/2025.

Il Torneo ha scopo eminentemente promozionale, non competitivo, per avviare in modo confortevole l'attività delle bambine all'interno di un club, con l'obiettivo di dare continuità all'attività e appassionarle al calcio ed allo sport in generale.

L'attività verrà sviluppata, secondo le modalità definite da ciascun Coordinamento Regionale SGS, tramite l'organizzazione di Tornei a Rapido Svolgimento distribuiti nell'arco della stagione sportiva (es. 2-3 nella fase autunnale, 2-3 nella fase primaverile).

Per tale motivo, in considerazione delle progettualità del Settore Giovanile e Scolastico (che persegue anche l'obiettivo di strutturare un percorso di formazione tecnico-sportiva ed educativa rivolta al territorio), **la possibilità di partecipazione viene offerta alle Società di Calcio e di Calcio a 5 che abbiano almeno una delle seguenti caratteristiche:**

- **Società in Convenzione con una Scuola**
- **Società coinvolte nel Progetto PlayMakers negli ultimi 3 anni**
- **Società che coinvolgano almeno 6 bambine della categoria Esordienti al primo tesseramento**

Considerando l'esperienza delle bambine coinvolte e dello scopo sopra indicato, l'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile e del programma di sviluppo territoriale, nell'ambito dell'attività della categoria Pulcini, rimandando al documento esemplificativo dell'Evolution Programme scaricabile dal seguente link:

[https://figc.it/media/245632/allegato-5-u10-u11\\_modalita-di-gioco\\_2024-2025.pdf](https://figc.it/media/245632/allegato-5-u10-u11_modalita-di-gioco_2024-2025.pdf)

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

Si precisa inoltre che tutte le società non coinvolte nelle eventuali fasi successive (es. interprovinciale o regionale) potranno continuare a seguire il programma di attività previste, partecipando ai successivi raggruppamenti organizzati in contemporanea nel territorio.

Compatibilmente con le opportunità che saranno determinate dalle singole Regioni e tenendo conto dei diversi appuntamenti da organizzare, l'attività verrà suddivisa nei seguenti periodi di attività:

- **Fase autunnale:** tornei a rapido svolgimento secondo le modalità previste dal Coordinamento Regionale SGS
- **Fase Primaverile:** tornei a rapido svolgimento secondo le modalità previste dal Coordinamento Regionale SGS
- **Festa finale Regionale**

# Torneo Magico 2024-2025

## ATTIVITÀ GIOVANILE FEMMINILE CATEGORIA ESORDIENTI

### Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatrici della Categoria Esordienti nate dal 01.01.2012 al 31.12.2013.

Qualora necessario, è possibile prevedere la partecipazione di bambine nate nel 2014.

### PROCEDURA DI ISCRIZIONE

Le Iscrizioni al Torneo Magico categoria Esordienti 2024-2025 verranno raccolte direttamente dai Coordinatori Federali Regionali SGS secondo le modalità e procedure indicate dagli stessi.

### Modalità di partecipazione

Ciascuna società può iscrivere una o più squadre.

Lo sviluppo dell'attività prevede l'organizzazione di raggruppamenti di più squadre, e si svolgerà con le seguenti modalità:

- Tutte le fasi dovranno svolgersi con la formula dei raggruppamenti suddividendo le società in gruppi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro secondo le modalità previste per la categoria Pulcini
- L'attività dovrà essere organizzata con rotazione di attività di gioco-partita e giochi di abilità/giochi a confronto, es:
  - Campo 1: Gara 7vs7 o 5vs5 "squadra A-squadra B"
  - Campo 2: gioco di abilità "squadra A-squadra B"
  - Campo 3: Gara 7vs7 o 5vs5 "squadra C-squadra D"
  - Campo 4: gioco a confronto "squadra C-squadra D"
- I Coordinatori Federali Regionali SGS determineranno calendario incontri e modalità di accesso alla fase regionale in considerazione dei criteri indicati nel presente regolamento

### Identificazione delle calciatrici

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".

### Arbitraggio delle Gare

Le partite saranno regolate dalla presenza di un Dirigente-Arbitro o di un Tecnico incaricato per tale compito su ciascun campo di gioco. La persona incaricata dovrà occuparsi delle procedure previste (riconoscimento calciatrici, registrazione punteggi, ecc.) e seguirà la gara/il gioco intervenendo laddove necessario per la corretta applicazione del Regolamento di Gioco e per la registrazione del punteggio.

Il ruolo di Dirigente-Arbitro potrà essere ricoperto da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti.

I referti di gara con allegate le distinte delle giocatrici devono essere trasmesse al *Comitato Organizzatore di competenza*, entro le 24 ore successive alla gara.

### REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

#### Art. 1 - Il campo di gioco

Per lo svolgimento dell'attività è necessario uno spazio di gioco ampio che consenta l'organizzazione in contemporanea di diverse attività (partite 7vs7 o 5vs5 e giochi), oltre che un numero di servizi (es. spogliatoi) sufficiente per garantirne l'organizzazione.

Per le **gare 7vs7** le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	50 mt.	misure massime	65 mt.
Larghezza:	misure minime	35 mt.	misure massime	45 mt.

Le dimensioni dell'Area di Rigore dovranno avere i seguenti valori (per disegnarla è possibile utilizzare delimitatori di spazio piatti):

Lunghezza:	11 mt.
Larghezza:	22 mt.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: 4-6 x 1,80-2 metri, utilizzando eventuali altre tipologie di porte con dimensioni ridotte a seconda del gioco proposto.

Per le **gare 5vs5** le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	25 mt.	misure massime	40 mt.
Larghezza:	misure minime	12 mt.	misure massime	20 mt.

Le dimensioni dell'Area di Rigore dovranno avere i seguenti valori (per disegnarla è possibile utilizzare delimitatori di spazio piatti):

Lunghezza:	8 mt.
Larghezza:	10 mt.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: 3-4,50 x 1,60-2 metri, utilizzando eventuali altre tipologie di porte con dimensioni ridotte a seconda del gioco proposto.

**Le proposte tecniche ed i giochi tecnico-didattici e di confronto sono quelli proposti dal Settore Giovanile e Scolastico, nell'Allegato Modello di competizione categorie U10/U11 o nell'attività PlayMakers.**

Pertanto, gli spazi di gioco previsti saranno quelli specificatamente indicati dal Coordinamento Federale Regionale SGS di appartenenza.

#### 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 gironi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento.

Le squadre si confronteranno in:

- "GIOCO GARA": Gare 7vs7 o 5vs5
- "GIOCO MAGICO": Giochi di Abilità/Giochi a confronto

Le gare si svolgeranno in 2 tempi della durata di 10 minuti ciascuno.

### Esempio, Sfida n° 1 (A vs B / C vs D):

- Campo 1: Gara 7vs7 o 5vs5 “squadra A-squadra B”
- Campo 2: gioco di abilità “squadra A-squadra B”

Al termine del primo tempo le bambine impegnate in partita si confrontano nel gioco e le bambine impegnate nel Gioco si confrontano nella partita.

Nei campi adiacenti si sfidano le squadre C e D.

### Sfida n° 2 (A vs C / B vs D):

- Campo 1: Gara 7vs7 o 5vs5 “squadra A-squadra C”
- Campo 2: gioco di abilità “squadra A-squadra C”

Al termine del primo tempo le bambine impegnate in partita si confrontano nel gioco e le bambine impegnate nel Gioco si confrontano nella partita.

Nei campi adiacenti si sfidano le squadre B e D.

### Sfida n° 3 (A vs D / B vs C):

- Campo 1: Gara 7vs7 o 5vs5 “squadra A-squadra D”
- Campo 2: gioco di abilità “squadra A-squadra D”

Al termine del primo tempo le bambine impegnate in partita si confrontano nel gioco e le bambine impegnate nel Gioco si confrontano nella partita.

Nei campi adiacenti si sfidano le squadre B e C.

Nelle gare non è prevista l'applicazione del fuorigioco.

In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, con applicazione del divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio). Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato e deve poter giocare senza essere contrastato.

La Rimessa dal fondo potrà essere effettuata dal portiere solo con i piedi.

### **Art. 4 - Partecipazione delle calciatrici**

Tutte le calciatrici in distinta devono prendere parte alle gare ed ai giochi.

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 coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero.

### **Art. 5 - Punteggi e graduatorie attività sportiva**

Tenuto conto degli obiettivi del Programma e della tipologia di attività prevista, il carattere dell'attività deve assolutamente mantenere il carattere promozionale e di partecipazione, le graduatorie di merito dovranno considerare prevalentemente aspetti premianti riferiti all'attività della società per la promozione e lo sviluppo dell'attività femminile giovanile.

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 ATTIVITA’ SPORTIVA” finale sarà data dalla somma dei punteggi A, B e C.

## Torneo Magico 2024-2025

### ATTIVITÀ GIOVANILE FEMMINILE CATEGORIA ESORDIENTI

#### A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

Il risultato della “GARA” viene prodotto dal risultato ottenuto in ciascuno dei due tempi: quindi il risultato di ciascuna frazione della partita 7vs7 o 5vs5 determina l’acquisizione di un “*punto 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 nelle due frazioni della gara: risultato finale	2-2
Una frazione di gara in pareggio ed una frazione vinto da una delle due squadre:	2-1
Vittoria della stessa squadra nelle due frazioni di gara:	2-0
Una vittoria a testa nelle due frazioni di gara:	1-1

A seguito dei risultati di ciascuna “GARA” vengono assegnati i seguenti punti:

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

#### B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GIOCO MAGICO”

La gara di Abilità in questo Torneo viene denominata “Gioco Magico”, un’attività di confronto che si alterna alla partita.

Il risultato del “GIOCO MAGICO” viene prodotto dal risultato ottenuto in ciascuna delle due frazioni: quindi il risultato di ciascuna frazione di gioco determina l’acquisizione di un “*punto gioco*”. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GIOCO MAGICO</u>
Pareggio nelle due frazioni di gioco: risultato finale	2-2
Una frazione di gioco in pareggio ed una frazione vinto da una delle due squadre:	2-1
Vittoria della stessa squadra nelle due frazioni di gioco:	2-0
Una vittoria a testa nelle due frazioni di gioco:	1-1

A seguito dei risultati di ciascun “GIOCO MAGICO” vengono assegnati i seguenti punti:

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

#### C) 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.

## Torneo Magico 2024-2025

### ATTIVITÀ GIOVANILE FEMMINILE CATEGORIA ESORDIENTI

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra con almeno 16 calciatrici in distinta gara	3 per ciascuna gara
Squadra con almeno 14 calciatrici in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra con almeno 12 calciatrici in distinta gara	1 per ciascuna gara

Al fine di contribuire alla miglior organizzazione dei singoli raggruppamenti, si invitano gli organizzatori a prevedere un tabellone in cui segnare i punteggi ottenuti in ogni singolo "Gioco Magico", riportando per la "GARA" solo i punti ottenuti (es. 2-1) e non la somma dei goal realizzati.

#### Art. 6 - Partecipazione alla Festa Regionale

A seguito dell'attività sviluppata a livello territoriale/locale, il Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, determinerà le Società che parteciperanno alla Festa Regionale secondo criteri e modalità che verranno resi noti localmente, considerando i seguenti parametri:

Alla "GRADUATORIA ATTIVITA' SPORTIVA" si andranno a sommare i seguenti punteggi derivanti dalla "GRADUATORIA DI MERITO":

- Società che ha stipulato Convenzione con una Scuola Primaria: *3 pt per ogni convenzione*
- Numero di squadre iscritte della società al *Torneo Magico categoria Esordienti 2024-2025: 1 pt per ogni squadra iscritta alla prima fase*
- Maggior numero di bambine coinvolte: *1pt per ogni raggruppamento dove sono state presenti almeno 10 bambine*
- Partecipazione della società all'attività Play Makers in almeno una delle ultime 3 stagioni: *3 pt massimo*
- Numero di nuovi primi tesseramenti di calciatrici nella categoria Esordienti: *1 pt ogni 5 nuove tesserate*

Alla Festa Regionale una Società potrà essere rappresentata da una sola squadra, salvo diverse necessità del territorio.

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 10/07/2024 e a sue successive Circolari esplicative inerenti alle modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base in particolare per quanto previsto per la categoria Pulcini.

Pubblicato a Roma il 06 Agosto 2024

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci



# SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2024 - 2025

**COMUNICATO UFFICIALE SGS N° 12 del 06/08/2024**

**PROGRAMMAZIONE ATTIVITA' SCOLASTICA**

**STAGIONE SPORTIVA 2024-2025**



## ATTIVITÀ SCOLASTICA

L'impegno del Settore Giovanile e Scolastico della F.I.G.C., nella programmazione di progetti da realizzare in collaborazione con le Istituzioni Scolastiche, è finalizzato alla realizzazione di attività che portino i giovani a praticare lo sport con serenità e divertimento.

Il Settore Giovanile e Scolastico della F.I.G.C. intende contribuire, in un'ottica di servizio per i giovani, per gli insegnanti e per i genitori, alla promozione generalizzata della pratica sportiva finalizzata alla partecipazione di tutti gli studenti, compresi i diversamente abili, affinché ciascuno possa divertirsi e star bene senza per questo sentirsi in dovere di diventare un campione.

A partire da quest'anno scolastico, per facilitare la programmazione delle attività sportiva all'interno delle Istituzioni Scolastiche, la FIGC aprirà il portale "Valori In Rete", che raccoglie l'intera offerta formativa per le scuole, dal prossimo mese di settembre.

La procedura d'iscrizione è rimasta invariata rispetto all'anno scolastico 2023/24, pertanto anche questo anno sul portale "Valori in Rete" ogni scuola dovrà caricare la lista di studenti che saranno coinvolti nell'attività, unitamente all' inserimento del Codice Fiscale di ogni partecipante.

La proposta formativa per l'a.s. 2024/2025 si articola come segue:

### ❖ Scuola dell'Infanzia - **UNO DUE CALCIA**

Attività psicomotorie in forma ludica svolta da tecnici federali e/o tecnici della Società in convenzione con la scuola, attraverso il metodo delle *Fiabe Motorie* che permetterà ai bambini/e di esprimere sé stessi in maniera del tutto naturale.

Ciascuna scuola iscritta potrà leggere, ascoltare e svolgere l'attività motoria proposta nelle *Fiabe Motorie*, presenti all'interno del portale "Valori In Rete" (fiabe in versione digitale e tavole da colorare) e creare la propria Fiaba Motoria e/o il proprio video racconto sull'esperienza vissuta caricando immagini e video.

Durante le feste finali, previste in ogni scuola iscritta, verranno consegnati dei gadget a tutti i partecipanti.

A tutte le scuole che parteciperanno al progetto, il Settore Giovanile e Scolastico lascerà, a fine attività, il materiale tecnico sportivo utilizzato.

Alle 100 Società che stipuleranno una convenzione con le prime scuole dell'infanzia iscritte a Valori in Rete, il Settore Giovanile e Scolastico invierà del materiale tecnico utile per lo sviluppo del progetto.

## ❖ Scuola Primaria - **GIOCOCALCIANDO**

Attività ludico-motorie propedeutiche al gioco del calcio utilizzando racconti, fiabe e favole per avvicinarsi all'altro e per far immedesimare i bambini/e in una storia o in un personaggio che li coinvolga emotivamente e gli permetta di superare i propri limiti e di vivere appieno questa esperienza a livello motorio, cognitivo ed emotivo.

Il Settore Giovanile e Scolastico, attraverso i propri esperti, organizzerà Corsi per il Calcio nella Scuola "Grassroots Level E" rivolti al personale docente interessato.

Oltre che alle classi I, II e III potranno iscriversi al progetto anche le classi IV e V, ma l'attività educativa e motoria relativa al progetto, dovrà essere svolta dagli insegnanti di scienze motorie della scuola stessa. A queste classi il Settore Giovanile e Scolastico offrirà il proprio supporto attraverso il Corso di Formazione sopra indicato e allo stesso tempo, consentendo l'iscrizione anche delle classi IV e V, permetterà che tutti i bambini e le bambine svolgano con continuità l'attività durante tutto il percorso scolastico.

Il Progetto didattico-formativo di questo anno consentirà ad ogni classe di utilizzare il tool per caricare la propria fiaba motoria ispirandosi alle politiche individuate nell'ambito dei *DIRITTI UMANI* all'interno della **Strategia di Sostenibilità FIGC**.

Coinvolgimento nelle attività motorie e didattiche di tutte le classi partecipanti, premiate sulla base della partecipazione e dell'impegno, coerentemente con lo spirito del progetto.

Alle Scuole e alle Società che stipuleranno una convenzione con le prime scuole primarie iscritte a Valori in Rete, il Settore Giovanile e Scolastico invierà del materiale tecnico utile per lo sviluppo del progetto.

La modalità di selezione delle scuole e società che verranno premiate, verrà descritta sul portale [www.valorinrete.it](http://www.valorinrete.it).

## ❖ Scuola Secondaria di I grado - **RAGAZZE IN GIOCO**

Promuovere il gioco del calcio tra le ragazze offrendo l'opportunità di poter giocare in un ambiente familiare, insieme ai propri insegnanti e ai compagni di classe.

Il progetto prevede un corso di formazione di carattere tecnico rivolto agli insegnanti ed ai tecnici della Società con cui l'Istituto entrerà in convenzione.

Il corso sarà tenuto da educatori/docenti del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC e prevede attività pratica e attività teorica.

Torneo di calcio a 5 femminile in **4 fasi**: Fase d'Istituto - Fase Provinciale - Fase Regionale e Nazionale.

Il Progetto didattico-formativo di questo anno si ispirerà ai 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile inseriti nell'agenda ONU 2030 e alle politiche individuate nell'ambito della Sostenibilità Ambientale all'interno della Strategia di Sostenibilità FIGC:

- Economia Circolare
- Emergenza Climatica
- Sostenibilità degli Eventi

La squadra prima classificata a livello nazionale nel percorso formativo/educativo avrà accesso alla finale nazionale indipendentemente dal risultato sportivo ed avrà la possibilità di presentare il lavoro svolto durante la finale nazionale.

Alle Scuole e alle Società che stipuleranno una convenzione con le prime scuole secondarie di I grado iscritte a Valori in Rete, il Settore Giovanile e Scolastico invierà del materiale tecnico utile per lo sviluppo del progetto.

La modalità di selezione delle scuole e società premiate verrà descritta sul portale [www.valorinrete.it](http://www.valorinrete.it).

❖ Scuola Secondaria di I grado - **TUTTI IN GOAL.**

Il progetto didattico sportivo per promuovere il gioco del calcio e trasmetterne i suoi valori e principi etici.

Torneo di calcio a 5 misto rivolto alle categorie ragazzi e ragazze, in **4 fasi**: Fase d'Istituto - Fase Provinciale - Fase Regionale e Nazionale.

Il Progetto didattico-formativo di questo anno si ispirerà ai 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile inseriti nell'agenda ONU 2030 e alle politiche individuate nell'ambito della Sostenibilità Ambientale all'interno della Strategia di Sostenibilità FIGC:

- Economia Circolare
- Emergenza Climatica
- Sostenibilità degli Eventi

La squadra prima classificata a livello nazionale nel percorso formativo/educativo avrà accesso alla finale nazionale indipendentemente dal risultato sportivo ed avrà la possibilità di presentare il lavoro svolto durante la finale nazionale.

Alle Scuole e alle Società che stipuleranno una convenzione con le prime scuole secondarie di I grado iscritte a Valori in Rete, il Settore Giovanile e Scolastico invierà del materiale tecnico utile per lo sviluppo del progetto.

La modalità di selezione delle scuole e società premiate verrà descritta sul portale [www.valorinrete.it](http://www.valorinrete.it).

❖ Scuola Secondaria di I e II grado - **CAMPIONATI STUDENTESCHI**

Attività sportiva di Calcio e Calcio a 5 con la partecipazione delle seguenti categorie:

- CADETTI e CADETTE (I GRADO);
- ALLIEVI ed ALLIEVE (II GRADO).

Per la **disciplina Calcio e Calcio a 5** sono previste per tutte e quattro le categorie:

- **3 fasi:** Fase d'Istituto - Fase Provinciale e Fase Regionale;

La finale Nazionale, prevista solitamente solo per la categoria ALLIEVI e ALLIEVE, verrà comunicata successivamente con apposita circolare Ministeriale.

Per ciò che concerne **la direzione delle gare, si conferma che gli arbitri ufficiali potranno essere utilizzati unicamente dalla gara di finale provinciale in poi, con l'esclusione assoluta delle terne arbitrali.**

Si suggerisce di attivare, ove possibile, i corsi per **arbitro scolastico** ed incontri informativi con docenti ed altro personale scolastico, che possano svolgere la funzione di arbitro e di assistente, durante le fasi dove non è previsto l'arbitro federale.

#### ❖ **PROGETTO SPORT PER TUTTI “SPORT, SCUOLA, TERRITORIO”**

Nel rispetto dell'autonomia Scolastica, il Settore Giovanile e Scolastico della F.I.G.C. propone sul territorio forme di collaborazione tra Istituzioni Scolastiche e Società Sportive, per la realizzazione di un “*progetto di attività motoria ad indirizzo calcistico*”, scelto tra quelli sviluppati dal Settore Giovanile e Scolastico, che preveda l'intervento di istruttori qualificati senza alcun onere economico a carico dell'Istituzione Scolastica (*in allegato alla presente si riporta l'Allegato n.5 del Comunicato Ufficiale relativo al Sistema di Riconoscimento dei Club di Qualità*).

I progetti proposti dal Settore Giovanile e Scolastico, condivisi e autorizzati dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, sono i seguenti:

- **Scuola dell'Infanzia:** “Uno Due Calcia”;
- **Scuola Primaria:** “GiocoCalciando”;
- **Scuola Secondaria di Primo Grado:** “Tutti In Goal” e “Ragazze in Gioco”.

