



COMUNICATO NUMERO 18 DATA PUBBLICAZIONE 17/11/2023

STAGIONE SPORTIVA 2023/2024

DAL COMUNICATO UFFICIALE REGIONALE N° 35 DEL 16 NOVEMBRE 2023 SI RIPORTA QUANTO SEGUE:

1. LEGA NAZIONALE DILETTANTI

1.1 SEGRETERIA L.N.D.

1.1.1 RISOLUZIONE DEL RAPPORTO CONTRATTUALE DI LAVORO SPORTIVO E SVINCOLO CALCIATORI E CALCIATRICI NON PROFESSIONISTI/E

Vista la documentazione depositata a mezzo Posta Elettronica Certificata presso questo Comitato Regionale, si dichiara la decadenza del tesseramento, secondo quanto disposto dall'Art. 117 bis delle N.O.I.F., dei seguenti calciatori/calciatrici:

Matricola	Cognome e Nome	Data nascita	Società
1002924	KAMBO DYLAN	11/11/1995	ASD STRESA VERGANTE

2. SETTORE GIOVANILE SCOLASTICO

2.1 SEGRETERIA S.G.S.

2.1.1 ATTIVITÀ UNDER 13 FAIR PLAY ELITE S.S. 2023/2024

In riferimento all'attività in epigrafe e a quanto pubblicato sul comunicato ufficiale n. 59 del Settore Giovanile Scolastico nazionale, allegato al presente comunicato regionale, si informano le Società aventi diritto alla partecipazione che le stesse dovranno perfezionare la propria iscrizione solo ed esclusivamente online, utilizzando il link <https://figc.it/it/giovani/competizioni/under-13-elite/iscrizione/>, **entro e non oltre le ore 12.00 del 24 novembre 2023.**

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

Le modalità di gioco dell'attività sono regolate dal Comunicato n. 59 sopra citato.

2.1.2 ATTIVITÀ UNDER 12 FEMMINILE – S.S. 2023/2024

In riferimento all'attività in epigrafe e a quanto pubblicato sul comunicato ufficiale n. 58 del Settore Giovanile Scolastico nazionale, allegato al presente comunicato regionale, si informano le Società aventi diritto alla partecipazione che le stesse dovranno perfezionare la propria iscrizione solo ed

esclusivamente online, utilizzando il link <https://figc.it/it/giovani/competizioni/under-12-femminile/iscrizione/>, entro e non oltre le ore 12.00 del 30 novembre 2023.

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

Le modalità di gioco dell'attività sono regolate dal Comunicato n° 58 sopra citato.

3. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

3.1 CLASSIFICA UNDER 16 (GIRONE DI ANDATA)

Riportiamo la classifica del Campionato Allievi Under 16 al termine del girone di andata:

CLASSIFICA PARZIALIZZATA (GIRONE DI ANDATA)
STAGIONE SPORTIVA:23/24 CAMPIONATO ALLIEVI B UNDER 16 PROVINC-VCO GIRONE UN

=====										
Societa'	Punti	PG	PV	PN	PP	RF	RS	DR	Pen	

1 U.S.D.VARZESE	15	6	5	0	1	22	9	13	0	
2 A.S.D.A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	12	6	4	0	2	31	10	21	0	
3 A.S.D.GRAVELLONA SAN PIETRO	12	6	4	0	2	21	5	16	0	
4 U.S.D.CANNOBIESE 1906	12	6	4	0	2	26	11	15	0	
5 A.S.D.ARONA CALCIO	9	6	3	0	3	18	10	8	0	
6 A.S.D.SOCCER GATTICO VERUNO	3	6	1	0	5	5	46	41	0	
7 A.S.D.CIREGGIO	0	6	0	0	6	4	36	32	0	

3.2 RIENTRO DAL PRESTITO

Riteniamo utile rammentare a tutte le Società quanto previsto dalla vigente normativa (art. 103 bis comma 5 N.O.I.F.) in merito a quanto indicato in oggetto.

La risoluzione consensuale dei trasferimenti a titolo temporaneo intervenuti fra società dilettantistiche può essere esercitata nel periodo compreso fra il 1° settembre e il termine ultimo del periodo stabilito dal Consiglio Federale per i trasferimenti e le cessioni suppletive; gli accordi, formalizzati dalle tre parti interessate, possono essere depositati presso le Leghe, le Divisioni, il Dipartimento Interregionale, i Comitati Regionali e Provinciali competenti, le Delegazioni Provinciali e Distrettuali competenti.

L'operazione telematica deve essere avviata dalla società **CEDENTE (cioè la titolare del vincolo)**.

Ripristinati così i rapporti con l'originaria società cedente, il calciatore può essere dalla stessa utilizzato nelle gare dell'attività ufficiale immediatamente successive.

Il calciatore medesimo può essere altresì oggetto di ulteriore e successivo trasferimento, sia a titolo temporaneo che definitivo, nel periodo previsto per i trasferimenti e le cessioni suppletive soltanto se l'accordo fra le parti sia stato formalizzato e depositato entro il giorno che precede l'inizio del secondo periodo stabilito per le cessioni e i trasferimenti medesimi. Tale ulteriore e successivo trasferimento per il "giovane dilettante", rientrato nella sua originaria società dilettantistica, può essere consentito sia a favore di società professionistica, sia a favore di società dilettantistica.

3.3. PROLUNGAMENTO ATTIVITÀ

Con riferimento all'attività delle categorie: **Pulcini misti, Primi calci 8 anni (girone A, B e C), e Piccoli amici girone A**, la cui programmazione è in scadenza il 18 e 19 novembre 2023, la Delegazione ha deciso di prolungare l'attività con ulteriori tre fine settimana di gare, da disputare il 25/26 novembre, 2/3 dicembre e 9/10 dicembre 2023. Il programma gare prevede la disputa delle prime tre giornate del calendario attualmente in vigore ma con squadre e campi invertiti.

3.4 OPERATIVITÀ UFFICI DELEGAZIONE

Informiamo le Società che la Sede della Delegazione nei prossimi giorni subirà le seguenti modifiche in termini di apertura ed operatività:

- Lunedì 20 novembre 2023: chiuso tutto il giorno.

3.5 VARIAZIONI AL CALENDARIO GARE

<u>GARA</u>	<u>CATEGORIA</u>	<u>DATO VARIATO</u>
Soccer Gattico Veruno-Cannobiese	Under 16 2^ ritorno	Sabato 18 novembre 2023, ore 16:00
Riviera d'Orta-Omegna	Under 19 9^ andata	Inizio ore: 14:00

3.6 GIACENZA TESSERINI PERSONALI DI RICONOSCIMENTO

Informiamo le sotto indicate società che sono a disposizione per il ritiro presso la Sede dei tesserini personali di riconoscimento:

AGRANO, CANNOBIESE, CIREGGIO, ESIO, FERILO, GRAVELLONA SAN PIETRO, OMEGNA, SAN FRANCESCO, STRESA VERGANTE, VOLUNTAS SUNA

3.4 ALLEGATI: COMUNICATI DELLA DELEGAZIONE DI NOVARA

Le società della Delegazione VCO che svolgono attività anche con la Delegazione di Novara possono leggere notizie relative ai campionati cliccando sul link sotto riportato:

https://piemontevda.lnd.it/cu_15_novara_16_11_2023/

RISULTATI

TERZA CATEGORIA

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 12/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 8 Giornata - A		
G.S. MONTEBUGLIO A.S.D.	- 1924 SUNO F.C.D.	0 - 3
MERGOZZESE	- GARGALLO	2 - 1
MONTECRESTESE	- GSD DORMELLETO	0 - 2
OLEGGIO CASTELLO	- VERBANIA OLYMPIA 20.20	11 - 1
PREGLIESE	- SOCCER GATTICO VERUNO	2 - 1

JUNIORES UNDER 19 PROVINC.-VCO

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 8 Giornata - A		
ARONA CALCIO	- RIVIERA D ORTA	0 - 0
CASTELLETTESE	- FERILO CALCIO	1 - 3
GRAVELLONA SAN PIETRO	- STRESA VERGANTE	2 - 4
JUVENTUS DOMO	- CIREGGIO	9 - 0

ALLIEVI UNDER 16 PROVINC.-VCO

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 1 Giornata - R		
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- ARONA CALCIO	4 - 0
(1) CANNOBIESE 1906	- VARZESE	4 - 2
GRAVELLONA SAN PIETRO	- SOCCER GATTICO VERUNO	5 - 0

(1) - disputata il 12/11/2023

GIOVANISSIMI UNDER 15 PROV.-VCO

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 12/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 8 Giornata - A		
ARONA CALCIO	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	1 - 1
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- OLEGGIO CASTELLO	4 - 0
GRAVELLONA SAN PIETRO	- MERGOZZESE	1 - 2