#### ❖ **CORSI PER ARBITRO SCOLASTICO**

Il progetto “arbitro scolastico”, nato dalla collaborazione tra l'AIA e il SGS, è rivolto agli studenti e alle studentesse della Scuola Secondaria di 2° Grado che abbiano compiuto il 14° anno di età. L'obiettivo è quello di avvicinare i giovani al calcio facendogli apprendere e rispettare le regole di gioco, fondamentale in campo come nella vita e conseguentemente, far loro conoscere il mondo arbitrale con le relative tematiche connesse allo svolgimento di tale attività. Partecipare al progetto costituisce oltretutto un'eccellente opportunità formativa per i giovani, perché permette agli studenti di esercitare importanti capacità relazionali e gestionali come ad esempio:

- interpretare situazioni complesse con imparzialità;
- prendere decisioni adeguate in tempi brevi;
- controllare l'emotività in situazioni di stress;
- acquisire l'abitudine all'assunzione di responsabilità;
- avvicinare alla pratica sportiva a quegli studenti che per vari motivi non ne hanno avuto la possibilità.

L'iniziativa contribuisce inoltre ad ampliare il ventaglio di opportunità di ingaggio arbitrale, utilizzando un privilegiato canale di comunicazione con le scuole.

La figura dell'arbitro scolastico è molto richiesta dalle istituzioni scolastiche sia perché rappresenta un percorso formativo per lo studente, sia perché lo svolgimento della funzione stessa viene riconosciuto come credito formativo nel percorso di studi dell'alunno/a.

L'intento del progetto è pertanto quello di contribuire allo sviluppo dell'attività arbitrale necessaria per il corretto svolgimento di ogni torneo o campionato all'interno degli stessi istituti scolastici, con la possibilità ulteriore di acquisire la qualifica di Arbitro Federale dell'AIA con una semplice prova integrativa.

## ❖ INCONTRI INFORMATIVI E CORSI DI FORMAZIONE

Il Settore Giovanile e Scolastico della F.I.G.C., attraverso i propri organi periferici, organizzerà, d'intesa con il MIM, le seguenti iniziative di formazione ed informazione:

- Incontri informativi con Docenti e Tecnici delle Società Sportive di calcio relativamente ai progetti *Uno Due Calcio - Giococalciando - Ragazze in Gioco - Tutti In Goal*;
- Incontri informativi con Insegnanti, Studenti, Genitori sulle tematiche relative all'educazione alla salute, all'uso ed abuso di farmaci, alla prevenzione del doping;
- Corsi di Formazione destinati al personale docente della scuola ed ai tecnici delle Società riconosciuti e autorizzati dal MIM (Corso *Grassroots livello E*- Corso *Grassroots livello D* "Maestro di Calcio nella Scuola") e pertanto diffusi dalla "*Piattaforma per la Governance della Formazione*" [S.O.F.I.A.](#) per il riconoscimento delle ore svolte come ore di formazione.

## ❖ **COLLABORAZIONE CON I CORSI DI LAUREA IN SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

Il Settore Giovanile e Scolastico della F.I.G.C. svolge l'opportuna opera di sensibilizzazione affinché i suoi Organi periferici stipulino convenzioni con i Corsi di Laurea (CdL) in Scienze Motorie e Sportive mirati:

- all'attivazione di corsi di aggiornamento sul calcio, riservati agli studenti dei CdL in Scienze Motorie e Sportive;
- alla collaborazione reciproca con intervento dei CdL in Scienze Motorie e Sportive ai corsi organizzati dal S.G.S. della F.I.G.C. per dirigenti, allenatori e docenti di Scienze Motorie e con intervento ad iniziative universitarie dei docenti "formati" dal S.G.S. della F.I.G.C.;
- all'organizzazione di convegni su tematiche di rilevante importanza, con particolare riguardo alla tutela sanitaria, al doping, etc.

Pubblicato a Roma il 06 Agosto 2024

**IL SEGRETARIO**  
Vito Di Gioia

**IL PRESIDENTE**  
Vito Tisci



## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2024 - 2025

COMUNICATO UFFICIALE N° 13/SGS del 08 Agosto 2024

### TORNEO U13 FUTSAL ELITE 2024/2025

*Attività Nazionale Giovanile di Calcio a Cinque  
Under 13*

# UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

## *ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

### **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**

L'iscrizione potrà essere effettuata, solo ed esclusivamente on-line tramite il seguente link <https://figc.it/it/giovani/competizioni/under-13-futsal-elite/iscrizione/>

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

**Apertura iscrizioni dalle ore 12.00 del 01/09/2024**

**Termine iscrizioni alle ore 12.00 del 22/10/2024.**



# UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

## ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

### Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della Categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01.01.2012, secondo quanto di seguito specificato:

- Società PROFESSIONISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2013  
*(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 2012-2013)*
- Società DILETTANTISTICHE o di PURO SETTORE GIOVANILE: Squadra composta da giovani calciatori nati dal 01/01/2012 al 31/12/2013, con possibilità di utilizzare un numero massimo di 2 giocatori nati nel 2014

*All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2011, purché in regola con la prevista deroga rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico, 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 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.

# UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

## *ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

- 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 2024 e deve terminare entro il 14 Aprile 2025.
- Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alle fasi interregionali dovranno essere comunicate al Settore Giovanile entro il **18 Aprile 2025** alla mail [calcioa5.sgs@figc.it](mailto:calcioa5.sgs@figc.it)
- Le Fasi Interregionali sono previste nei weekend del 3-25 Maggio 2025.
- La fase finale Nazionale è prevista il 7-8 Giugno 2025.

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.

# UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

## ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

### 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**

# UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

## ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025  
*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

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

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025  
*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 10/07/2024 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato a Roma il 08/08/2024

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci

Allegati:  
Attività Tecnica "Futsal Challenge"  
Regolamento 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 6 proposte tecniche da cui poter scegliere.



# UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

## ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

### 1. 3vs3 CON PIVOT



#### DESCRIZIONE

Lo *Small Side 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 Side 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.



# UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

## *ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

Nello spirito etico del gioco, al portiere non è concesso il gioco sistematico con i piedi fuori dalla propria area.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa dal fondo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere, il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- Dalla rimessa dal fondo, il portiere non può servire direttamente il pivot.
- Le rimesse laterali (anche con la palla che esce in zona di costruzione) si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale.

Falli:

- Qualora un fallo venga commesso all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora una squadra rimanga senza giocatore nella zona di costruzione avversaria, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri (anche in questo caso è concesso l'uso delle mani al giocatore a difesa della porta).

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- 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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025  
*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

## 2. PIVOT vs META



### DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo presenta: una porta posizionata regolarmente sulla linea di fondo campo; un'area di rigore (i limiti laterali della quale corrispondono ai limiti laterali del campo); una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centro campo. L'ampiezza dello spazio di gioco viene considerata come l'intera ampiezza del campo di calcio a 5. Le 2 squadre si schierano una a difesa della porta (attraverso un portiere e 2 giocatori di movimento nella porzione centrale del campo) ed una squadra a difesa della zona di meta (attraverso 2 giocatori nella zona centrale del campo ed uno nel ruolo di pivot all'interno dell'area di rigore avversaria). Si gioca una Situazione di Gioco 3 contro 3 nella quale una squadra ha l'obiettivo di fare gol mentre l'altra ricerca di realizzare una meta portando la palla nell'area opposta alla porta.

### REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Nella zona di costruzione, oltre al portiere e al pivot, possono entrare tutti i giocatori di movimento senza limitazioni. Il pivot della squadra che attacca la porta, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot. La squadra che difende la porta ha il compito di condurre (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

# UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

## *ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

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:

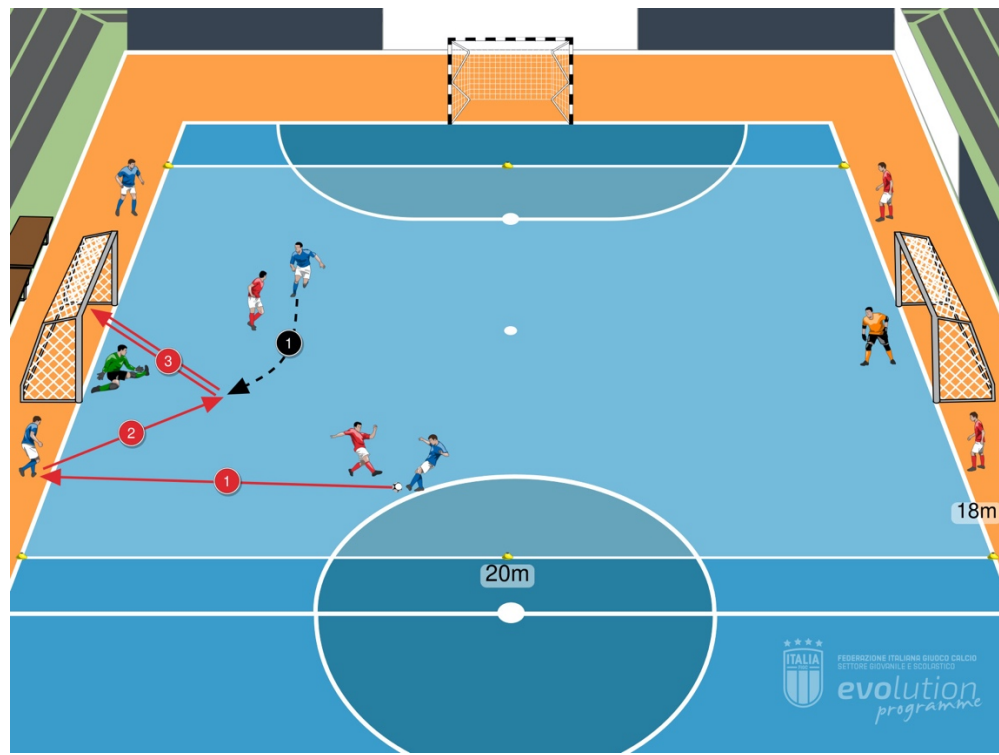
- Qualora si commetta un fallo all'interno della propria area, viene concesso agli avversari un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad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

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025  
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

**3. 2 CONTRO 2 con portieri + 2 pivot**



**DESCRIZIONE**

Lo *Small Side 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).

# UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

## *ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

Le rimesse in gioco:

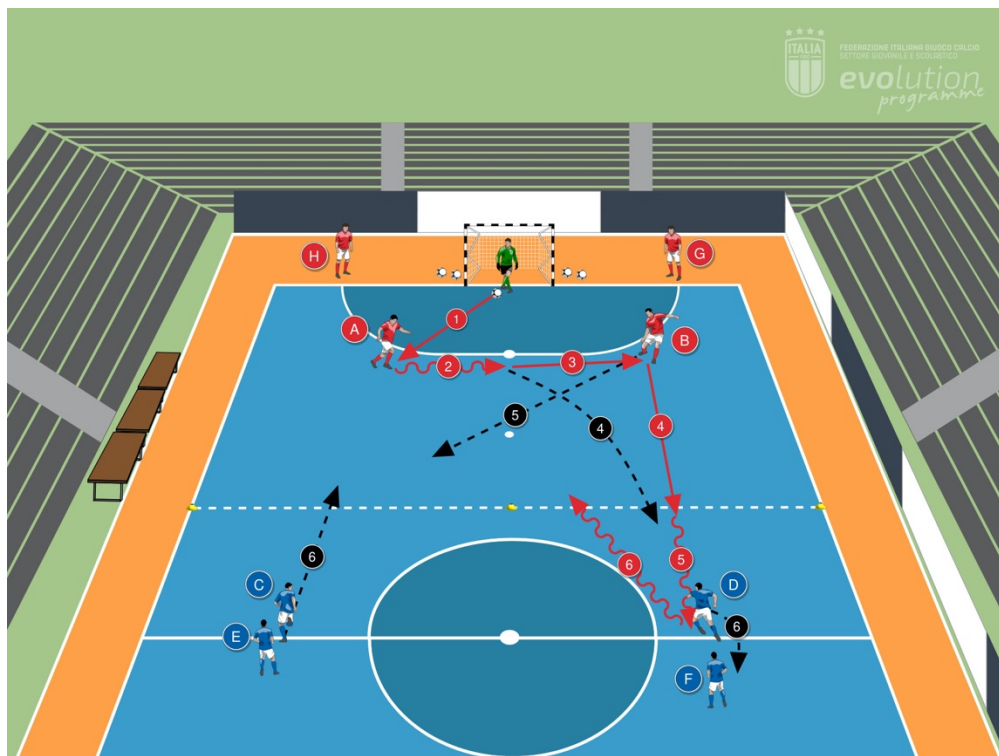
- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa dal fondo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere.
- Dalla rimessa dal fondo, il portiere non può servire direttamente i pivot.
- Le rimesse laterali (anche con la palla che esce in zona di costruzione) si effettuano sempre all'altezza della 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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025  
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

4. 2 CONTRO 1 CON RIPIEGAMENTO



DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo presenta: una porta posizionata regolarmente sulla linea di fondo campo; un'area di rigore; una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centrocampo e la cui larghezza alle due linee laterali. Nella porta difesa dal portiere si posiziona la squadra Rossa che schiera una coppia di giocatori posti all'altezza del limite dell'area di rigore (difensori A e B) e un'altra coppia in attesa (difensori C e D).

L'altra squadra, la Blu, schiera due giocatori sulla linea di meta (attaccanti C e D) e altri due in attesa (E e F).

REGOLE

Il portiere serve sempre uno dei due giocatori disposti al limite dell'area di rigore che una volta ricevuto il pallone esegue una collaborazione a scelta con il compagno (es: uno-due, parallela, blocco etc. etc....) per poi condurre e cedere la palla nei piedi di uno dei due giocatori della squadra avversaria posti in attesa sulla linea di meta (C e D), dando avvio all'azione offensiva.

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

## UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

### *ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

Se i due difensori o il portiere recuperano palla, possono realizzare un punto conducendo e fermando la palla nella zona di meta.

Qualora ci fosse un errore nella ricezione della palla da difensore all'attaccante, si ripete l'azione.

L'azione finisce se la palla esce dal campo oppure se la durata supera i 10 secondi (dal momento in cui l'attaccante riceve il pallone).

Nello spirito etico del gioco, deve essere garantita la continuità delle azioni di gioco, evitando perdite di tempo e/o gesti orientati ad esse. Per lo stesso motivo, tutti i giocatori devono essere coinvolti nelle azioni di attacco e difesa (portieri compresi).

Al termine del primo tempo si invertono i ruoli delle due squadre.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più punti (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

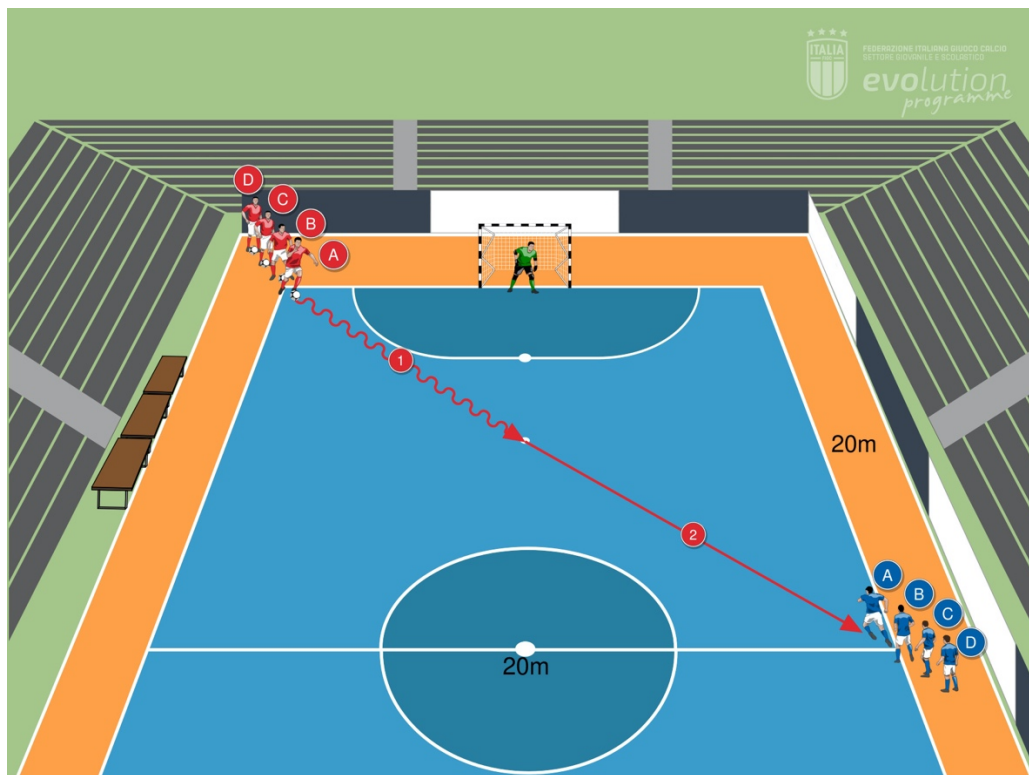
- L'azione ha inizio sempre con rimessa del portiere con le mani.

Falli:

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

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025  
*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

**5. 1 CONTRO 1 CON PORTIERI**



**DESCRIZIONE**

La Situazione di Gioco proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo presenta: una porta posizionata regolarmente sulla linea di fondo campo; una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centrocampo e la cui larghezza alle due linee laterali. Le 2 squadre si schierano: una in un calcio d'angolo con un pallone a testa per ogni giocatore, l'altra nell'angolo opposto all'altezza della metà campo. Si gioca un 1 contro 1 nel quale i giocatori di una squadra hanno l'obiettivo di fare gol mentre gli altri di difendere la porta e una volta recuperata palla di condurla oltre la linea di meta.

**REGOLE**

Si gioca un 1 contro 1 in cui il giocatore A della squadra Rossa sfida il giocatore A della squadra Blu.

Il giocatore rosso A (difensore) entra in campo palla al piede, la conduce e arrivato all'altezza dei 10 metri la trasmette e contestualmente va in pressione sul giocatore blu A (attaccante). Qualora ci fosse un errore nella ricezione del passaggio si ripete l'azione.

Da quel momento parte una situazione di 1 contro 1.

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.



## UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

### *ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

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.

# UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025

## ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

### 6. 3 CONTRO 3 CON PORTIERI CON CAMBI



#### DESCRIZIONE

Lo *Small Side 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.

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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025  
*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

- 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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025  
*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

## 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

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024/2025  
*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE*

**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.



# **FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**

## **SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47

**STAGIONE SPORTIVA 2024 - 2025**

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

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

# ATTIVITÀ DI BASE

## Premessa

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

## Una “Locandina Interattiva” per una Nuova Modalità di Comunicazione

ITALIA FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO *evolution programme*

# GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

Scopri i valori e le opportunità delle modalità di gioco per l'Attività di Base interagendo con i titoli di questa locandina

**TUTTI**  
Adatta le modalità di gioco alle necessità dei giovani giocatori  
Scopri di più

**DI PIÙ**  
Concedi maggiore tempo di impegno motorio in partita  
Scopri di più

**MEGLIO**  
Varia le esperienze di gara per garantire una formazione completa  
Scopri di più

CLICCA O INQUADRA I QR CODE PER APPROFONDIRE

**SEI UN ALLENATORE?**  
Approfondisci regole, struttura e varianti delle modalità di gioco

**SEI UN DIRIGENTE?**  
Ottimizza i tempi nella costruzione dei campi da gioco

**SEI UN GENITORE?**  
Scopri il valore di queste modalità di gioco per tuo figlio

VERSIONE 2

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

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

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

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

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

## **A) Norme regolamentari dell'attività di base**

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

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

#### **PICCOLI AMICI**

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

#### **PRIMI CALCI**

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

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

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

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

#### **PULCINI**

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

#### **PULCINI 1° ANNO**

Bambini e bambine nati/e nel 2015.

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

#### **PULCINI 2° ANNO**

Bambini e bambine nati/e nel 2014

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



## **ESORDIENTI**

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

### **ESORDIENTI 1° ANNO**

Bambini e bambine nati/e nel 2013.

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

### **ESORDIENTI 2° ANNO**

Bambini e bambine nati/e nel 2012.

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

Per quanto riguarda le giovani calciatrici, nel caso in cui sussista l'impossibilità di far partecipare le bambine appartenenti alle diverse categorie e fasce d'età con i bambini di pari età (in qualsiasi fascia d'età delle categorie "Pulcini", "Esordienti" o "Giovanissimi"), si potrà richiedere deroga al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico per la partecipazione di tali ragazze alla categoria o fascia d'età inferiore alla propria, presentando specifica richiesta al Comitato Regionale territorialmente competente, per il tramite della rispettiva Delegazione della LND, allegando all'istanza una dichiarazione firmata dagli esercenti la potestà genitoriale (vedasi fac-simile e schema riepilogativo delle opportunità in allegato). La deroga verrà rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico, previo parere del Comitato Regionale LND competente territorialmente.

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

Il Settore Giovanile e Scolastico prenderà comunque in esame eventuali ulteriori richieste di deroga diverse da quelle previste, purché opportunamente motivate (p.e. partecipazione di squadre femminili all'attività della categoria Pulcini, con ragazze nate nel 2012 e nel 2013).

## **2. Modalità di svolgimento delle gare**

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

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

In particolare, le Modalità di gioco per le categorie di base sono le seguenti:

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

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

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

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, è data facoltà ai Comitati Regionali ed alle loro articolazioni territoriali di organizzare l'attività 5c5, oltre che 7c7, per le squadre Pulcini 1° anno e/o Pulcini età mista.

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

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, è data facoltà ai Comitati Regionali ed alle loro articolazioni territoriali di organizzare l'attività 7c7, oltre che 9c9, per le squadre Esordienti 1° anno e/o Esordienti età mista.

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

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

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

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

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

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

- Nella **categoria “Primi Calci”** gli incontri tra le Società devono essere svolti prevedendo un confronto che coinvolga almeno 3-4 squadre contemporaneamente, e comunque con gruppi il più numerosi possibile in relazione alle possibilità organizzative e della disponibilità della struttura nella quale viene disputato l’incontro.  
Gli incontri devono prevedere, oltre alle partite tra 4 o 5 giocatori, lo svolgimento di proposte pre-gara; situazioni di gioco 3c3 e 4c4; multipartite e/o 4° tempo di gioco, come indicato nell’Allegato **della categoria Primi Calci U9/U8**.  
Mentre si gioca il primo tempo della gara 5c5, i bambini in attesa si confrontano in un gioco a confronto o in altra gara (es. 3c3), per poi invertirsi i compiti: chi ha giocato la partita 5c5 effettua il gioco a confronto o altra gara (es. 3c3), e viceversa. A seguire inizia il secondo tempo, con le stesse modalità e con un diverso gioco a confronto; dopo la rotazione e l’inversione dei compiti inizia il terzo tempo di gioco, sempre con le medesime modalità e con un terzo confronto in parallelo.

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

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

Nell’attività svolta dalla Categoria Pulcini:

- non è previsto fuorigioco;
- per quanto riguarda il **“Retropassaggio al Portiere”**, è applicato con alcuni piccoli accorgimenti:
  - Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
  - Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
  - Il portiere in possesso di palla non può essere ostacolato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
  - Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
  - Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi;
  - Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani. ,
- possono essere utilizzati palloni in gomma (meglio se di doppio o triplo strato);
- nel caso in cui, durante un tempo di gioco, si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti;
- prima della gara è prevista attività di attivazione (riscaldamento) che le squadre ed i tecnici potranno effettuare insieme seguendo le linee guida metodologiche del **“Programma di Sviluppo Territoriale - Evolution Programme”**.

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

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

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, è data facoltà ai Comitati Regionali ed alle loro articolazioni territoriali di organizzare l'attività 5c5, oltre che 7c7, per le squadre Pulcini 1° anno e/o Pulcini età mista.

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

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

Nell'attività svolta dalla Categoria Esordienti:

- nel **gioco 9c9** il "fuorigioco" è previsto solo tra il limite dell'area di rigore della squadra avversaria e la linea di fondocampo della squadra avversaria;
- **Zona di 'No Pressing'**: in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente dopo che il giocatore abbia controllato la palla. È chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco.
- prima della gara è prevista attività di attivazione (riscaldamento) che le squadre ed i tecnici potranno effettuare insieme seguendo le linee guida metodologiche del "Programma di Sviluppo Territoriale - Evolution Programme".
- A seguito dell'attivazione è possibile sviluppare l'attività prevista abbinando alla gara 9c9:
  - Le Proposte Pre-Gara 4c4 e 5c5
  - Le Multipartite
  - Il 4° Tempo di Gioco

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

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, è data facoltà ai Comitati Regionali ed alle loro articolazioni territoriali di organizzare l'attività 7c7, oltre che 9c9, per le squadre Esordienti 1° anno e/o Esordienti età mista.

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

- **Incontri Informativi Modalità di Gioco**

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

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

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

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

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

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

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

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

### 3. Durata delle gare e sostituzioni

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Pulcini:** 2 tempi da 20' ciascuno

**Esordienti:** 2 tempi da 25' ciascuno

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

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

**Pulcini:** 4 tempi da 15' ciascuno

**Esordienti:** 4 tempi da 20' ciascuno

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

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

#### **4. Time Out**

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

#### **5. Risultato delle gare**

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

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

## ESEMPI CALCOLO RISULTATO DELLA GARA

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	risultato finale 3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2-1

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

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

## 6. Conduzione tecnica delle squadre

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

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

A partire dalla stagione sportiva 2020/2021 le Società che svolgono attività nelle categorie Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti devono tesserare per ogni categoria di base almeno un allenatore con qualifica federale UEFA (UEFA PRO, UEFA-A, UEFA-B, UEFA Grassroots C) o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di III Categoria (ante 1998) rilasciata dal Settore Tecnico.

Le squadre delle categorie Piccoli Amici e Primi Calci potranno essere altresì allenate anche dai Preparatori Atletici qualificati dal Settore Tecnico o Laureati in Scienze Motorie o Diplomi ISEF.

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

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



## 7. Arbitraggio delle gare

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

## 8. "Green Card"

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

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

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

## 9. Saluti ad inizio e fine gara

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

## 10. Conclusioni delle attività

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

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

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

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

## 11. Graduatorie di Merito

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 12. Attività Femminile nelle categorie di base

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

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

Il Presidente del Settore Giovanile e Scolastico concederà le deroghe richieste tramite apposito Comunicato Ufficiale, per far giocare le giovani calciatrici nella categoria o fascia d'età inferiore alla propria secondo quanto riportato nella tabella sottostante:

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

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

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

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

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

### 13. Società appartenenti alle Leghe Professionistiche

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

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

Fascia d'età	Attività ufficiale Categorie di base	Attività prevista per società di Lega Professionistica	Modalità di gioco
Esordienti 2° anno	9c9	Torneo Under 13 PRO (9c9)	9c9
		Giovanissimi - "fascia B" o Provinciali	11c11
Esordienti 1° anno	9c9	Torneo Esordienti 2° anno (9c9)	9c9
Pulcini 2° anno	7c7	Torneo Esordienti 1° anno (9c9)	9c9
Pulcini 1° anno	7c7	Torneo Pulcini 2° anno (7c7)	7c7
Primi Calci 2° anno	5c5	Torneo Pulcini 1° anno (7c7)	7c7

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

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

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

#### 14. Modalità di Gioco Categorie Giovanili

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

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

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

Per ulteriori dettagli vedere l'Allegato n° 1

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

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

## B) Manifestazioni del Settore Giovanile e Scolastico

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

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

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

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

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

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

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

### 2. Categoria Pulcini - Torneo #GrassrootsChallenge

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 3. Categoria Esordienti “Fair Play”

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

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

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

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

### 4. Attività Esordienti “U13 Fair Play Élite”

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

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

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

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

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



## 5. Attività Esordienti “U13 Fair Play PRO”

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

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

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

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

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

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

## 6. Feste Finali

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

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

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

## C) Programma di Sviluppo Territoriale “Evolution Programme”

Il Programma di Sviluppo Territoriale denominato “Evolution Programme”, coordinato dal Settore Giovanile e Scolastico, è finalizzato a strutturare un percorso di formazione tecnico-sportiva ed educativa con l’obiettivo di favorire lo sviluppo psicofisico dei giovani calciatori e delle giovani calciatrici, coinvolgendo attivamente nel percorso le Società, gli allenatori i dirigenti e le famiglie.

### OBIETTIVI

- Fornire un indirizzo formativo ed educativo univoco e coordinato attraverso una programmazione e una metodologia condivisa con le componenti tecniche Federali.
- Costituire dei poli formativo-educativi di riferimento per il territorio
- Supportare lo sviluppo delle Società Sportive del territorio con una collaborazione attiva e concreta che valorizzi il percorso di crescita degli allenatori e delle allenatrici e lo supporti
- Sviluppare l’attività giovanile con particolare riferimento alla filiera del calcio femminile
- Promuovere una cultura sportiva finalizzata all’educazione delle nuove generazioni

Nell’ambito dell’Evolution Programme trovano la loro collocazione molteplici progettualità, proposte e attività rivolte al territorio. Uno dei progetti centrali è rappresentato dalle Aree di Sviluppo Territoriale (AST), implementato nel corso della stagione 2020-2021 fino a contare 90 aree su territorio nazionale e la previsione di un aumento costante di tale numero anche nel corso della stagione 2024-2025.

Attraverso il lavoro dello staff qualificato FIGC-SGS in ciascuna Area, vengono coinvolte, ove presenti, da un minimo di 5 ad un massimo di 8 Club Giovanili di 3° Livello ed in alternativa da Club Giovanili di 2° Livello e di 1° Livello.

Le attività di carattere tecnico, educativo, informativo e formativo vengono svolte direttamente presso le Società con il diretto coinvolgimento dei tesserati/e (atleti e atlete, tecnici, dirigenti) e dei genitori dei calciatori e delle calciatrici, secondo una programmazione stabilita a livello locale.

Grazie all’affiancamento e alla collaborazione dello staff FIGC SGS la proposta di attività comprende allenamenti e momenti di formazione/educazione che abbracciano diverse tematiche. Le categorie coinvolte sono tutte quelle previste per l’attività giovanile fino all’U.14 maschile e all’U.15 femminile.

Le AST sono legate al progetto dei Centri Federali Territoriali (CFT) in un disegno complementare e coordinato che permette di lavorare a 360° a supporto delle realtà locali. I CFT continuano a rappresentare il polo territoriale per la valorizzazione e la formazione tecnico-sportiva-educativa delle figure che sul territorio a vario livello sono coinvolte nel percorso formativo ed educativo dei giovani calciatori e delle giovani calciatrici

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

Attraverso l'Evolution Programme, il Settore Giovanile e Scolastico intende contribuire in maniera sempre più efficace sullo sviluppo delle Società di Settore Giovanile e sul loro ruolo educativo attraverso la diffusione di una metodologia condivisa rivolta alla base del calcio maschile e femminile e ai suoi diversi interpreti

Le attività settimanali e mensili dell'Evolution Programme, verranno pianificate e adeguatamente condivise e comunicate, nelle tempistiche, nella tipologia e nelle modalità, alle Società e ai soggetti coinvolti attraverso la pubblicazione sui Comunicati Ufficiali regionali e/o sul sito istituzionale FIGC-SGS. Le società sono invitate a:

- Collaborare attivamente allo sviluppo del programma;
- Promuovere la partecipazione dei propri calciatori e delle proprie calciatrici insieme ai propri tecnici e/o dirigenti.

Per i dettagli dell'Evolution Programme si rimanda a quanto pubblicato sul sito [www.figc.it](http://www.figc.it) sezione "SGS" "Sviluppo".

## **D) Riunioni e Corsi di carattere informativo**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **E) Beach Soccer**

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

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

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

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

## **F) Attività Promozionali organizzate dalle Società**

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

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

ROMA, 19 Agosto 2024

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci

Allegato n° 1

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

Categoria	Anno di nascita	Confronto - Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
<b>Piccoli Amici</b>	<b>2018 – 2019</b> (5 anni compiuti)	<b>2:2 o 3:3</b> Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	<b>3x10'+3x10'</b> (alternati a giochi di abilità)	<b>15÷30x10÷15</b>	Non codificate, misure massime <b>4,50x1,60</b>	3/4/5/6/8 <b>gomma doppio o triplo strato</b>	
<b>Primi Calci</b>	<b>2016 - 2017</b> (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2018)	<b>4:4 o 5:5</b> Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	<b>3x10'+3x10'</b> (alternati a giochi di abilità)	<b>25÷40x12÷25</b>	Non codificate, misure massime <b>4,50x1,60</b>	3/4/5/6/8 <b>gomma doppio o triplo strato</b>	Possibilità di suddividere l'attività in 1° e 2° anno
<b>Pulcini 1° anno</b>	<b>2015</b> (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2016*)	<b>7:7 (o 5:5)</b> Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	<b>3x15'</b>	<b>50÷65x35÷45</b> <b>(25÷40x12÷25)</b>	<b>5x1,80</b> In alternativa 4÷6x1,60÷2	<b>4</b> gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• non concesso il retropassaggio al portiere, con divieto di pressing sul portiere</li> <li>• non c'è fuorigioco</li> </ul>
<b>Pulcini 2° anno</b>	<b>2014</b> (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2015*)	<b>7:7</b> Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	<b>3x15'</b>	<b>50÷65x35÷45</b>	<b>5x1,80</b> In alternativa 4÷6x1,80÷2	<b>4</b> gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• in caso di una differenza di 5 reti durante un tempo di gioco, la squadra in svantaggio può giocare con un giocatore in più fino a quando la differenza si riduce a -3</li> <li>• 1 Time-out di 1' per squadra per tempo</li> </ul>
<b>Pulcini</b>	<b>Misti 2014 e/o 2015</b> (possono giocare giovani di 8 anni compiuti, nati nel 2016)	<b>7:7 (o 5:5)</b> Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	<b>3x15'</b>	<b>50÷65x35÷45</b> <b>(25÷40x12÷25)</b>	<b>5x1,80</b> In alternativa 4÷6x1,60÷2	<b>4</b> gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Time-out di 1' per squadra per tempo</li> </ul> <p>Per il Calcio a 5</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• concesso il retropassaggio al portiere</li> <li>• non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria</li> <li>• 1 Time-out di 1' per squadra per tempo</li> </ul>
		<b>5:5</b> (Calcio a 5) Futsal Challenge	<b>3x15'</b> non effettivi	<b>25÷42x15÷25</b>	<b>3x2</b>	<b>4 gomma o 3 a rimbalzo controllato</b>	
<b>Esordienti 1° anno</b>	<b>2013</b> (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2014*)	<b>9:9 (o 7:7)</b> Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	<b>3x20'</b>	<b>60÷75x40÷55</b> <b>(50÷65x35÷45)</b>	<b>6x2</b> In alternativa 5÷6x1,80÷2	<b>4</b> gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fuorigioco al limite dell'area di rigore (16,5 mt. dalla linea di fondocampo)</li> <li>• utilizzo Zona di “No-Pressing”</li> <li>• 1 Time-out di 1' per squadra per tempo</li> </ul>
<b>Esordienti 2° anno</b>	<b>2012</b> (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2013*)	<b>9:9</b> Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	<b>3x20'</b>	<b>60÷75x40÷55</b>	<b>6x2</b> In alternativa 5÷6x1,80÷2	<b>4</b> cuoio	
<b>Esordienti</b>	<b>Misti 2012, 2013</b> (possono giocare giovani di 10 anni compiuti, nati nel 2014)	<b>9:9 (o 7:7)</b> Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	<b>3x20'</b>	<b>60÷75x40÷55</b> <b>(50÷65x35÷45)</b>	<b>6x2</b> In alternativa 5÷6x1,80÷2	<b>4</b> cuoio	<p>Per il Calcio a 5</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• concesso il retropassaggio al portiere</li> <li>• non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria</li> <li>• 1 Time-out di 1' per squadra per tempo</li> </ul>
		<b>5:5</b> (Calcio a 5) Futsal Challenge	<b>3x20'</b> non effettivi	<b>25÷42x15÷25</b>	<b>3x2</b>	<b>4 (cuoio o gomma) o 3 a rimbalzo controllato</b>	

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

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

Allegato n° 1

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

Categoria	Anno di nascita	Confronto	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
<b>Under 15 Femminile</b>	<b>2010 e 2011</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nate nel 2012)	<b>9:9</b>	<b>3x25'</b>	<b>60÷75x40÷55</b>	<b>6x2</b> In alternativa 5÷6x1,80÷2	<b>4 - cuoio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>fuorigioco a centrocampo</li> <li>1 Time-out di 1' per squadra per tempo</li> </ul>
<b>Under 15</b>	<b>2010 e 2011</b> (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)	<b>11:11</b>	<b>2x35'</b>	<b>Regolamentare</b>	<b>Regolamentari</b>	<b>5 - cuoio</b>	<p>Nella categoria Giovanissimi possono partecipare anche squadre miste o composte da sole ragazze, anche se in età della categoria “Allieve” (nate nel 2008, 2009 e 2010, con deroga rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico), ed in particolare:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Nell’attività UNDER 14 possono giocare le ragazze nate nel <b>2008, nel 2009 e nel 2010</b>;</li> <li>Nell’attività UNDER 15 “Regionale” o “Provinciale” possono giocare le ragazze nate nel <b>2008 e nel 2009</b>.</li> </ol> <p><b>U14 - 9vs9</b> è giocato secondo le regole adattate previste per l’U15 Femminile</p>
<b>Under 14</b>	<b>2011</b> (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)	<b>11:11</b> <b>(o 9:9)</b>	<b>2x35'</b>	<b>Regolamentare</b> <b>(60÷75x40÷50)</b>	<b>Regolamentari</b> <b>(6x2)</b>	<b>5 - cuoio</b>	
<b>Under 15 “Calcio a Cinque”</b>	<b>2010 e 2011</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)	<b>5:5</b>	<b>2x25'</b> non effettivi	<b>Regolamentare (Calcio a Cinque)</b>	<b>Regolamentari (Calcio a Cinque)</b>	<b>4 a rimbalzo controllato</b>	
<b>Under 17 Maschile/Femminile</b>	<b>2008 e 2009</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	<b>11:11</b>	<b>2x45'</b>	<b>Regolamentare</b>	<b>Regolamentari</b>	<b>5 - cuoio</b>	
<b>Under 16</b>	<b>2009</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	<b>11:11</b>	<b>2x40'</b>	<b>Regolamentare</b>	<b>Regolamentari</b>	<b>5 - cuoio</b>	
<b>Under 17 “Calcio a Cinque”</b>	<b>2008 e 2009</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	<b>5:5</b>	<b>2x30'</b> non effettivi	<b>Regolamentare (Calcio a Cinque)</b>	<b>Regolamentari (Calcio a Cinque)</b>	<b>4 a rimbalzo controllato</b>	





## MODALITA' DI GIOCO CATEGORIE DI BASE

*Stagione sportiva 2024/2025*

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

### **Premessa**

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

### **CATEGORIA "PICCOLI AMICI"**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### b) Limiti di età

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

#### Modalità di svolgimento delle gare:

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

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

## CATEGORIA "PRIMI CALCI"

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

Primi Calci 1° anno (nati nel 2017)

Primi Calci 2° anno (nati nel 2016)

### a) Caratteristiche dell'attività

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## b) Limiti di età

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

Primi Calci 1° anno (nati nel 2017)

Primi Calci 2° anno (nati nel 2016)

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

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

## Modalità di svolgimento delle gare:

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

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

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

## CATEGORIA PULCINI

### NORME GENERALI:

#### a) Caratteristiche dell'attività

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

#### b) Organizzazione dell'attività

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

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

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

#### c) Modalità di svolgimento della partita

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nella categoria Pulcini la regola del fuorigioco non è prevista.

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

- Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
- Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi;
- Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani.

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

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

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

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

d) Limiti di età

PULCINI ETÀ MISTA

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

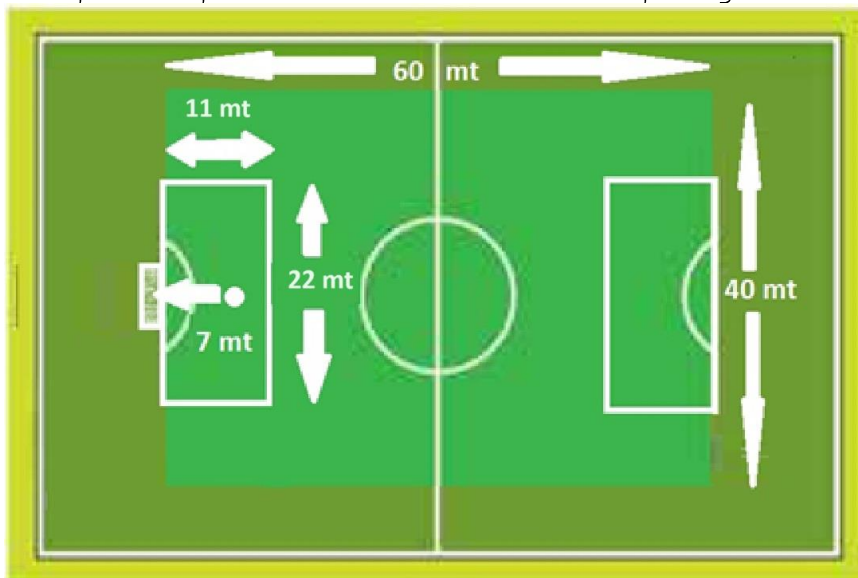
PULCINI PRIMO ANNO (2015)

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

PULCINI SECONDO ANNO (2014)

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

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



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



**Modalità di svolgimento delle gare:**

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

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



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

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

CATEGORIA "ESORDIENTI" - Torneo "Fair Play"

a) Caratteristiche dell'attività

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

b) Organizzazione dell'attività

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

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

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

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

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

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

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

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

d) Modalità di svolgimento della partita

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

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

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

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

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

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

### **Zona di 'No Pressing'**

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

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

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

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

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

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

e) Limiti di età

Esordienti di età mista

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

Esordienti 1° anno

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2013.

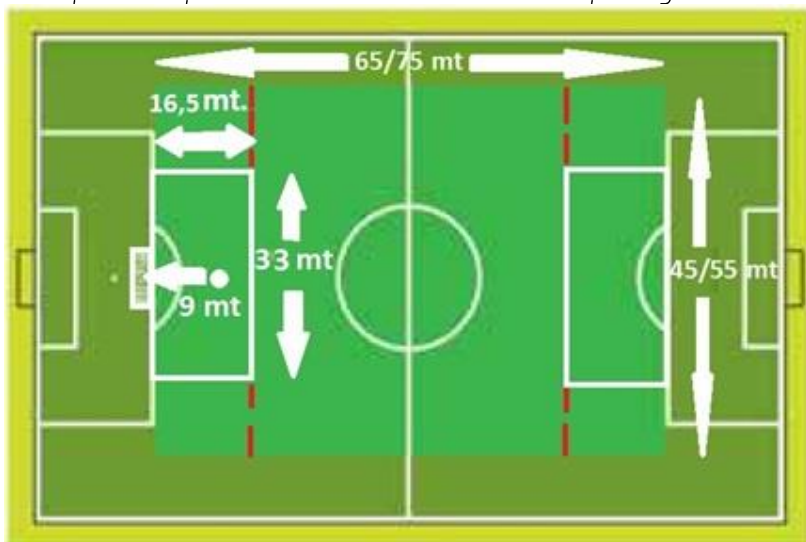
Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2014, che abbiano compiuto il 10° anno di età, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

Esordienti 2° anno

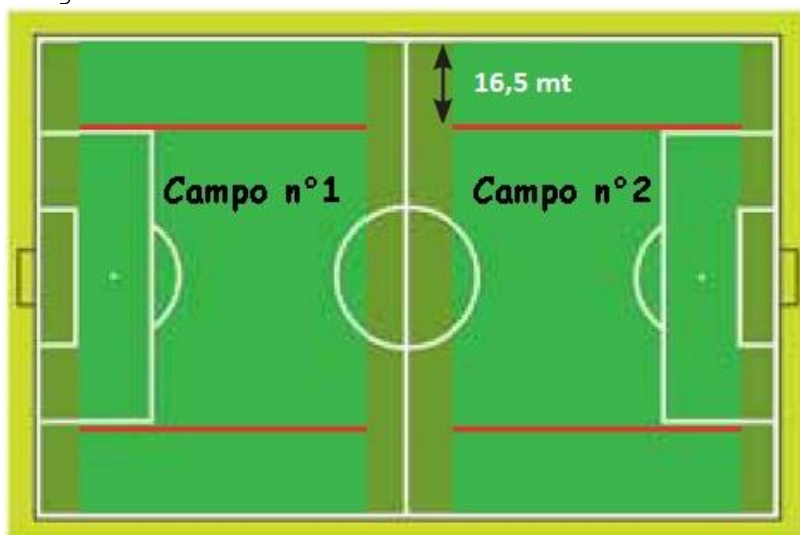
Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2012.

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2013, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

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



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



**Modalità di svolgimento delle gare:**

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

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

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

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

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

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

### Caratteristiche dell'attività

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

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

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

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

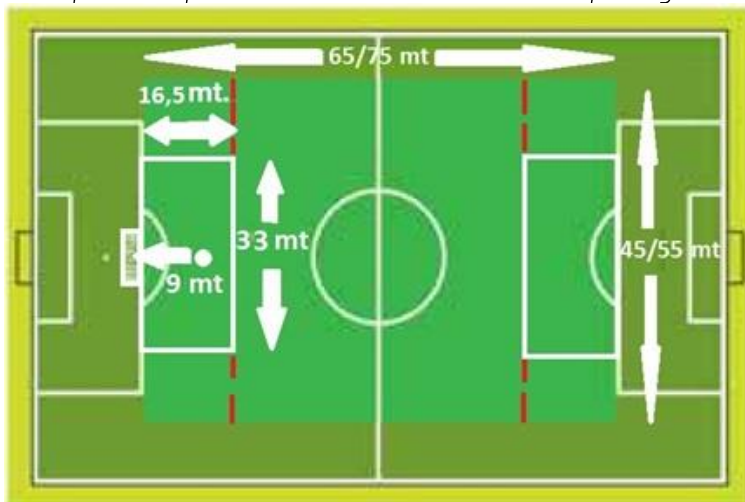
La gara verrà suddivisa in 2 tempi di 35' ciascuno.

### f) Limiti di età

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2011.

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°5 calciatori nati nel 2012, che abbiano compiuto il 12° anno di età, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

*Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 9c9*



**Modalità di svolgimento delle gare:**

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

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

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





## Le modalità di gioco nelle categorie di base:

### I come e i perché delle disposizioni del Settore Giovanile e Scolastico e i suggerimenti utili per la migliore organizzazione delle attività ufficiali

In riferimento alle attività previste ufficialmente nelle categorie di base ed indicate nel Comunicato Ufficiale n°1 della corrente stagione sportiva, il Settore Giovanile e Scolastico ritiene utile, al fine di comprendere meglio la regolamentazione delle modalità di gioco nelle attività di base, fornire ulteriori criteri e riferimenti tecnici che hanno portato a tale impostazione.

#### Studi e ricerche in ambito di calcio giovanile

Come noto, è ormai da diversi anni che il Settore Giovanile e Scolastico effettua studi e ricerche mediante osservazioni effettuate durante le attività, ufficiali e non, nelle categorie Esordienti e Pulcini.

Grazie all'analisi dei dati raccolti e da quanto è presente nella letteratura specializzata nazionale ed internazionale, oltre all'apporto di esperienze di tecnici di vario profilo, di calciatori di alto livello e di studiosi dell'età evolutiva, è stato possibile determinare le modalità di confronto e di gara più adatte nelle categorie di base.

A sostegno di quanto espresso nel Comunicato inoltre, si sono susseguite nel tempo anche esperienze condotte direttamente dal Settore Giovanile e Scolastico e da società professionistiche che operano in ambito giovanile con risultati di rilievo, sia per aver portato alla ribalta giovani talenti poi emersi ad alto livello, che per i successi agonistici ottenuti. Tali opportunità hanno dato ulteriore impulso all'inserimento di queste norme più consone ai piccoli calciatori, in particolare a quelli appartenenti alla categoria Esordienti.

Ad esempio, in uno degli ultimi studi effettuati in ambito di attività giovanile, che nello specifico ha riguardato la categoria "Esordienti 1° anno" (11 anni di età), sono state confrontate gare 11c11, 9c9 e 7c7 utilizzando una particolare strumentazione che ha dato la possibilità di mettere in relazione i dati relativi agli aspetti fisici (quantità, ampiezza ed intensità degli spostamenti e frequenza cardiaca, attraverso un dispositivo GPS e un cardiofrequenzimetro) ed aspetti tecnico-tattici (quantità, qualità e tipologia dei gesti tecnici utilizzati durante le varie situazioni di gioco). Tale studio ha dimostrato che in questa fase di crescita la gara 11c11 sollecita prevalentemente gli aspetti di tipo fisico, coinvolgendo poco o niente i giocatori nella **partecipazione al gioco** (*per partecipazione, ovviamente, si intendono quelle fasi del gioco in cui il giocatore, anche se non in possesso palla, si propone per riceverla - p.e. smarcamento - o esegue delle azioni/spostamenti adeguate/i alla situazione di gioco - p.e. copertura della palla, marcammento, ecc.. sia che la propria squadra sia in possesso palla o meno*), mentre gli altri due modelli di gara favoriscono prevalentemente la sollecitazione dei vari elementi tecnici, mettendo in condizioni il giovane calciatore di sperimentare le proprie capacità prendendo decisioni in quel momento pertinenti rispetto alla propria disponibilità tecnica, avvicinandosi quindi di più al "modello di prestazione" tipico del gioco del calcio, sia nell'ambito tecnico-tattico che in quello fisico.

### I vantaggi e la formazione tecnico-tattica del giovane calciatore

È ormai indubbio che la gara giocata in un campo di dimensioni ridotte permette ai componenti le due squadre di essere più partecipi al gioco, avendo la possibilità di toccare più volte la palla, di attaccare e di difendere maggiormente poiché ci sono più capovolgimenti di fronte, di avere la possibilità di effettuare più passaggi a parabola (lanci), di effettuare cambi di gioco da un lato all'altro del campo, di fare un numero maggiore di dribbling in quanto sarà più frequente la possibilità di trovarsi di fronte un avversario, ecc.

La stessa cosa accadrà per il portiere che in questo periodo di formazione sarà impegnato maggiormente: se ci sono più tiri e più azioni da goal, conseguentemente ci saranno anche più interventi da effettuare e se le porte hanno dimensioni più idonee all'età del giovane portiere con molta probabilità ne gioverà la qualità dell'apprendimento e si eviteranno eventuali disaffezioni verso questo particolare ruolo.

Evidentemente il giovane calciatore, giocando con queste modalità, si troverà a dover risolvere situazioni di gioco con più frequenza e con rapporti spazio-temporali più adatti alla sua matricità, fattore che può contribuire maggiormente alla formazione tecnico-tattica, considerando **per tattica, in questo contesto evolutivo, la capacità di risolvere situazioni e di prendere decisioni pertinenti ai problemi che il gioco richiede**. Sostanzialmente tali aspetti, in altre parole, si riferiscono ai processi di crescita della tattica individuale, della tecnica applicata in situazione di gioco, che rappresentano i presupposti indispensabili per avviare e sviluppare il gioco collettivo.

Non bisogna dimenticare d'altronde che, nei programmi di formazione del giovane calciatore è necessario porsi degli obiettivi a lunghissima scadenza, mentre quelli più immediati e nel medio periodo dovranno essere considerati transitori, relativamente al periodo evolutivo di riferimento, e quindi di avvicinamento alla maturazione sia fisica che tecnica che contraddistingue il calciatore adulto.

Pertanto, nel processo di formazione del giovane calciatore, risulta **inopportuno** riprodurre le dimensioni del campo di gioco o il numero di giocatori con cui si confrontano gli adulti, mentre risulta necessario far riferimento alla capacità di prestazione attuale, cioè del periodo evolutivo di riferimento, e quali procedure metodologiche perseguire nel rispetto indiscutibile del principio della **gradualità didattica**.

È proprio da questo aspetto che si è arrivati alle conclusioni ormai note, "ridisegnando" un campo e le modalità di gioco con meno giocatori per squadra più consoni alle capacità ed ai requisiti cognitivi, fisici, e tecnico-coordinativi dei piccoli calciatori: **"un calcio a misura di bambino"**.

La stessa UEFA, a ragione di ciò, nei numerosi incontri con tutte le Federazioni Calcio della Confederazione Europea, aventi come tema il calcio di base e il calcio giovanile, sottolinea e promuove il gioco su campi di gioco di misure ridotte e con un numero più contenuto di giocatori, ricercando il più possibile il ritorno al "gioco di strada" che rappresenta ormai solo un piacevole e sempre più indefinito ricordo.

Molte Federazioni europee, come ad esempio Spagna, Portogallo, Germania, Francia, Norvegia, Scozia, Danimarca, Svezia, Svizzera, solo per citarne alcune, utilizzano ormai da anni il modello di gioco 7c7, l'8c8 o al massimo 9c9 per i giovani calciatori di 11-12 anni, ed anche altre Confederazioni (come ad esempio quella Asiatica, l'AFC) hanno da tempo manifestato una propria filosofia in merito all'organizzazione del calcio giovanile basandosi su tali concezioni.

Altro aspetto non trascurabile, più volte sottolineato nel progetto educativo che la didattica del calcio di base dovrebbe perseguire, riguarda la possibilità di **far giocare di più tutti i bambini**. Ad esempio (come verrà spiegato più dettagliatamente successivamente), un campo di gioco regolamentare diviso in due parti, permette di disputare due partite 8c8 o 9c9 contemporaneamente, impegnando perciò 32 o 36 bambini più le eventuali sostituzioni.

### L'intervento dei tecnici formatori

Gli adulti che si occupano della formazione dei bambini e dei ragazzi, debbono tener presente ciò che è più utile alla loro crescita e non rimanere vincolati alle proprie abitudini, anche se purtroppo risulta assai faticoso mettersi in discussione e modificare schemi di lavoro consolidati.

E' evidente che un gioco effettuato su spazi ridotti e con un limitato numero di giocatori favorisce un maggior coinvolgimento del bambino perché ha più possibilità di trovarsi vicino alla palla. Ciò lo farà sentire più protagonista e quindi anche di divertirsi di più.

Tenuto conto della modesta attività motoria spontanea delle nuove generazioni, del poco tempo disponibile che hanno gli allenatori settimanalmente e della riduzione del tempo di gioco individuale che in questi anni si è verificato a causa dell'aumento dei giocatori in lista e dei vincoli delle sostituzioni, la soluzione della formula ridotta e delle partite giocate in contemporanea soddisfa maggiormente le esigenze di tutti gli "attori" del processo formativo.

Se le attività pedagogiche di insegnamento-allenamento e della gara fanno parte di un unico processo di crescita, sarà nel primo contesto che l'allenatore potrà far scoprire nuove abilità, far sperimentare nuove coordinazioni, far acquisire nuove competenze motorie, mentre la gara dovrà favorire la libertà espressiva dei soggetti per metterli nelle condizioni di provare in gara ciò che hanno appreso nel corso della settimana.

Ci sembra opportuno sottolineare che non esiste divertimento senza libertà espressiva e che solo in questa situazione i ragazzi manifestano veramente se stessi. I bambini ed i ragazzi devono andare in campo con lo spirito giusto, ovvero più orientati e stimolati a prendere iniziative e divenire protagonisti nel gioco, che essere preoccupati e frenati dal timore di sbagliare per poi essere ripresi dall'allenatore. Se un bambino di 9/10 anni non può provare a fare o sperimentare un gesto, e prendere una decisione autonomamente, quando mai potrà farlo? E, se riteniamo importante lo sviluppo della personalità, ovvero la capacità di assumersi certe responsabilità, come potrà svilupparla se non creiamo le opportunità adatte?

Gli allenatori, di fronte alle novità introdotte dalla FIGC per il settore giovanile, possono decidere di assumere due comportamenti tra di loro contrapposti: quello di allenatore proteso esclusivamente alla ricerca della vittoria, oppure quello dell'allenatore formatore, cioè che educa (vedi tabelle).

L'ALLENATORE CHE VUOLE VINCERE	L'ALLENATORE CHE VUOLE FORMARE
→ esaspera l'allenamento fisico-atletico	→ adegua l'allenamento fisico-atletico all'età dei propri atleti
→ accentua l'allenamento tattico strategico	→ favorisce occasioni di gioco (strutturate, semi-strutturate, libere)
→ trascura la costruzione delle abilità tecniche per mancanza di tempo e di rendimento immediato	→ educa le capacità tattiche e strategiche
→ specializza precocemente i ragazzi nel ruolo	→ ottimizza i programmi di insegnamento-apprendimento della tecnica calcistica
→ utilizza la formazione tipo (fa giocare i più forti)	→ dedica tempo per costruire le abilità tecniche
→ imita i modelli di prestazione degli adulti e li adatta ai giovani	→ adotta l'intercambiabilità del ruolo
→ insegna le malizie di gioco	→ utilizza la formazione aperta al <i>turn over</i>
→ richiede sempre massime prestazioni (bambino-super)	→ sceglie modelli di prestazione adatti all'età
→ usa metodi addestrativi	→ promuove i valori sportivi (lealtà, fair play)
→ colpevolizza in caso di sconfitta	→ richiede la massima partecipazione, compatibilmente con gli altri impegni
	→ usa metodi induttivi che prevedono la partecipazione dei ragazzi
	→ scinde l'esito della prestazione collettiva dalle prestazioni individuali

In definitiva, il modello di calcio giovanile non deve essere un “giocattolo” che gli adulti costruiscono a loro misura, per una soddisfazione personale, bensì deve essere adatto ai bambini, i quali si divertono e imparano maggiormente giocando, piuttosto che vincendo (ma facendo molta panchina o toccando poche volte la palla).

L'allenatore formatore, pur di fronte ad una iniziale difficoltà organizzativa e logistica, sarà più portato a condividere il nuovo modello di gioco, poiché è inevitabile che tali procedure favoriranno indubbiamente la crescita motoria e tecnica dei giovani calciatori.

### Genitori ed adulti... dalla parte dei bambini

La nostra esperienza, filtrata attraverso quel sentimento ludico che ci fa vivere questo sport nella dimensione tanto cara al calcio di strada, crudo sotto certi aspetti ma leale, genuino, privo di ipocrisia, fa sì che le proposte che si basano su più confronti, su spazi adeguati, su un adattamento agonistico che si avvicina al mondo dei giovani è quello più corretto e auspicabile.

Sostanzialmente tutto si riconduce alla proposta di strumenti didattici che possano permettere ai più piccoli di vivere serenamente un contesto ludico che possa favorire comportamenti etici proiettati a una sana competizione, unitamente ad un adeguato e significativo apprendimento.

A tal proposito vorremmo porre l'attenzione anche a come il “calcio a 11” richiami quel sentimento di emulazione che trasferito nei ragazzi determina atteggiamenti e cliché comportamentali che sovente osserviamo sui palcoscenici del calcio-spettacolo (mancanza di rispetto dell'avversario, non accettazione delle decisioni arbitrali, sconfitta vissuta negativamente ecc.).

Lo spirito di emulazione, forte componente dell'apprendimento, e il desiderio di diventare grandi porta i nostri giovani a scimmiettare quei comportamenti divistici che denudano il calcio di quell'anima ludica che lo sublima a potentissimo strumento formativo.

Giocare “da grandi” su un campo “da grandi” traveste i nostri giovani “da adulti”, i genitori diventano “tifosi” a volte “accaniti e esasperati” che fanno diventare il terreno di gioco “un'arena”.

### Come organizzare le attività

Verranno fornite in questo paragrafo alcune indicazioni di tipo organizzativo per ottimizzare al meglio le attività delle categorie di base.

Da quest'anno le squadre disputeranno le gare confrontandosi contemporaneamente su più campi di gioco: per gli Esordienti che giocheranno 9c9 o 8c8 si potranno disputare due partite nelle due metà campo di un campo regolamentare, nei Pulcini due, quattro o anche più, in relazione alle modalità del confronto e al numero di giovani calciatori presenti, secondo quanto di seguito specificato:

### Norme organizzative generali

Innanzitutto, prima dell'inizio della gara gli allenatori di ciascuna squadra suddivideranno i propri giovani in due o più gruppi composti ciascuna da 6 o 7 ragazzi (Pulcini) o da 8 o 9 (Esordienti), dando vita al maggior numero di gare possibili.

I ragazzi che non inizieranno la prima frazione dovranno prendere parte obbligatoriamente alla seconda. Al termine di ogni tempo sarà cura di ogni allenatore procedere al miscelamento delle proprie squadre per favorire il coinvolgimento di tutti e l'interazione tra il maggior numero di compagni.

A tal proposito si raccomanda ai tecnici di far in modo che i gruppi formati precedentemente non si confrontino sempre con gli stessi ragazzi, ma abbiano la possibilità di misurarsi con avversari di volta in volta diversi.

Le partite di queste fasce d'età possono richiedere il semplice utilizzo di tanti piccoli spazi, delimitati da conetti e porte costituite da paletti, anziché campi “regolamentari” e porte ufficiali, garantendo sempre la massima sicurezza prima, durante e dopo la gara.

Sarà possibile, infatti, far giocare i giovani rimasti a disposizione in minicampi, in confronti 3c3, 4c4, ecc. indipendentemente dalle modalità di gioco previste ufficialmente. In questo modo si possono organizzare molteplici piccole competizioni in contemporanea fra squadre di pochi elementi.

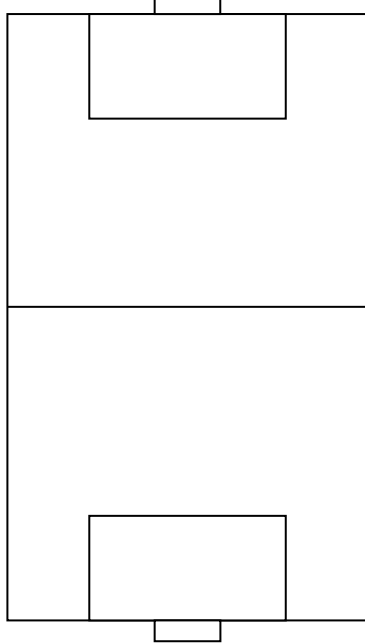
Le società potranno organizzarsi prevedendo la presenza di un tecnico per ciascuna squadra e, se possibile, il supporto di un secondo collaboratore tecnico o dirigente per organizzare le fasi successive delle attività.

Sarà sicuramente importante l'approccio collaborativo che si instaurerà con il tecnico della squadra con cui avverrà il confronto, in modo che ciascuno possa controllare che nel campo di gioco tutto proceda nel migliore dei modi.

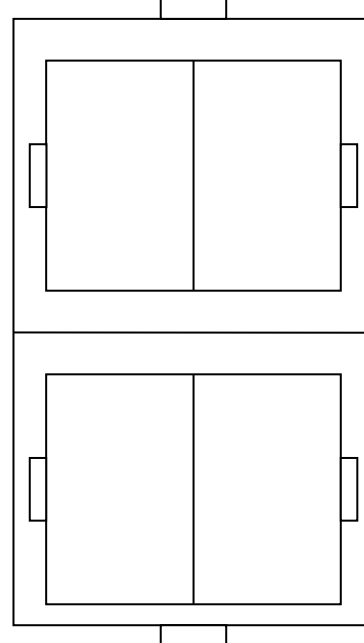
Per quanto riguarda l'arbitraggio delle gare si ricorda che dovranno essere utilizzati tecnici abilitati dal Settore Tecnico o che abbiano partecipato ai corsi CONI-FIGC, calciatori in età dalla categoria Allievi e Juniores o Dirigenti appositamente preparati tramite un corso organizzato dal Comitato competente nel territorio.

Per quanto riguarda l'attività Esordienti 8c8 o 9c9, è da mettere in evidenza come sotto il profilo organizzativo per le società non è cambiato nulla rispetto al modello 11c11, infatti i campi e la durata delle gare rimarranno invariati, ma si consentirà ai propri tesserati di avere più opportunità di apprendimento, di divertimento e di fare esperienze di gioco. Infatti, prendendo come esempio l'attività Esordienti:

Situazione precedente (11c11)



Situazione attuale (8c8 o 9c9)



1 campo di gioco "regolamentare"  
2 porte regolamentari 7,32x2,44 mt  
  
1 gara 11>11  
1 pallone  
22 giocatori impiegati contemporaneamente su 36  
Durata gara: 3 frazioni di 20'+20'+20'= 60'

Nello stesso campo di gioco "regolamentare"  
2 campi di gioco ridotti  
4 porte ridotte (5-6 x 1,80-2 mt.)  
2 gare 8>8 o 9>9  
2 palloni  
32 o 36 giocatori impiegati contemporaneamente su 36  
gara: 3 frazioni di 20'+20'+20'= 60'

All'inizio le due formazioni (A e B) costituite da almeno 14 giocatori vengono suddivise dai propri allenatori in due sottosquadre da 8 o da 9 elementi (A1 e A2 nonché B1 e B2) con le eventuali rispettive "riserve". Nei successivi tempi di gioco, oltre agli obblighi delle sostituzioni, sarà cura di ogni allenatore procedere al miscelamento delle proprie squadre per favorire il coinvolgimento di tutti e quindi l'interazione tra il maggior numero di compagni.

### *Il Gioco a confronto: il #GrassrootsChallenge e le Situazioni di gioco nel pre-gara*

Il gioco è, e deve rimanere, l'elemento principale con cui i giovani calciatori si confrontano. La stessa partita deve rimanere un gioco, ma sul piano della formazione del giovane è assai importante poter misurare le proprie abilità in contesti diversi che aiutano il giovane a trovare stimoli e motivazioni diverse, inserite in un contesto competitivo sano ed a misura di bambino.

Il Gioco a confronto, infatti, sarà utile per aumentare il livello di esperienze pratiche vissute in determinate situazioni di gioco o nella ricerca di applicazione dei gesti tecnici appresi in modalità diverse, con avversari diversi, di settimana in settimana, di gara in gara.

Fondamentale è quindi il ruolo dell'allenatore nel valorizzare l'attività del Gioco a confronto (situazioni di gioco nell'attività pre-gara) che di fatto consentono di acquisire i principi di gioco fondamentali nella crescita del giovane calciatore, di sollecitare il gesto tecnico in regime di rapidità e lo sviluppo del pensiero tattico nella ricerca della migliore soluzione possibile.

A proposito del Gioco a confronto, ci preme sottolineare l'attenzione che abbiamo messo nella scelta delle proposte tecniche e della loro organizzazione. Sia nel #GrassrootsChallenge che nelle Situazioni di Gioco, sono state considerate le modalità organizzative con l'obiettivo di perdere meno tempo possibile per cambiare da una modalità all'altra del confronto, così come nel limitare al massimo i tempi di inattività all'interno del gioco o tra il gioco e la partita.

Particolarmente interessante è il risultato ottenuto durante il Grassroots Festival Nazionale, in cui, nonostante l'attività in contemporanea con 26 squadre partecipanti e le previste rotazioni, nello stesso tempo a disposizione è stato possibile giocare una gara in più (giochi tecnici, gare 3c3 + partita 7c7), aumentando il tempo di gioco dei bambini di 20'.

Sarà nostra cura fornire ulteriori dettagli e far vivere esperienze dirette in campo anche agli istruttori, grazie al lavoro che andremo a sviluppare nell'attività del Sabato mattina nei Centri Federali Territoriali e nelle Società in cui si svolgerà l'attività nelle Aree di Sviluppo Territoriale, affinché sia possibile anche valorizzare ancora meglio e concretamente, sul piano pratico, quelli che sono i Presupposti della metodologia proposta nel Programma di Sviluppo Territoriale (vedi allegato) che si preoccupa di mettere al centro del processo di formazione proprio il/la giovane, con i propri bisogni e la necessità di arricchire ogni giorno le sue conoscenze con un numero sempre maggiore di esperienze vissute.

### *“Multipartite”, “tre o quattro tempi di gioco” e “time-out”*

Numerosi studi mettono l'accento sul fatto che, sia per quanto riguarda i campioni dello sport che per quanto riguarda, ad esempio, uno stile di vita sano e attivo, la “quantità” di tempo che ciascuno dedica alla pratica sportiva in età giovanile (organizzata e non) è molto significativa. Purtroppo in Italia, mediamente, tale quantità non raggiunge il valore minimo necessario per nessuna delle due tipologie, pertanto si è intervenuti attraverso la strutturazione di modalità di gioco adeguate e l'indicazione specifica dei vari elementi che caratterizzano la gara e la partecipazione al gioco dei bambini.

Quindi anche per questi motivi sono stati adottati inizialmente i “tre tempi di gioco” in cui, nel caso vengano effettuate con il giusto criterio le sostituzioni, ciascun bambino può avere l'opportunità di giocare “due terzi della gara”, anziché metà come avveniva precedentemente.

Ulteriormente, con il fine di far disputare a tutti i partecipanti una gara intera, vengono continuamente sollecitate le cosiddette “multi partite”, ossia la possibilità di disputare più gare contemporaneamente utilizzando i bambini “a disposizione” dell'allenatore, per cui, oltre alla gara 9c9 o 7c7, potranno essere organizzate una o più partite in contemporanea anche in modalità diversa (es. 3c3, 5c5 o 7c7).

Tale opportunità è ancor più evidente “tracciando” i campi di gioco all'interno di un campo regolamentare, che può aprire alle società nuove e più proficue opportunità nella gestione dell'impianto di gioco: in un campo regolamentare ad esempio possono essere tracciati 2 campi di gioco trasversali per far giocare 2 gare esordienti 9c9, oppure 2 gare pulcini 7c7, oppure 1 gara Esordienti ed 1 gara Pulcini, ottimizzando al meglio spazi orari e materiali a disposizione, sfruttando le

linee preesistenti (es. linea area di porta, limite area di rigore, linea di centrocampo) a seconda delle dimensioni del campo previste per la specifica categoria.

I “tre tempi di gioco” sono stati introdotti anche per un'altra motivazione. Come detto, anche nella “Guida Tecnica per le Scuole di Calcio”, la gara rappresenta (e deve rappresentare) un momento didattico molto importante nel processo di formazione del giovane calciatore, e l'Istruttore deve porsi in particolare come osservatore, educatore e guida per gli allievi che segue, non esasperando mai la “competizione” ma utilizzandola come parte integrante del programma didattico e come momento di verifica del lavoro svolto. In questo modo sarà possibile osservare le abilità e i concetti appresi, il grado di personalità raggiunto, oltre che gli aspetti da migliorare. Pertanto, in quest'ottica, i “tre tempi di gioco” consentono di avere due interruzioni di gioco, anziché una, che danno l'opportunità di parlare con toni e modi adeguati ai bambini, per capire le loro difficoltà ed aiutarli nel percorso, evitando urla da parte degli adulti che molto spesso, anziché chiarire le idee, confondono il bambino distraendolo dal gioco. Ulteriormente, la possibilità di disputare il “Quarto Tempo”, consente a tutti di giocare di più, ampliando in modo significativo la partecipazione alla gara e l'esperienza nel gioco.

A tal proposito e con le stesse finalità, nel favorire una comunicazione più adeguata tra istruttore e allievi, è stato introdotto il “time-out”.

Questo “mezzo didattico” può essere richiesto in qualsiasi momento in ogni tempo di gioco, e non, come spesso avviene, per il solo motivo di effettuare le sostituzioni nel terzo tempo.

A tal proposito l'esempio ce lo danno anche altre discipline sportive, che da sempre utilizzano il time-out, pur essendo gli atleti nelle immediate vicinanze dei rispettivi allenatori: il calcio, specialmente in fase di apprendimento, probabilmente ha una maggiore necessità a tal riguardo, viste le dimensioni del campo di gioco nelle varie modalità e l'età dei bambini coinvolti.

### La “Green Card”

Come indicato nel cu n° 1, nelle categorie di base è prevista la possibilità di assegnare le “Green Card” per gesti di “Fair Play” o di “Good Play”.

Con tali termini vengono indicate quelle azioni che l'arbitro valuta come azioni sintomatiche di gioco onesto e leale (Fair Play), nei confronti di giocatori avversari, di compagni di squadra, del direttore di gara o del pubblico, o di buon gioco (Good Play), in cui vengono messi in evidenza particolari ed inusuali gesti tecnici.

Le “Green Card” assegnate dovranno essere segnalate sul referto arbitrale, specificando la tipologia dell'assegnazione (Fair Play o Good Play), mentre dovranno essere segnalate in modo specifico le “Green Card” relative a gesti di Fair Play di particolare significatività, che in questo caso dovranno essere allegate al referto arbitrale e sottoscritte da entrambe le squadre protagoniste, tramite i dirigenti e i tecnici presenti, motivando l'accaduto. Solamente queste “Green Card” potranno essere inserite nella graduatoria delle categorie di base, previa ratifica della competente Delegazione Provinciale/Distrettuale, anche con il fine di darne ampia visibilità sui canali di comunicazione del Settore Giovanile e Scolastico.

### Il Risultato della Gara

Nell'attività delle categorie di base, pur rimanendo un'attività in cui non sono previste pubblicazioni di risultati e quindi un'attività priva di classifiche, i risultati ottenuti sul campo verranno riportati sul referto arbitrale per ciascun tempo di gioco e per ciascuna gara, e non, come avviene di norma, come la somma dei goal realizzati nell'intero incontro, ma la somma dei tempi di gioco vinti o pareggiati, come avviene, per esempio, nella pallavolo.

Tale modalità consente a tutti i partecipanti di mantenere alta la motivazione, in particolare a coloro che entrano nel secondo tempo e si trovano a subentrare nel gioco con un risultato già acquisito, indipendentemente se a proprio favore o meno.

A questo aspetto bisogna chiaramente fare molta attenzione, pertanto si invitano tutti gli operatori a fare in modo che il risultato della gara venga comunemente diffuso utilizzando questa stessa modalità.

### “Retropassaggio al portiere” e “Fuorigioco”

Anche per quanto riguarda le regole previste per il “Retropassaggio al portiere” e il “Fuorigioco”, è stata prevista una gradualità di inserimento nelle varie categorie e fasce d’età. L’obiettivo, chiaramente, è quello di lasciare la più ampia libertà possibile di giocare e di divertirsi, compatibilmente con la capacità di comprendere adeguatamente le singole regole e sapersi adattare alle stesse regole senza che ciò condizioni l’espressione del proprio gioco e delle proprie abilità.

A tal proposito, infatti, nella categoria Pulcini la regola del fuorigioco non è prevista, proprio per il fatto che le caratteristiche peculiari dei giovani calciatori di questa fascia d’età, ed in particolare quelle cognitive, non lo permettono. Mentre è di recente introduzione la norma relativa al retropassaggio al portiere con alcuni piccoli accorgimenti:

- Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi;
- Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani. ,

Resta comunque la possibilità lasciata ai tecnici delle squadre che si confrontano di non applicare tale norma e lasciare liberi i portieri di prendere la palla con le mani dopo il retropassaggio.

In seguito, nella categoria Esordienti, viene inserita integralmente la regola del “Retropassaggio al portiere”, mentre quella del “Fuorigioco” viene inserita gradualmente, mettendo il limite della linea del fuorigioco al limite dell’area di rigore (sia nell’8c8 che nel 9c9).

### Per concludere...

Si è certamente consapevoli delle difficoltà organizzative che queste modalità potrebbero creare alle Società, ma nel contempo si chiede alle stesse Società la necessaria collaborazione affinché si raggiungano, insieme, le finalità educative e gli obiettivi tecnici preposti. Molti saranno i benefici che potranno trarne i giovani calciatori che hanno “Il diritto di partecipare a competizioni adeguate alla loro età”, diritto che deve essere garantito dal Settore Giovanile e Scolastico e dalle Società che ne rispondono.

Per meglio guidare e dare supporto alle Società, verrà utilizzata una nuova forma di comunicazione utilizzando una Locandina Interattiva che consentirà a tutti (Allenatori, Dirigenti e Genitori) di accedere alle informazioni con facilità trovando tutorial e spiegazioni per mettere in atto le modalità di gioco nelle categorie di base.





# GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODELLO DI ATTIVITA'  
Stagione 2024/2025

CATEGORIE  
"PICCOLI AMICI" E "PRIMI CALCI"

**TUTTI**

Definisci  
le regole delle  
competizioni  
in base alle  
necessità dei  
giovani giocatori

**DI PIÙ**

Concedi  
maggiore  
tempo  
di impegno  
motorio  
in partita

**MEGLIO**

Varia  
le esperienze  
di gara per  
garantire una  
formazione  
completa

# INTRODUZIONE

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

Un impegno costante che ha bisogno di rinnovarsi periodicamente.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Buon divertimento a tutti!**

# 1. ASPETTI ORGANIZZATIVI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 2. L'ATTIVITÀ DEL SABATO MATTINA CFT

### Presupposti della Metodologia CFT per l'Attività di Base

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

I 10 presupposti individuati sono:

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

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

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

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

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

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

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

## Le attività previste nel Sabato Mattina CFT

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

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

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

### 1. L'Allenamento

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

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

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

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



Figura 1 - Organizzazione campo

## LE CARATTERISTICHE DELLE ATTIVITÀ PRATICHE

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

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

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

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



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

## I CONTENUTI DELLE 6 STAZIONI DELL'ALLENAMENTO

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

### 1. Partita CFT per l'attività di base

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

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

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

Fino al 3vs3 non è previsto l'utilizzo di casacche per definire le 2 squadre che si affrontano nella partita. Nella categoria Primi Calci le partite vengono condotte attraverso la regola dell'auto-arbitraggio (maggiori informazioni su questa modalità di conduzione delle partita possono essere ricavate dal video "auto-arbitraggio, istruzioni per l'uso": [https://www.youtube.com/watch?v=o\\_Lo2XxkJsQ](https://www.youtube.com/watch?v=o_Lo2XxkJsQ)). Per la categoria Piccoli Amici, l'intervento sul regolamento di gioco da parte degli allenatori risulta importante per spiegare alcune regole che possono risultare nuove o di difficile comprensione, in modo particolare per chi ha cominciato a giocare da poco.

Regole generali delle partite:

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

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

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

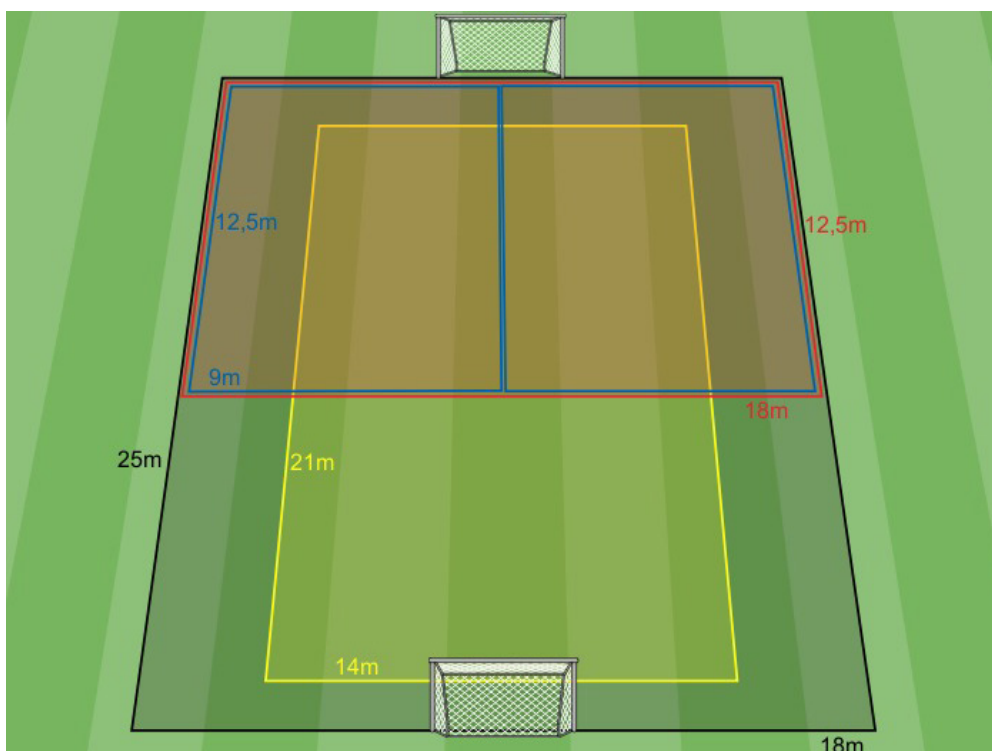


Figura 2 - Organizzazione campo modulare

## 2. Collaborazione

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

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

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

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

## 3. Il duello

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

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

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

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

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

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

### 4. Calcio di strada

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

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

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

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

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

### 5. Scoprire il movimento

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

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

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

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

### 6. Giochi di tecnica

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

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

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

## LE ATTIVITÀ COMPLEMENTARI

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

### 1. Gioco paracadute

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

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

### 2. Prendi e gioca a casa

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

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

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

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

## **2. La riunione tecnica**

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

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

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

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

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

### 3. ESERCIZIARIO

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

L'eserciziario viene aggiornato nel tempo con nuove proposte.



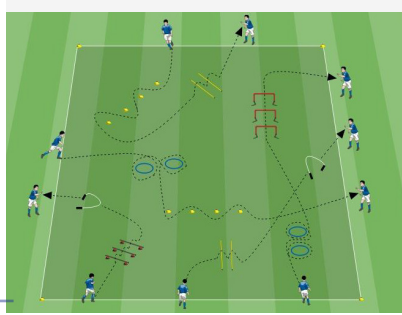
Nome dell'attività proposta      Tipologia della stazione      Tempi, spazi e numero di giocatori coinvolti

## SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO      15 minuti      15x15 metri      10 giocatori

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

**Regole**  
Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:  
 - Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.  
 - Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.  
 - Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



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

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

### Comportamenti privilegiati

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



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

Disposizione iniziale di giocatori e materiale

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

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

Regole di svolgimento dell'attività prevista

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

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

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

# SCOPRIRE IL MOVIMENTO

## IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

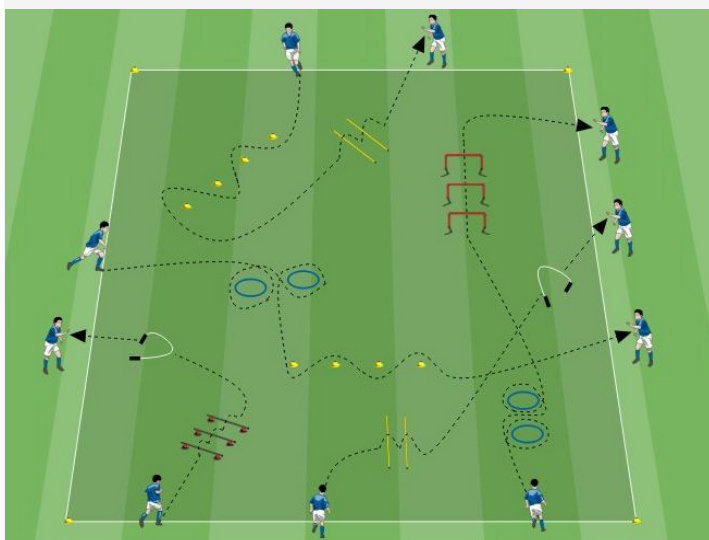
### Descrizione

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

### Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

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



### Possibile ambientazione

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

### Variante per i Piccoli Amici

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

### Comportamenti privilegiati

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



### Presupposti rappresentati



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

# COLLABORAZIONE

## LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



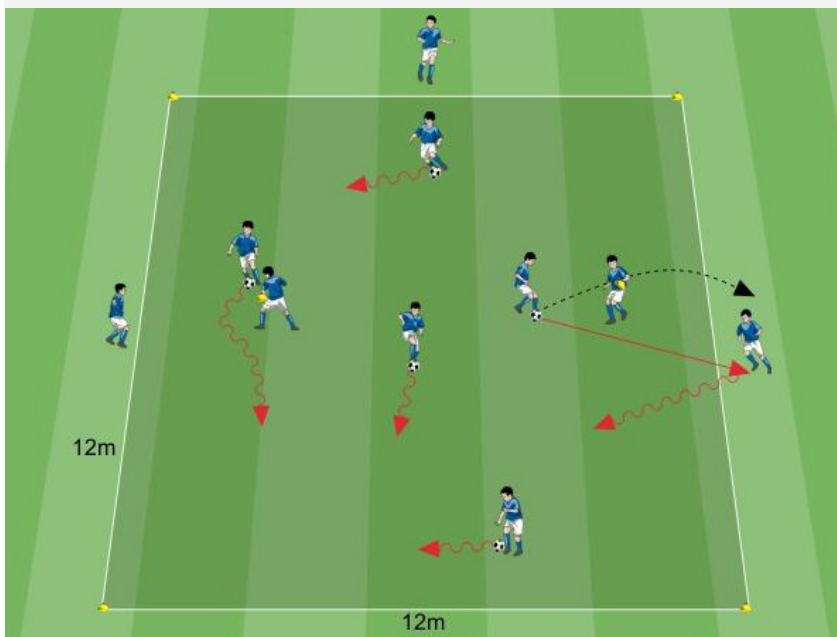
10 giocatori

### Descrizione

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

### Regole

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



### Possibile ambientazione

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

### Variante per i Piccoli Amici

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

### Comportamenti privilegiati

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



### Presupposti rappresentati



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

# DUELLO

## LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



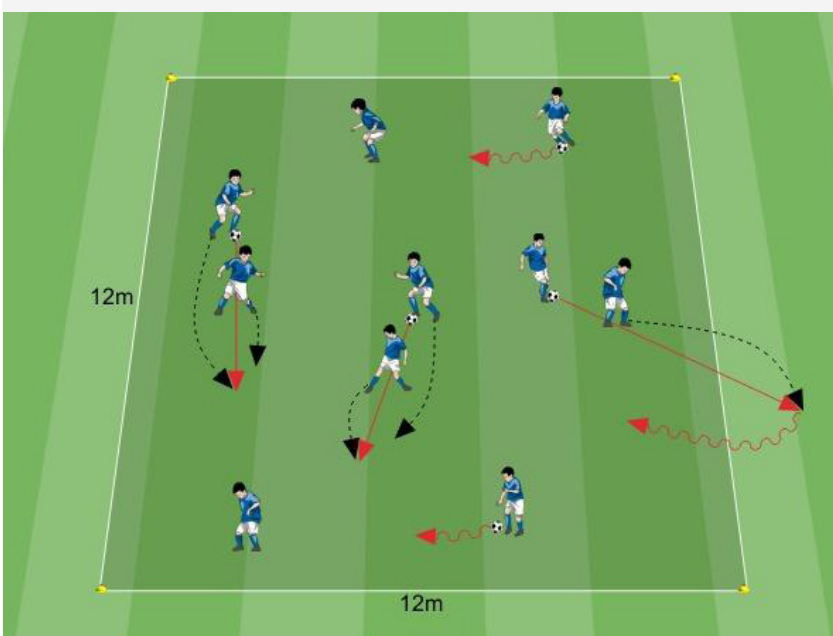
10 giocatori

### Descrizione

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

### Regole

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



### Possibile ambientazione

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

### Variante per i Piccoli Amici

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

### Comportamenti privilegiati

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



### Presupposti rappresentati



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

# GIOCHI DI TECNICA

## LO ZOO



15 minuti



15x15 metri



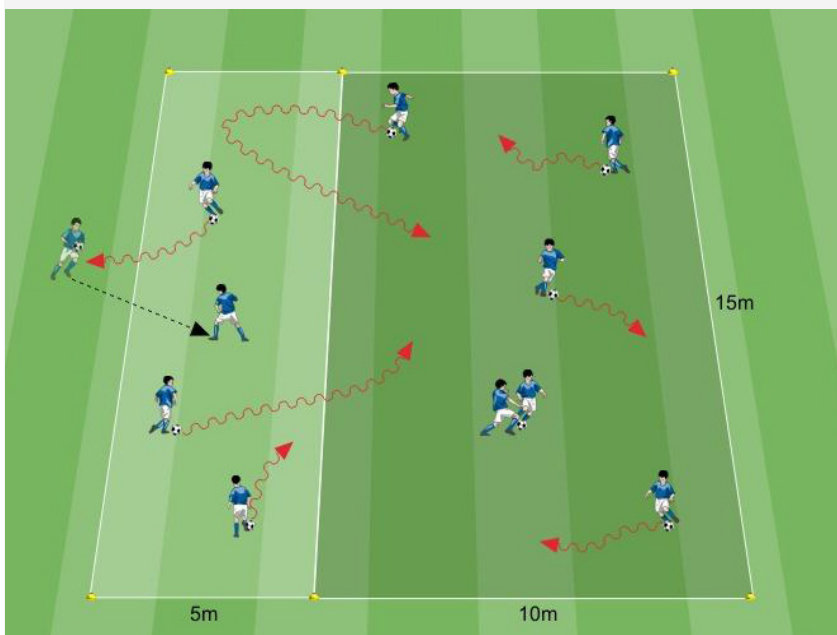
10 giocatori

### Descrizione

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

### Regole

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



### Possibile ambientazione

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

### Variante per i Piccoli Amici

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

### Comportamenti privilegiati

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



### Presupposti rappresentati



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

# PARTITA CFT PER L'ATTIVITÀ DI BASE

## PARTITA CFT



15 minuti



18x25 metri



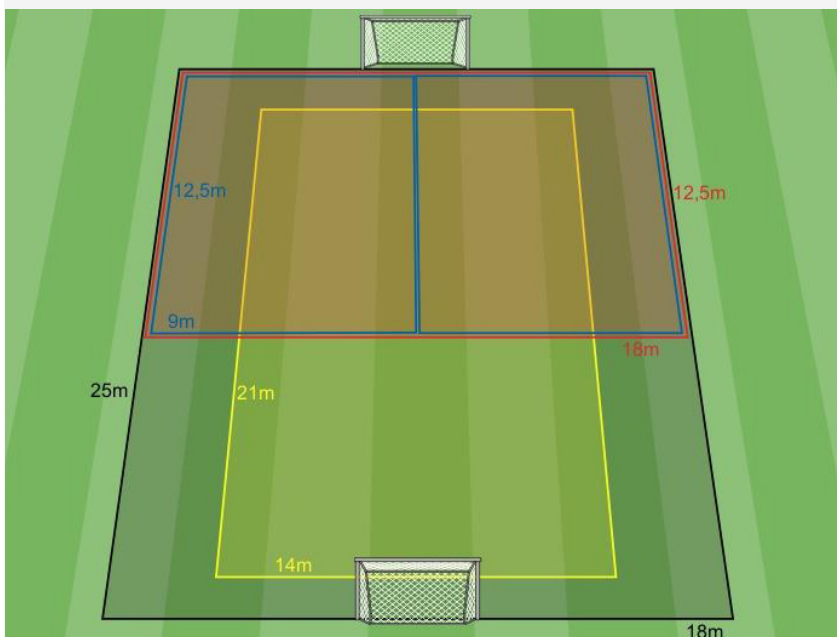
10 giocatori

### Descrizione

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

### Regole

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



### Spazio di gioco: variabili

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

### Comportamenti privilegiati

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



### Presupposti rappresentati



1. Fornire indicazioni in seguito all'azione
2. Gestire efficacemente imprevisti
3. Evidenziare comportamenti positivi
4. Favorire elevata densità esperienze
5. Prediligere acquisizione principi di gioco
6. Avviare alla pratica dell'autoarbitraggio
7. Stimolare conoscenza del calcio
8. Sperimentare esperienze in diverse zone di campo
9. Individualizzare l'intervento didattico
10. Sviluppare sedute di allenamento destrutturate

# CALCIO DI STRADA

## TUTTI CONTRO TUTTI



15 minuti



25x20 metri



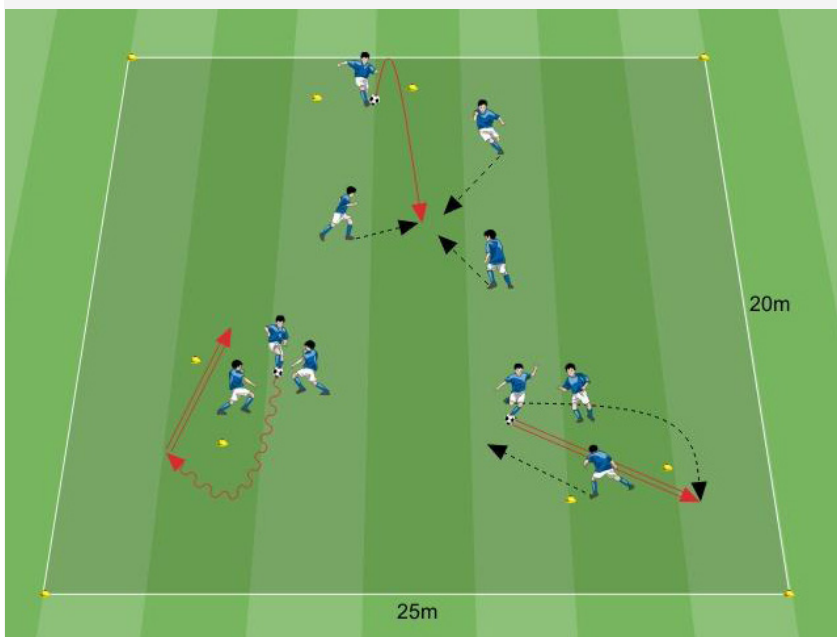
10 giocatori

### Descrizione

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

### Regole

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



### Possibile ambientazione

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

### Variante per i Piccoli Amici

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

### Comportamenti privilegiati

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



### Presupposti rappresentati



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

# ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - PRENDI E GIOCA A CASA

## GLI EQUILIBRISTI



15 minuti



indefinito



10 giocatori

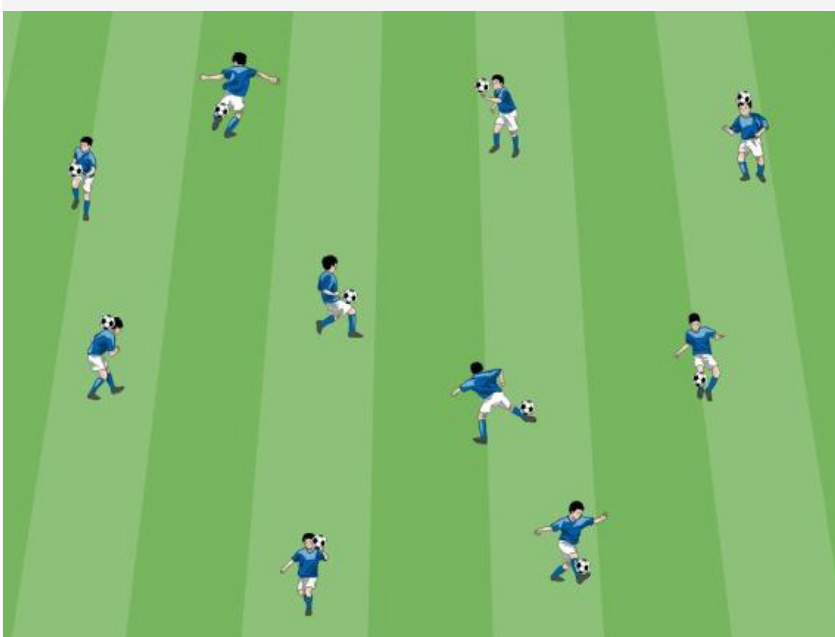
### Descrizione

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

### Regole

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

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



### Possibile ambientazione

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

### Comportamenti privilegiati

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



# ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - GIOCO PARACADUTE

## IL FLIPPER



15 minuti



15x15 metri



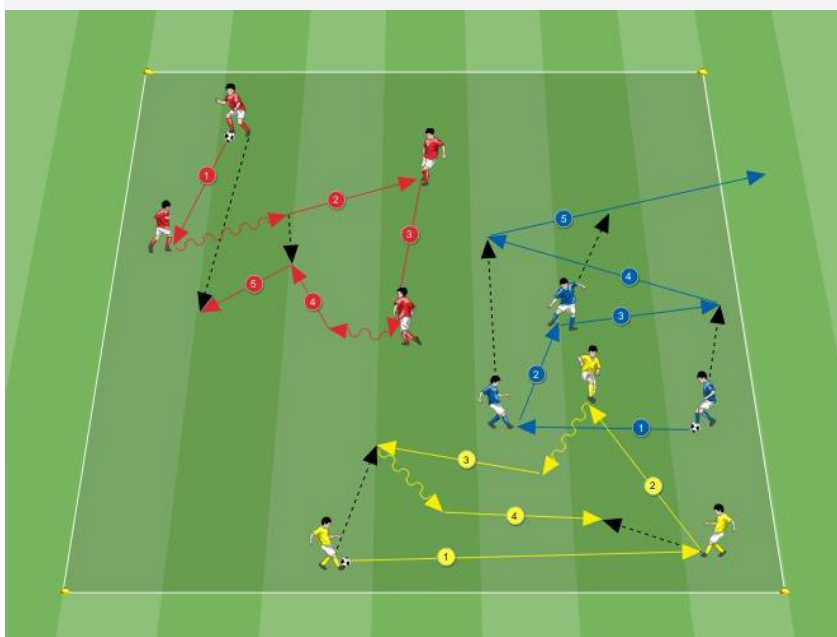
10 giocatori

### Descrizione

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

### Regole

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



### Possibile ambientazione

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

### Variante per i Piccoli Amici

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

### Comportamenti privilegiati

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





## CONVENZIONI TRA ISTITUTI SCOLASTICI E SOCIETÀ SPORTIVE

Uno dei requisiti richiesti ad una Società Sportiva per ottenere il riconoscimento quale “Club Giovanile di 3° Livello” è costituito dalla stipula di una Convenzione con almeno un’Istituzione Scolastica (possibilmente con una Scuola dell’infanzia, una Scuola Primaria o Secondaria di 1° Grado) per la realizzazione di un **“progetto di attività motoria ad indirizzo calcistico”**, scelto tra quelli proposti dal Settore Giovanile e Scolastico, che preveda l’intervento di istruttori qualificati senza alcun onere economico a carico dell’Istituzione Scolastica.

Tra i progetti proposti dal Settore Giovanile e Scolastico, ricordiamo i seguenti:

- **Scuola dell’infanzia:** **“Uno Due Calcia”**
- **Scuola Primaria:** **“GiocoCalciando”**
- **Scuola Secondaria di Primo Grado:** **“Ragazze in Gioco”**  
**“Tutti in Goal”**

Ulteriori dettagli per ciascun progetto verranno forniti nell’apposita Circolare sull’Attività Scolastica. Per ulteriori informazioni è possibile contattare il Delegato Regionale dell’Attività Scolastica territorialmente competente.

Si riepilogano di seguito i punti essenziali per la stipula della convenzione:

- a) *La convenzione dovrà essere sottoscritta dal Dirigente Scolastico dell’Istituzione Scolastica e dal Presidente dell’Associazione Sportiva interessate, su carta intestata dell’Istituzione Scolastica (fac - simile in allegato);*
- b) *Alla base dell’accordo di collaborazione ci deve essere un progetto di attività motoria ad indirizzo calcistico, presentato all’inizio dell’anno scolastico dall’Associazione Sportiva all’Istituzione Scolastica, con l’indicazione “di massima” dei tempi e dei modi di realizzazione dell’attività (fac - simile in allegato);*
- c) *Nel testo della convenzione si dovrà fare esplicito riferimento al progetto ed alla sua approvazione da parte degli Organi Collegiali competenti;*
- d) *La convenzione dovrà prevedere il seguente percorso didattico:*

- *Coinvolgimento di docenti che abbiano partecipato al Corso di Formazione “Entry Level” – Livello “E” per il Calcio nella Scuola\**
- *Coinvolgimento di Tecnici/Educatori della Società che abbiano partecipato con esito positivo al Corso di Formazione Livello “D” ed abbiano conseguito l’attestato di “Maestro di Calcio nella Scuola”\**
- *Coinvolgimento di classi complete, da svolgersi in un periodo non inferiore a 4 mesi prevedendo almeno 80 ore di attività complessive;*

*\* Qualora Docenti e Tecnici/Educatori non abbiano partecipato ai corsi di formazione indetti dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC, gli stessi avranno la possibilità di partecipare ai Corsi che verranno proposti dai Coordinamenti Federali Regionali SGS nelle seguenti modalità:*

*1 a) **Corso di Formazione “Entry Level” per la Scuola – Livello “E”** destinato a Docenti e Tecnici per un numero complessivo di 8 ore;*

*1 b) **Corso di Formazione Livello “D” – “Maestro di Calcio nella Scuola”** destinato ai Tecnici delle Società in Convenzione per la durata complessiva di ulteriori 30 ore. Il corso ovviamente è aperto anche alla partecipazione dei docenti.*

Entrambi i corsi sopracitati (Livello E - Livello D) sono autorizzati dal MIM (Dir. 170/2016) e pertanto diffusi dalla *“Piattaforma per la Governance della Formazione” S.O.F.I.A.* per il riconoscimento delle ore svolte come ore di formazione.

*La formazione verrà attuata a titolo gratuito dai formatori territoriali del Settore Giovanile e Scolastico selezionati nell’ambito dell’Area Tecnico-Organizzativa, dell’Area Psicologica e tra gli Esperti di Calcio nella Scuola, seguendo il Programma Didattico proposto dal Settore Giovanile e Scolastico e approvato dal Ministero dell’Istruzione e del Merito.*

- e) Il calendario degli interventi, riferito all’intero progetto o alle diverse fasi e/o articolazioni, dovrà essere comunicato con congruo anticipo all’Ufficio del Coordinatore Federale Regionale dell’Attività Giovanile e Scolastica della FIGC di competenza sul territorio, unitamente alle schede di programmazione generale dell’attività;*
- f) Al termine dell’attività stessa dovrà essere inviata al predetto Ufficio del Coordinatore Federale Regionale dell’Attività Giovanile e Scolastica della FIGC la dichiarazione delle ore effettivamente svolte, su carta intestata ed a firma del Dirigente Scolastico dell’Istituzione Scolastica in convenzione.*

*Il termine ultimo per la presentazione della documentazione richiesta, presso l’Ufficio del Coordinatore Federale Regionale per l’Attività Giovanile e Scolastica della FIGC competente sul territorio da parte dell’Associazione Sportiva interessata al riconoscimento quale Club Giovanile di 3° Livello, è fissato al 31 Ottobre 2024.*

*Non verranno accettate documentazioni sostitutive o incomplete, rispetto a quelle richieste.*

## CARTA INTESATA DELL'ISTITUZIONE SCOLASTICA

### CONVENZIONE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO "GIOCO-SPORT CALCIO"

TRA

L' ASSOCIAZIONE SPORTIVA ..... avente sede a .....  
in ..... Via.....  
c.f..... rappresentata dal Presidente  
.....

E

L'ISTITUZIONE SCOLASTICA ..... di .....  
sita in ..... Via.....  
c.f..... rappresentata dal Dirigente Scolastico  
.....

Per la realizzazione di uno o più dei seguenti **progetti didattico-sportivi ad indirizzo calcistico** proposti dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC (indicare il progetto prescelto):

- **Scuola dell'infanzia:** "Uno Due Calcio"
- **Scuola Primaria:** "GiocoCalciano"
- **Scuola Secondaria di Primo Grado:** "Ragazze in Gioco"   
"Tutti in Goal"

#### PREMESSA

- ❖ **Considerato** l'impegno del **Settore Giovanile e Scolastico della F.I.G.C.** nell'elaborazione di progetti, da realizzare, nel rispetto dell'autonomia scolastica costituzionalmente tutelata, in collaborazione con le Istituzioni Scolastiche, gli Enti locali e con le altre agenzie educative dei territori e finalizzati all'attuazione di attività, che portino i giovani a praticare lo sport con serenità e divertimento, a basare l'affermazione agonistica su una reale visione delle proprie capacità e limiti, ad accettarsi per quello che sono, senza essere costretti a prestazioni superiori alle proprie possibilità;
- ❖ **Ritenuto** che la realizzazione di attività sportive in ambito scolastico, con eventuali opportunità a carattere interdisciplinare, possa favorire processi di crescita utili contrastare la dispersione scolastica, l'abbandono sportivo e, più in generale, il disagio giovanile;
- ❖ **Valutato** l'aspetto educativo e formativo dell'attività sportiva che, opportunamente strutturata ed articolata in adeguati percorsi di apprendimento, è in grado di:
  - **concorrere** allo sviluppo di comportamenti responsabili attraverso l'esperienza di gioco e l'avviamento alla pratica sportiva sportiva, la conoscenza delle regole e il rispetto

delle stesse;

- **favorire** lo sviluppo cognitivo, stimolando la capacità di iniziativa e di risoluzione dei problemi ed aiutando gli allievi ad acquisire elevati livelli di autonomia personale, di consapevolezza del proprio corpo e di competenze motorie;
- **costituire** un prezioso supporto alla didattica, soprattutto quando tale attività è mirata ad un totale coinvolgimento delle scolaresche senza distinzione alcuna, con una reale integrazione degli alunni diversamente abili;

- ❖ **Esaminato** il progetto presentato dall'Associazione Sportiva ....., nel quale sono dettagliatamente illustrate le varie fasi della proposta formativa, specificati gli obiettivi educativi e didattici, precisato il percorso per raggiungere tali obiettivi e indicati gli strumenti di verifica ed i criteri di valutazione;
- ❖ **Vista** la delibera con cui il Collegio dei Docenti, in data ..... ed il Consiglio di Circolo/ d'Istituto, in data ....., hanno approvato la realizzazione di tale progetto, inserendolo nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) dell'Istituzione Scolastica;

#### SI CONVIENE E SI STIPULA QUANTO SEGUE:

- 1) Si costituisce un **Gruppo di Progetto**, con funzioni di verifica e controllo, nelle persone del:
  - a) **Dirigente Scolastico dell'Istituzione Scolastica** .....,
  - b) **Docente referente del Progetto** .....,
  - c) **Presidente (o suo Delegato) dell'Associazione Sportiva** .....,
  - d) **Coordinatore Regionale dell'Attività Giovanile e Scolastica della FIGC (o suo Delegato)** .....
- 2) Nell'ambito del progetto, all'**Associazione Sportiva** ..... viene affidato il compito di operare nell'Istituzione Scolastica "....." di ....., con i sotto elencati istruttori abilitati per la realizzazione del progetto stesso, che affiancheranno gli insegnanti di classe in orario curricolare e/o extra-curricolare (da specificare):
  - ☐ .....
  - ☐ .....
  - ☐ .....
  - ☐ .....
- 3) **L'Istituzione Scolastica** si impegna a mettere a disposizione, per la realizzazione del progetto, gli spazi coperti e/o scoperti normalmente utilizzati per le attività motorie e tutti i materiali necessari allo svolgimento delle attività previste (fatta eccezione di eventuali attrezzature specialistiche, che verranno fornite dall'Associazione Sportiva).
- 4) **I docenti delle classi** (pur affiancati dagli Istruttori dell'Associazione Sportiva) mantengono il loro ruolo di depositari dell'attività didattica e anche la responsabilità della vigilanza sugli alunni nel corso delle attività svolgendo, pertanto, un ruolo attivo nella realizzazione delle attività e nella verifica delle finalità previste nel progetto, anche partecipando alla formazione

ed all'aggiornamento per lo sviluppo del Calcio nella Scuola. A completamento del percorso formativo, per i docenti è prevista la partecipazione a titolo gratuito ai Corsi di Formazione "Livello E" proposti dal Settore Giovanile e Scolastico ed approvati dal Ministero dell'Istruzione e del Merito.

- 5) **Gli Istruttori dell'Associazione Sportiva**, autorizzati ad operare con le classi, si impegnano a svolgere, senza alcun onere economico a carico dell'Istituzione Scolastica, una funzione di affiancamento e di consulenza dei docenti delle classi stesse e sono, quindi, responsabili della correttezza delle attività motorie proposte, in coerenza con le finalità del progetto. Nel rapporto con i discenti gli istruttori si impegnano ad attuare modalità di relazione e di comunicazione consone al ruolo educativo che sono chiamati a rivestire e, nel contempo, a favorire un clima di lavoro sereno ed un coinvolgimento attivo di tutti gli alunni partecipanti. A tal proposito i Tecnici dovranno seguire un percorso di formazione ed aggiornamento per lo sviluppo del Calcio nella Scuola. Per tale motivo per i Tecnici è prevista la partecipazione a titolo gratuito ai Corsi di Formazione "Livello E" e "Livello D" proposti dal Settore Giovanile e Scolastico ed approvati dal Ministero dell'Istruzione e del Merito.
- 6) **L'attività prevista dal Progetto interesserà le classi** .....  
Sono programmati n°..... interventi per classe della durata di ..... ore ciascuno a partire dal ..... e sino al ..... nelle giornate di ..... per un totale annuo di ore.....e di mesi.....  
Il calendario degli interventi sarà predisposto in accordo con gli insegnanti delle classi interessate.
- 7) **L'Associazione Sportiva** si impegna ad inviare all'Ufficio del Coordinatore Regionale per l'Attività Giovanile e Scolastica della F.I.G.C. competente sul territorio, prima dell'inizio di ogni fase o dell'intera attività, il calendario degli interventi e, a conclusione dell'anno scolastico, la dichiarazione relativa alle ore di attività effettivamente svolte dagli istruttori della Società Sportiva. Tali documenti dovranno essere presentati su carta intestata della società sportiva, firmata dal Presidente, con timbro e firma del Dirigente Scolastico dell'Istituto Scolastico.
- 8) **Il Progetto** avrà durata ..... (indicare se annuale/biennale/triennale), con periodizzazione degli interventi concordata con l'Ufficio del Coordinatore Regionale per l'Attività Giovanile e Scolastica della F.I.G.C. (garante per l'Associazione Sportiva), che coordinerà gli aspetti tecnici dell'attività. Sarà eventualmente rinnovabile, se permarranno le condizioni riportate nella presente convenzione e sempre previo accordo similare, sottoscritto dalle parti.
- 10) **Le parti** dichiarano di accettare e si impegnano a rispettare le condizioni previste dalla presente convenzione.

Letto approvato e sottoscritto.

.....  
(luogo e data)

**Il Dirigente Scolastico**

**Il Presidente**

**dell'Istituzione Scolastica**

**dell'Associazione Sportiva**

VISTO

**Il Coordinatore Regionale FIGC SGS**



**CARTA INTESTATA DELLA ASSOCIAZIONE SPORTIVA**

....., lì .....

Al Dirigente Scolastico  
dell'Istituzione Scolastica

“ .....”

Via .....

.....

Oggetto: **Offerta d'intervento, a titolo gratuito, per la realizzazione, nell' a. s. ...., di un Progetto di Attività Motoria ad indirizzo calcistico**

Il sottoscritto ....., Presidente pro-tempore della Associazione Sportiva Dilettantistica ....., regolarmente affiliata alla F.I.G.C.-S.G.S. ed avente sede in ....., via ..... n° ....., tel. ....,

PROPONE

a codesta Istituzione Scolastica la realizzazione, nell'a.s. ...., dell'allegato “progetto di attività motoria ad indirizzo calcistico” in ambito di orario curricolare e/o extracurricolare.

Tale progetto, denominato ..... è stato elaborato dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica (S.G.S.) della F.I.G.C. e verrà attuato dalla nostra Associazione Sportiva mediante la realizzazione di attività motoria a carattere ludico e polivalente, nel rispetto dell'età e dell'esigenze specifiche degli alunni.

Per tale intervento codesta Istituzione Scolastica potrà avvalersi della collaborazione, a titolo completamente gratuito, di uno o più Istruttori della nostra Associazione Sportiva (insegnanti di Scienze Motorie o, comunque, in possesso di regolare diploma della F.I.G.C.), con cui si potranno concordare le modalità ed i tempi di realizzazione che riterrete più opportuni.

Il referente per il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica (S.G.S.) della F.I.G.C. è il Prof..... (Coordinatore Federale Regionale o suo delegato), che è a vostra disposizione per qualsiasi chiarimento, presso ....., tel. ....

Fiduciosi nella vostra adesione, restiamo in attesa di cortese risposta ed alleghiamo copia del progetto, nelle sue diverse fasi e/o articolazioni.

TIMBRO  
DELL'ASSOCIAZIONE  
SPORTIVA

\_\_\_\_\_  
(IL PRESIDENTE)



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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution  
programme

## 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

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





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"

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

#### Dimensioni del campo (figura 1)

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

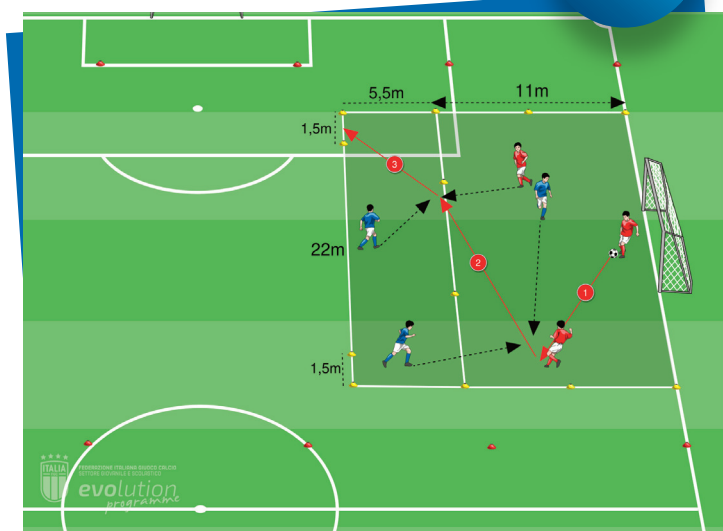


Figura 1

**Durata:** almeno 5 minuti.

### DESCRIZIONE

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

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

### REGOLE DEL GIOCO

#### Schieramento e ruoli

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

#### Retropassaggio al portiere

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

U10  
UNDER  
U11

### Falli e scorrettezze

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

### Ripresa del gioco

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

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI  
PER TORNARE  
ALLA LOCANDINA



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

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

### Dimensioni del campo (figura 2):

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

**Durata:** almeno 5 minuti.

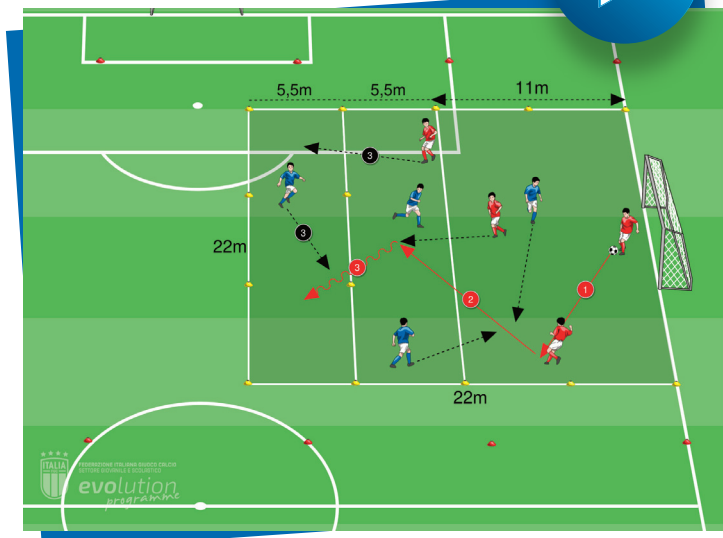


Figura 2

## DESCRIZIONE

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

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

## REGOLE DEL GIOCO

### Schieramento e ruoli

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

### Conquista dell'area di meta

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







### Retropassaggio al portiere

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

### Falli e scorrettezze

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

### Ripresa del gioco

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

### Due casi limite

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

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

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

U10  
UNDER  
U11

## DUELLO

### Attività

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

### Proposte di gioco

Le attività 1 contro 1 vengono scelte dagli allenatori tra:

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

### Note generali

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI  
PER TORNARE  
ALLA LOCANDINA



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

Dimensioni del campo (figura 3):

✓ Rettangolo: 5,5x11 metri.

Numero di giocatori:

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

### DESCRIZIONE

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



Figura 3

### REGOLE DEL GIOCO

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



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

CLICCA E GUARDA IL VIDEO



**Dimensioni del campo (figura 4):**

✓  **Rettangolo:** 5,5x11 metri.

**Numero di giocatori:**

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

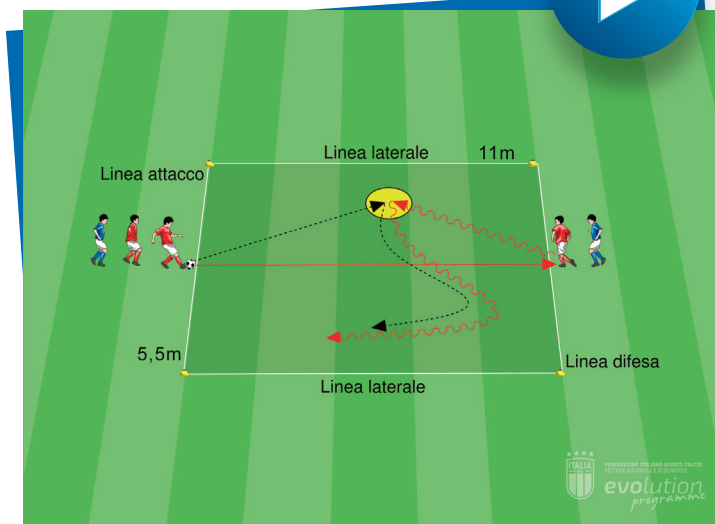


Figura 4

### DESCRIZIONE

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

### REGOLE DEL GIOCO

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



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

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

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

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

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

### 3) *Attività di duello*

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

### Note generali

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

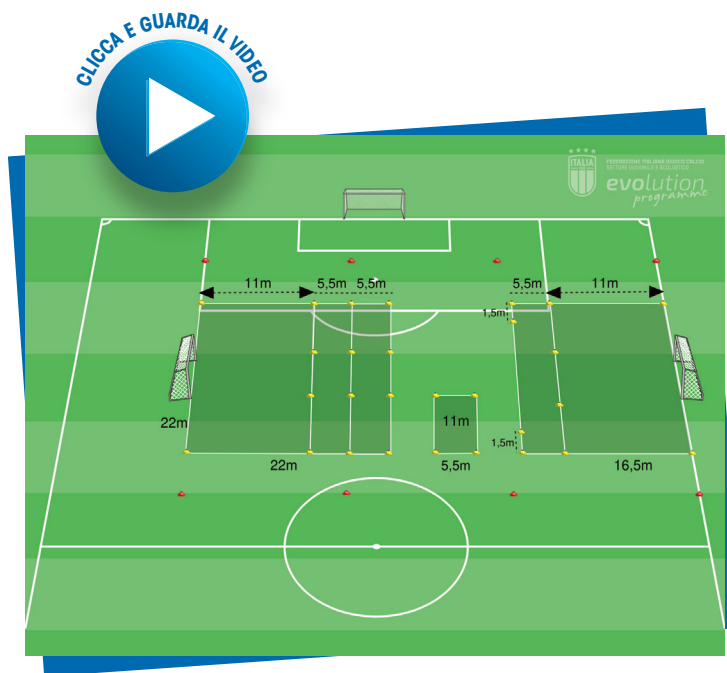


Figura 5

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



# U10 UNDER U11

2



## MULTI-PARTITE



## MULTI-PARTITE CATEGORIA U10/U11

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

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

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

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

NUMERO GIOCATORI DISPONIBILI	MULTI-PARTITE
<b>0-5 giocatori in panchina</b>	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>
<b>6 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 3 contro 3
<b>7 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
<b>8 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 4 contro 4
<b>9 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
<b>10 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 5 contro 5
<b>11 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
<b>12 giocatori</b>	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
<b>13 giocatori</b>	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
<b>14 giocatori</b>	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.

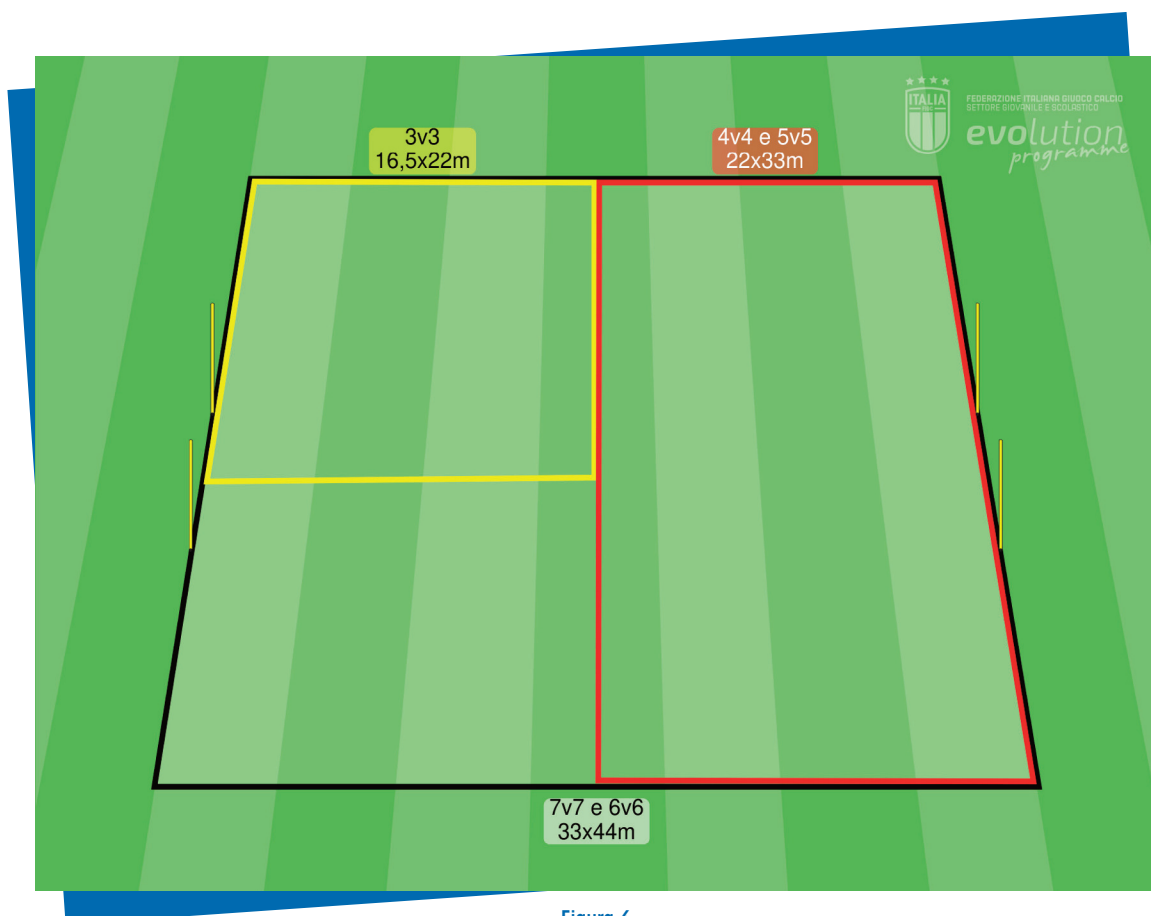


Figura 6





## 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.

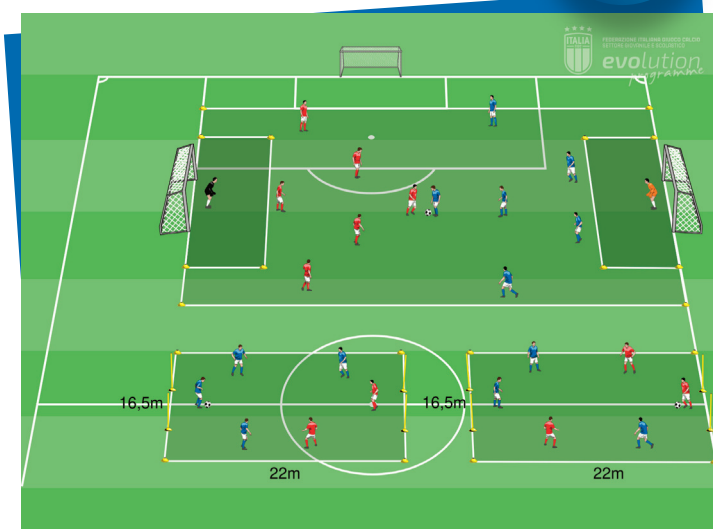


Figura 7

### 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.

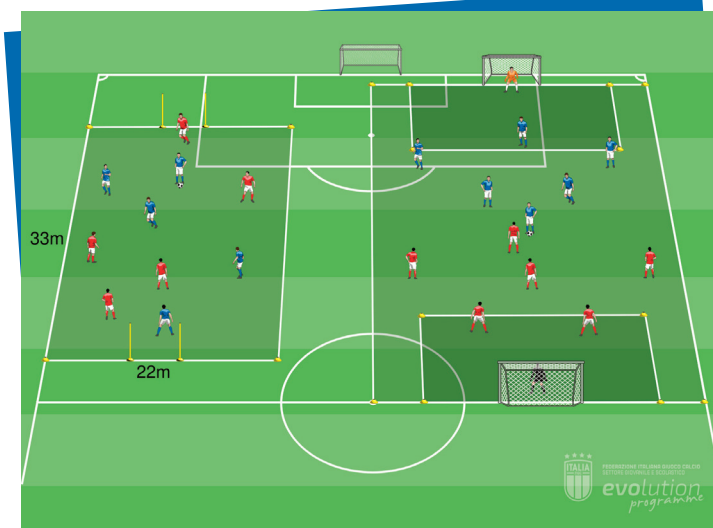


Figura 8



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

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

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

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



# U10 UNDER U11

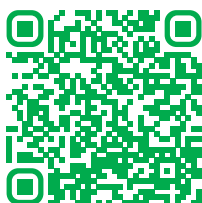
5



## RICERCHE E NUMERI

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

---



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE





# U10 UNDER U11

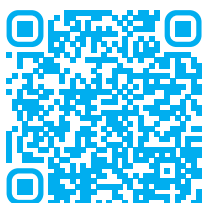
6



## AGGIORNAMENTI

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

---



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

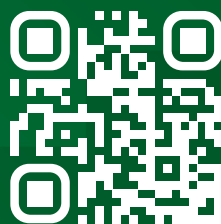




FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution  
programme*

# GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER U13

**TUTTI**

Adatta  
le modalità  
di gioco  
alle necessità  
dei giovani  
giocatori

**DI PIÙ**

Concedi  
maggiore  
tempo  
di impegno  
motorio  
in partita

**MEGLIO**

Varia  
le esperienze  
di gara per  
garantire una  
formazione  
completa

VERSIONE 2



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution  
programme

## 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

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





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"

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

#### Dimensioni del campo (figura 1):

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

**Durata:** almeno 5 minuti.

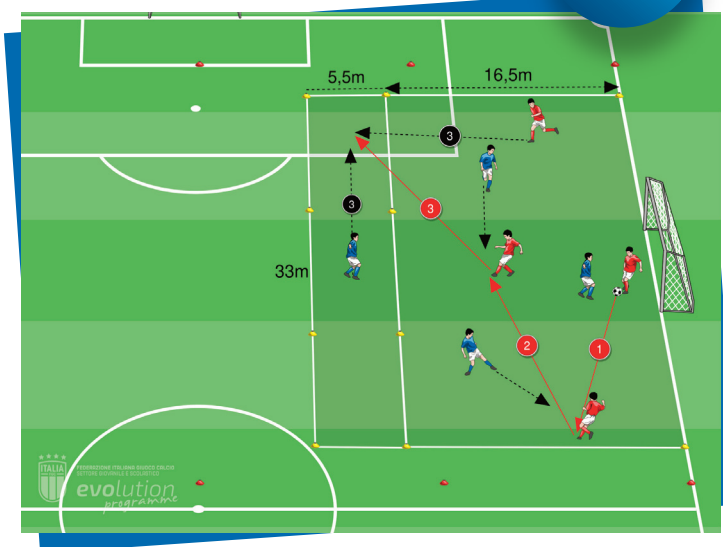


Figura 1

## DESCRIZIONE

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

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

## REGOLE DEL GIOCO

### Schieramento e ruoli

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

### Conquista dell'area di meta

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





### Intercetto da parte del sostegno

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

### Retropassaggio al portiere

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

### Falli e scorrettezze

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

### Fuorigioco

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

### Ripresa del gioco

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

### Due casi limite

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

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





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

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

### 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).

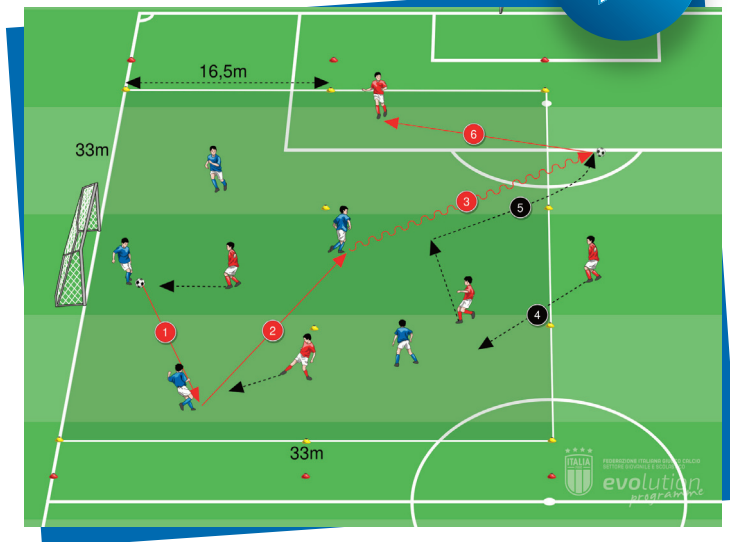


Figura 2

**Durata:** almeno 5 minuti.

## 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.





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

U12  
UNDER  
U13

### Falli e scorrettezze

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

### Fuorigioco

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

### Ripresa del gioco

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

### Un caso limite

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

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI  
PER TORNARE  
ALLA LOCANDINA





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution  
programme

U12  
UNDER  
U13

## DUELLO

### Attività

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

### Proposte di gioco

Le attività 1 contro 1 vengono scelte dagli allenatori tra:

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

### Note generali

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI  
PER TORNARE  
ALLA LOCANDINA



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

**Dimensioni del campo (figura 3):**

✓ **Rettangolo:** 5,5x11 metri.

**Numero di giocatori:**

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

### DESCRIZIONE

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



Figura 3

### REGOLE DEL GIOCO

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



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

CLICCA E GUARDA IL VIDEO



Dimensioni del campo (figura 4):

✓ Rettangolo: 5,5x11 metri.

Numero di giocatori:

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

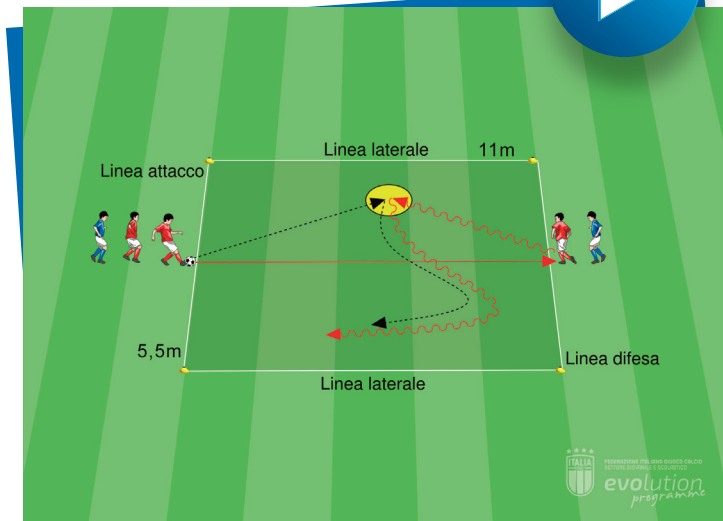


Figura 4

### DESCRIZIONE

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

### REGOLE DEL GIOCO

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



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

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

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

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

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

### 3) Attività di *Duello*

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

### Note generali

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

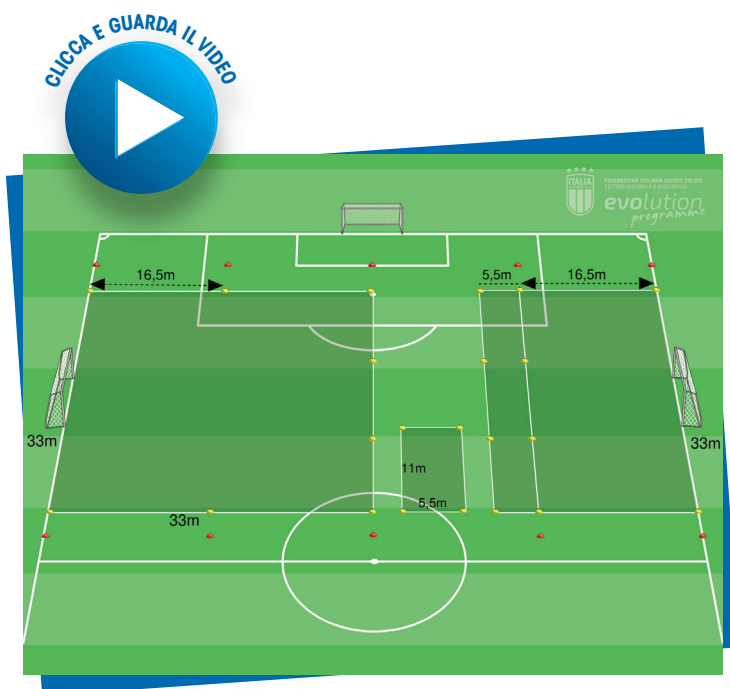


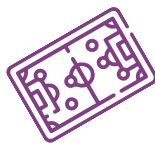
Figura 5

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



# U12 UNDER U13

2



## MULTI-PARTITE



## MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

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

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

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

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

NUMERO GIOCATORI DISPONIBILI	MULTI-PARTITE
<b>0-5 giocatori in panchina</b>	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>
<b>6 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 3 contro 3
<b>7 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
<b>8 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 4 contro 4
<b>9 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
<b>10 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 5 contro 5
<b>11 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
<b>12 giocatori</b>	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
<b>13 giocatori</b>	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
<b>14 giocatori</b>	Uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3
<b>18 giocatori</b>	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.

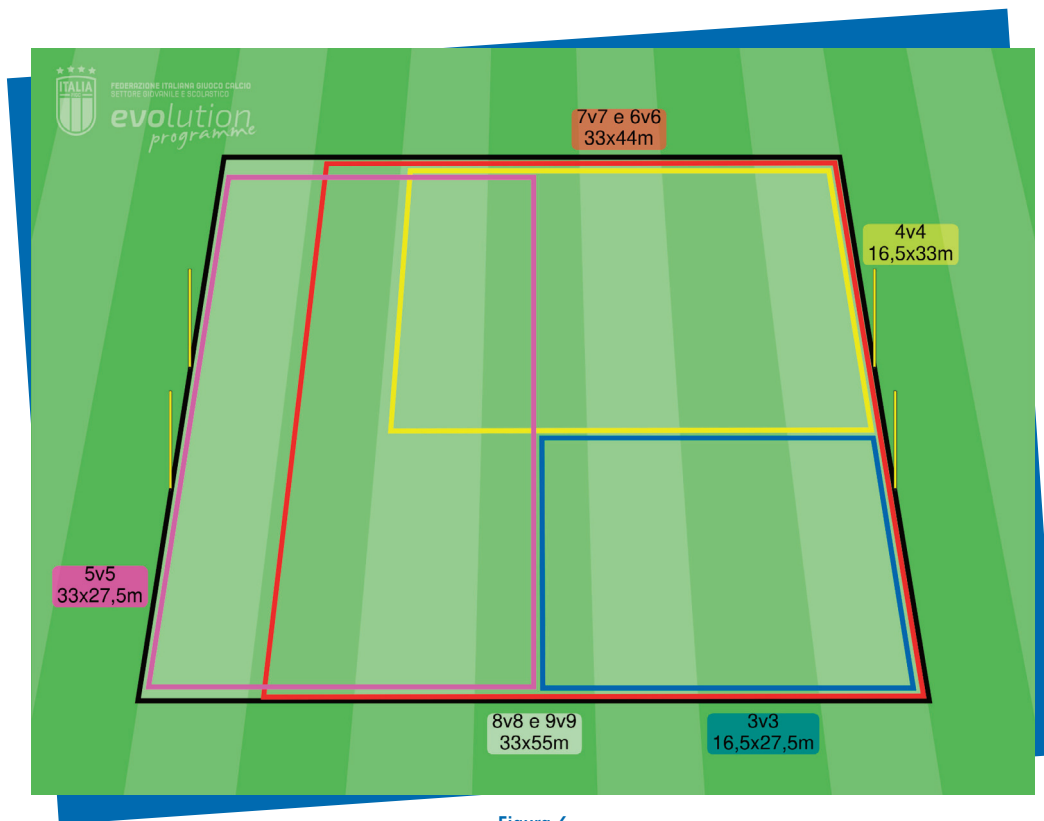


Figura 6



## 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.

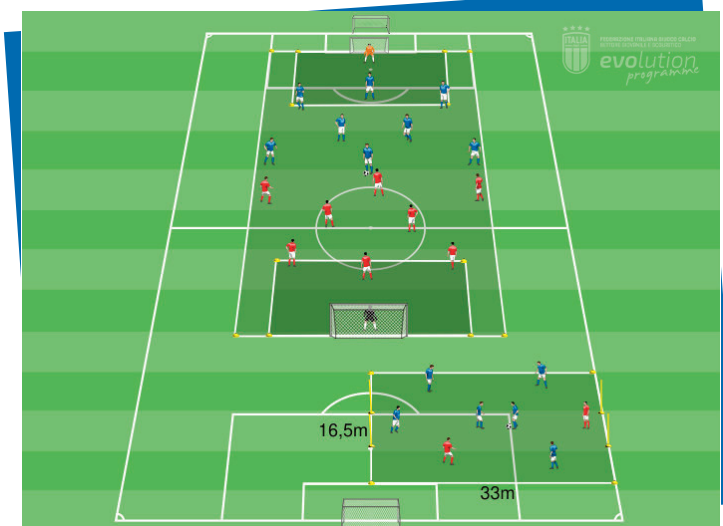


Figura 8



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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

**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](http://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		
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		
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

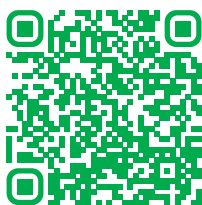
5



## 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

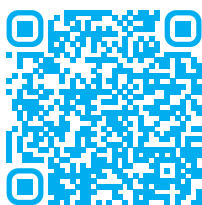
5



## AGGIORNAMENTI

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

---



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

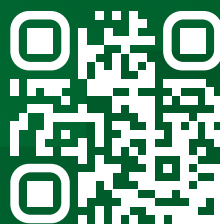




FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

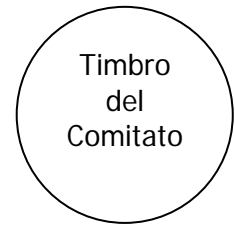
*evolution*  
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE





Spett.le C. R. \_\_\_\_\_  
LND - FIGC  
Via \_\_\_\_\_  
Cap \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_



**RICHIESTA DI DEROGA PER LE RAGAZZE CALCIATRICI**  
che chiedono di giocare nella fascia d'età inferiore alla propria età

SCHEDA ESERCENTI LA POTESTÀ GENITORIALE

Società \_\_\_\_\_ Matricola \_\_\_\_\_

Padre \_\_\_\_\_

Madre \_\_\_\_\_

**Esercenti la potestà genitoriale sulla minore**

\_\_\_\_\_ Nata il \_\_\_\_\_

**DICHIARANO**

Di autorizzarla a partecipare ai tornei della F.I.G.C. - S.G.S. nella fascia d'età inferiore rispetto alla propria età

nella seguente attività:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Under 15 (nati nel 2010 - 2011)         | <input type="checkbox"/> Under 14 (nati nel 2011)             |
| <input type="checkbox"/> Esordienti Misti (nati nel 2012 - 2013) | <input type="checkbox"/> Esordienti 2° Anno (nati nel 2012)   |
| <input type="checkbox"/> Esordienti 1° Anno (nati nel 2013)      | <input type="checkbox"/> Pulcini Misti (nati nel 2014 - 2015) |
| <input type="checkbox"/> Pulcini 2° Anno (nati nel 2014)         | <input type="checkbox"/> Pulcini 1° Anno (nati nel 2015)      |
| <input type="checkbox"/> Primi Calci (nati nel 2016)             | Altro _____   |

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



**FIRMA DEI GENITORI**

Padre \_\_\_\_\_

Madre \_\_\_\_\_



## L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso

“Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il “metodo dell'autoarbitraggio” [...].

Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente-arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.”

*(Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico - FIGC)*

A seguito dell'introduzione delle modalità di Autoarbitraggio nella categoria Pulcini, si vogliono sintetizzare alcuni aspetti caratteristici e delle sue modalità di esecuzione.

Innanzitutto ci preme sottolineare l'importanza di avere una guida di riferimento in ciascuna gara, che riteniamo debba essere il Dirigente-Arbitro, ossia una persona adeguatamente formata per adempiere tale compito.

### FINALITÀ

1. Stimolare l'auto-organizzazione
2. Conoscere e applicare correttamente il Regolamento di Gioco
3. Creare un clima positivo
4. Educare ed insegnare, giocando.

### IL RUOLO DEL DIRIGENTE ARBITRO

<b>Compiti didattici</b>	Deve conoscere le regole di gioco e informarsi sulle relative differenze e sulle modalità applicative nell'attività di base
<b>Compiti organizzativi</b>	In sintonia con i dirigenti societari, collabora all'organizzazione delle gare informandosi su tutti gli adempimenti pre, durante e post gara
<b>Rapporti con i tecnici</b>	Comunica con il Responsabile Tecnico e gli allenatori sui rinforzi educativi che riguardano principalmente la gara negli aspetti comportamentali
<b>Rapporti con i giocatori</b>	Li aiuta nella conoscenza delle regole di gioco, favorendone il rispetto, con un comportamento imparziale che rappresenti un esempio positivo

(fonte: Guida Tecnica per le Scuole di Calcio, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 40)

Il Dirigente Arbitro garantisce lo “Spirito di Gioco”, assicurando:

1. Sicurezza dei giocatori
2. Pari opportunità di gioco
3. Continuità del gioco
4. Piacere di giocare

**“Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi è parte di un contesto di apprendimento.”**

(“Guida Tecnica per le Scuole di Calcio”, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 38).

## COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

### *Prima della gara*

- ✓ Definire, con i Tecnici e i Dirigenti delle squadre coinvolte, modalità di intervento nel corso della gara, seguendo le linee guida della FIGC-Settore Giovanile e Scolastico
- ✓ Identificare (in base alle vigenti norme) i giocatori riportati nella lista gara, insieme ad un Dirigente della Squadra con cui avviene il confronto
- ✓ Spiegare e/o ricordare ai giovani calciatori la modalità dell'autoarbitraggio e alcune regole significative del gioco
- ✓ Dare istruzioni pratiche ai giovani calciatori (es. “quando volete richiamare l'attenzione su una irregolarità, alzate la mano e chiamate a voce alta «punizione» oppure «fallo»...”)
- ✓ Fare l'ingresso in campo e i saluti

*La fase che precede la gara è sicuramente molto importante per favorire la conoscenza tra i bambini delle due squadre e tra gli adulti coinvolti (tecnici e dirigenti), aiutando a creare un clima positivo per permettere ai bambini coinvolti di esprimere al meglio le proprie abilità.*

### *Durante la gara*

- ✓ Supervisionare la gara
- ✓ Intervenire se **STRETTAMENTE NECESSARIO** (per infortuni, per garantire la sicurezza, in caso di evidenti e gravi scorrettezze...)
- ✓ Favorire l'autogestione della partita: *per tale motivo potrebbe risultare utile individuare 1-2 bambini di ciascuna squadra che, in caso di situazioni dubbie, possano decidere in merito insieme ai bambini eventualmente coinvolti. In ogni caso è bene che situazioni del genere siano comunque osservate con estrema attenzione dal Dirigente-Arbitro e comunque dai Tecnici e dai Dirigenti*
- ✓ Negli intervalli tra i 3 o 4 tempi, informare i giovani calciatori di eventuali comportamenti non consoni svoltisi durante la gara e dare indicazioni propositive al riguardo (es. “quando cerchi di prendere la palla all'avversario, fallo senza spingere”, “ricordati che quando esegui la rimessa laterale i piedi devono essere fuori dal campo”, ecc).
- ✓ Cronometrare il tempo di gioco
- ✓ Fermare il tempo di gioco per il *Time Out* chiesto dai tecnici
- ✓ Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una “**GREEN CARD**”, che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
- ✓ Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base

- Si consiglia di utilizzare un taccuino dove registrare le osservazioni da riportare ai giocatori durante l'intervallo fra i tempi di gioco e dove registrare le sostituzioni dei giocatori.

### *Dopo la gara*

- ✓ Fare eseguire i saluti
- ✓ Fornire, quando necessario, feedback ai giovani calciatori e/o ai Tecnici e Dirigenti
- ✓ Compilare il referto e sottoscriverlo unitamente ai Dirigenti delle due squadre
- ✓ Favorire l'organizzazione del "Terzo Tempo Fair Play", invitando i genitori a portare una merenda da far condividere a tutti i bambini che hanno partecipato alla gara (Tè caldo, crostata, ecc.)

### Suggerimenti e linee guida

È opportuno che i bambini, prima di prendere parte alle gare, vengano formati sulle regole del gioco. Pertanto ciascuna società dovrà occuparsi di coinvolgere esperti delle regole del gioco applicate nell'Attività di Base, come, ad esempio:

- la Sezione AIA di appartenenza
- gli Arbitri (in attività o dimessi)
- gli Esperti dell'Attività di Base messi a disposizione del Coordinamento Federale Regionale-SGS
- i Dirigenti-Arbitro appositamente formati

È quindi evidente che durante gli allenamenti settimanali il Tecnico dovrà "allenare" i giovani calciatori all'autoarbitraggio, in accordo con le finalità di cui sopra.

È molto importante che le società informino i genitori dei giovani calciatori sulla Modalità dell'Autoarbitraggio, sulle sue finalità e sulle modalità esecutive, così da creare quell'ideale clima positivo in cui il giovane calciatore possa apprendere nel miglior modo possibile.

Durante la gara, tecnico, dirigenti accompagnatori e pubblico devono fare attenzione a non influenzare le decisioni dei giocatori (es. "prendila che è nostra!", "vai avanti che non è fallo" ecc.).

In caso di particolari situazioni di gioco, di seguito sono schematizzate alcune semplici soluzioni:

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

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

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

Attendere un attimo prima di intervenire!!\*

*Si ringrazia il Coordinamento Federale Regionale Friuli Venezia Giulia del Settore Giovanile e Scolastico per il contributo offerto per la realizzazione di tale documento*



## LE MODALITÀ DI GIOCO DELLA CATEGORIA PULCINI E LE VARIAZIONI REGOLAMENTARI APPOSITAMENTE PREVISTE

- o La gara si disputa con le seguenti modalità:
  - Pulcini 1° anno 7c7 (var. 6c6) (nati nel 2015, con possibilità di utilizzare 3 giovani nati nel 2016, come meglio specificato nel CU n.1 del SGS)
  - Pulcini 2° anno 7c7 (var. 6c6) (nati nel 2014, con possibilità di utilizzare 3 giovani nati nel 2015)
  - Pulcini Misti 7c7 (var. 6c6) (nati dall'1.1.2014 al 31.12.2015, con possibilità di partecipazione dei nati nel 2016 che hanno compiuto 8 anni)

Nel caso in cui le società abbiano un numero sufficiente di bambini e altri spazi di gioco, è possibile effettuare più confronti contemporaneamente nella medesima modalità di gioco o con un numero inferiore di giocatori.

- o Tutti i bambini iscritti nella lista di gara devono partecipare alla gara. In particolare, obbligo di partecipare ad almeno uno dei primi due tempi di gioco, senza essere sostituiti, mentre nel terzo tempo è possibile effettuare sostituzioni libere, con l'auspicio di partecipare a due tempi sui tre previsti.

Nei primi due tempi non sono previste sostituzioni per i nuovi entrati, pertanto, nel secondo tempo, è possibile effettuare sostituzioni durante il gioco solo tra i bambini che hanno giocato nel primo tempo.

- o Durata della gara: 3 tempi di 15' ciascuno

Nel caso in cui, le società abbiano un numero ampio di giocatori e non sia stato possibile effettuare più partite in contemporanea ed il tempo a disposizione lo consenta, è possibile disputare il 4° tempo della durata di 15'. In tal caso, tutti i bambini devono giocare per almeno due tempi di gioco, ma non possono prendere parte a più di tre.

- o La regola del fuorigioco non è applicata nella categoria Pulcini
- o In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, ma viene applicato il divieto di pressing sul portiere che riceve che non può essere attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato
- o Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; Il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo
- o Rimessa laterale effettuata con le mani
- o Rimessa dal fondo effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore
- o Ogni tempo di gioco inizia da 0-0, iniziando quindi un nuovo confronto e consentire ai bambini "nuovi entrati" di "partecipare alla propria gara"
- o Qualora si raggiunga una differenza di 5 reti tra una squadra e l'altra nel corso del tempo di gioco, la squadra che sta perdendo può inserire un giocatore in più in campo, fino al raggiungimento di un passivo di 3 reti.
- o È previsto l'utilizzo della "GREEN CARD", il cartellino verde che premia particolari gesti di Fair Play nei confronti del gioco, degli avversari, del pubblico, etc.
- o In ciascun tempo i tecnici possono richiedere un time-out della durata di 1'. Per farlo è necessario che il gioco sia fermo e che la palla sia in possesso della squadra che lo richiede, nella propria metà campo.
- o Al termine della gara tutti i bambini devono ritrovarsi al centro del campo per salutarsi.
- o Dimensioni del campo e delle porte:
  - Campo 6c6 mt 40-50 x 25-30 Porte: mt 5,00 x 1,80 (oppure mt 4-6x1,80x2)
  - Campo 7c7 mt 50-65 x 35-45 Porte: mt 5,00 x 1,80 (oppure mt 4-6x1,80x2)
- o Area di rigore di forma rettangolare delle seguenti dimensioni di massima:
  - mt 22 x 11
- o Distanza Calcio di Rigore mt 7 Distanza della barriera mt 6



# Progetto “Green Card” Fair Play - FIGC-SGS



## OBIETTIVI

Rilanciare il messaggio del Fair Play in campo

Progetto dedicato alle categorie di base Esordienti e Pulcini

## PROGRAMMA

- ✓ Definizione di nuovi criteri di assegnazione della Green Card
- ✓ Distribuzione della Green Card in tutte le Scuole di Calcio in Italia
- ✓ Sviluppo criteri premianti dei giovani calciatori “GREEN PLAYERS”
- ✓ Creazione di eventi dedicati ai “Green Players”

## CRITERI DI ASSEGNAZIONE DELLA GREEN CARD

- ✓ Assegnazione della Green Card per gesti significativi durante il gioco e dopo il termine della gara
- ✓ Assegnazione della Green Card al termine della gara per la correttezza, la lealtà, lo spirito del gioco. La Green Card in questo caso può essere assegnata al giovane calciatore o alla Squadra nel suo complesso

## MODALITA' DI ASSEGNAZIONE DELLA GREEN CARD

- ✓ Nel primo caso la Green Card viene assegnata dall'arbitro o, nel caso di auto arbitraggio, di concerto tra dirigente arbitro e istruttori delle due squadre e dovrà essere mostrata durante il gioco al giovane calciatore che l'ha meritata, estraendo il cartellino e stringendo la mano al bambino
- ✓ Nel secondo caso la Green Card viene assegnata da ciascuna squadra alla squadra avversaria. Per tale assegnazione dovrà essere prevista una breve cerimonia al termine della gara da svolgersi al centro del campo

## COMUNICAZIONE DELLA GREEN CARD

- ✓ Le società dovranno comunicare al Coordinamento Federale Regionale SGS e alla Delegazione di appartenenza, tramite il referto gara, i soggetti che hanno meritato la Green Card
- ✓ I soggetti parteciperanno all'estrazione dei premi messi a disposizione (prevedendo una graduatoria FAIR PLAY con il numero di Green Card assegnate a ciascun giocatore ed a ciascuna squadra)

## ULTERIORI OPPORTUNITA' PER DARE VISIBILITA' AI GESTI DI FAIR PLAY

Le Società dovranno segnalare alla Delegazione Provinciale/Territoriale competente nel territorio ed al Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, particolari gesti che si sono evidenziati durante la gara, non solo tramite il referto di gara, ma attraverso una specifica comunicazione.

Il Settore Giovanile e Scolastico pubblicherà nelle pagine regionali o in quella nazionale del proprio sito [www.settoregiovanile.figc.it](http://www.settoregiovanile.figc.it) i gesti e le situazioni particolarmente rilevanti al fine di dare opportuna visibilità ai gesti di Fair Play evidenziati nell'ambito delle categorie di base.

### LA GREEN CARD:



La Green Card dovrà evidentemente premiare gesti spontanei dei giovani, come ad esempio:

1. Interrompere una chiara occasione da goal per soccorrere un giocatore;
2. Auto-sanzionare un fallo o una rimessa a favore della squadra avversaria;
3. tutte le situazioni che aiutano l'arbitro nella direzione della gara;
4. la squadra che ha perso il confronto si complimenta con quella che ha vinto e quella che ha vinto sostiene, incoraggiandola, la squadra che ha perso, in particolare nei confronti di errori clamorosi...;
5. bambini che interrompono il gioco per "schiamazzi" del pubblico.