ORNAVASSESE	- CREVOLESE A.S.D.	0 - 10	
VARZESE	- S.FRANCESCO	0 - 1	

GIOVANISSIMI UNDER 14 PROV-VCO

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 12/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 2 Giornata - A			
ARONA CALCIO	- GRAVELLONA SAN PIETRO	0 - 8	
S.FRANCESCO	- BAGNELLA CALCIO 1972	0 - 6	
STRESA VERGANTE	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	1 - 1	
VARZESE	- VERBANIA CALCIO	0 - 8	
VOLUNTAS SUNA	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	0 - 1	

ESORDIENTI 1°anno VERBANIA aut

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 6 Giornata - A			
(1) BAGNELLA CALCIO 1972	- VOLUNTAS SUNA	0 - 0	
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- CALCIO VOGOGNA	0 - 0	
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- VERBANIA CALCIO	0 - 0	
JUVENTUS DOMO	- S.FRANCESCO	0 - 0	

(1) - disputata il 12/11/2023

ESORDIENTI 2°anno 9v9 AUT-VCO

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 1 Giornata - R			
BAGNELLA CALCIO 1972	- VERBANIA CALCIO	0 - 0	
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- JUVENTUS DOMO	0 - 0	
US PROVIGEZZO	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	-	R

ESORDIENTI MISTI VERBANIA aut.

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 6 Giornata - A			
CANNOBIESE 1906	- GRAVELLONA SAN PIETRO	0 - 0	
CREVOLESE A.S.D.	- VARZESE sq.B	0 - 0	
MASERA	- US PROVIGEZZO	0 - 0	
ORNAVASSESE	- STRESA VERGANTE	0 - 0	
VARZESE	- MERGOZZESE	0 - 0	

PULCINI 2°anno VERBANIA autun.

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 14/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 3 Giornata - A			
VARZESE	- VOLUNTAS SUNA	0 - 0	

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 6 Giornata - A			
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- VARZESE	0 - 0	
BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	- BAGNELLA CALCIO 1972	0 - 0	
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- VERBANIA CALCIO	0 - 0	
(1) GRAVELLONA SAN PIETRO	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	0 - 0	
VOLUNTAS SUNA	- JUVENTUS DOMO	0 - 0	

(1) - disputata il 14/11/2023

PULCINI MISTI VERBANIA autunno

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 6 Giornata - A			
MASERA	- MERGOZZESE	0 - 0	
ORNAVASSESE	- US PROVIGEZZO	0 - 0	
STRESA VERGANTE	- VERBANIA CALCIO	0 - 0	

PULCINI 1°anno VERBANIA autun.

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 15/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE B - 3 Giornata - A			
VARZESE sq.B	- VOLUNTAS SUNA	-	W

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE A - 1 Giornata - R			
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- JUVENTUS DOMO	0 - 0	
VARZESE	- BAGNELLA CALCIO 1972	0 - 0	
VERBANIA CALCIO	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	0 - 0	

GIRONE B - 1 Giornata - R			
VARZESE sq.B	- GRAVELLONA SAN PIETRO	0 - 0	
VOLUNTAS SUNA	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	0 - 0	

PICCOLI AMICI VERBANIA autunno

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 09/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE B - 4 Giornata - A			
ORNAVASSESE	- MERGOZZESE	0 - 0	

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE A - 6 Giornata - A			
S.FRANCESCO	- BAGNELLA CALCIO 1972	0 - 0	
VOLUNTAS SUNA	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	-	R
VOLUNTAS SUNA sq.B	- VERBANIA CALCIO	0 - 0	

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE B - 1 Giornata - R			
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- GRAVELLONA SAN PIETRO	-	R
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- ORNAVASSESE	0 - 0	
MERGOZZESE	- JUVENTUS DOMO	-	R

PRIMI CALCI 7 ANNI

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 09/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 3 Giornata - A			
JUVENTUS DOMO	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	-	W

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE UN - 6 Giornata - A			
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- VOLUNTAS SUNA	0 - 0	
BAGNELLA CALCIO 1972	- VARZESE	0 - 0	
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	0 - 0	
VERBANIA CALCIO	- JUVENTUS DOMO	-	W

PRIMI CALCI 8 ANNI

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 13/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE C - 5 Giornata - A			
ORNAVASSESE sq.B	- VERBANIA CALCIO sq.B	0 - 0	

RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE A - 6 Giornata - A				GIRONE B - 6 Giornata - A			
BAGNELLA CALCIO 1972	- GRAVELLONA SAN PIETRO	0 - 0		BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	- JUVENTUS DOMO	0 - 0	
ORNAVASSESE	- FOMARCO DON BOSCO	0 - 0		MASERA	- CALCIO VOGOGNA	0 - 0	
VERBANIA CALCIO	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	0 - 0		VARZESE	- CREVOLESE A.S.D.	-	R
VOLUNTAS SUNA	- CANNOBIESE 1906	0 - 0		VARZESE sq.B	- US PROVIGEZZO	0 - 0	

GIRONE C - 6 Giornata - A			
BAGNELLA CALCIO 1972 sq.C	- JUVENTUS DOMO sq.B	0 - 0	
ORNAVASSESE sq.B	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	0 - 0	
STRESA VERGANTE	- S.FRANCESCO	0 - 0	
VERBANIA CALCIO sq.B	- CANNOBIESE 1906 sq.B	0 - 0	

ATTIVITÀ DI BASE GARE NON OMOLOGATE

OY ESORDIENTI 2°anno 9v9 AUT-VCO

GIRONE UN 1/R 11-11-23 US PROVIGEZZO CITTA DI BAVENO 1908 SSD R

OZ ESORDIENTI MISTI VERBANIA aut.

GIRONE UN 5/A 06-11-23 US PROVIGEZZO VARZESE D

ON PULCINI MISTI VERBANIA autunno

GIRONE UN 3/A 03-11-23 MASERA STRESA VERGANTE D

OW PULCINI 1°anno VERBANIA autun.

GIRONE A 3/A 22-11-23 VARZESE VERBANIA CALCIO K
GIRONE B 3/A 15-11-23 VARZESE sq.B VOLUNTAS SUNA W

OR PICCOLI AMICI VERBANIA autunno

GIRONE A 5/A 22-11-23 A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 STRESA VERGANTE K
6/A 11-11-23 VOLUNTAS SUNA A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 R
GIRONE B 1/R 11-11-23 CITTA DI BAVENO 1908 SSD GRAVELLONA SAN PIETRO R
1/R 11-11-23 MERGOZZESE JUVENTUS DOMO R
5/A 16-11-23 JUVENTUS DOMO ORNAVASSESE K

1V PRIMI CALCI 7 ANNI 4<4 AUT.VCO

GIRONE	UN	3/A	09-11-23	JUVENTUS DOMO	FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	W
		6/A	11-11-23	VERBANIA CALCIO	JUVENTUS DOMO	W

7V PRIMI CALCI 8 ANNI 5<5 AUT.VCO

GIRONE	A	7/A	18-11-23	GRAVELLONA SAN PIETRO	VERBANIA CALCIO	W
GIRONE	B	6/A	11-11-23	VARZESE	CREVOLESE A.S.D.	R

Legenda:

R referto non pervenuto
W rinvio per accordo
K recupero programmato
D delibera del Giudice sportivo

Le gare rinviate per accordo devono essere recuperate entro 15 giorni dalla data originaria. In caso di inadempienza saranno adottati i provvedimenti previsti dal C.G.S. I referti mancanti devono giungere entro la disputa della gara successiva (ai sensi di quanto stabilito dal CU n° 1 SGS); in caso di inadempienza saranno adottati i provvedimenti previsti dal C.G.S.

GIUSTIZIA SPORTIVA

Il Giudice sportivo geom. Bruno Colusso, coadiuvato dal Sostituto avv. Giuliano Clementi, assistito dal rappresentante AIA sig. Mauro Jodero, ha assunto le decisioni che si riportano integralmente secondo quanto in atti:

TERZA CATEGORIA

GARE DEL 12/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

CALCIATORI ESPULSI

SQUALIFICA PER UNA GARA EFFETTIVA

GHIDINI SIMONE (MERGOZZESE)

TRIBOLO MATTEO (MERGOZZESE)

CALCIATORI NON ESPULSI

AMMONIZIONE CON DIFFIDA (IV INFR)

CARTELLA FRANCESCO (PREGLIESE)

JUNIORES UNDER 19 PROVINC.-VCO C11

GARE DEL 11/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

CALCIATORI ESPULSI

SQUALIFICA PER UNA GARA EFFETTIVA

IARRICCIO MATTIA (CASTELLETTESE)

CALCIATORI NON ESPULSI

AMMONIZIONE CON DIFFIDA (IV INFR)

GINI SIMONE (GRAVELLONA SAN PIETRO)

GIOVANISSIMI UNDER 15 PROV-VCO

GARE DEL 12/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

SOCIETA'

AMMENDA

Euro 25,00 VARZESE

Per comportamento offensivo da parte di un proprio sostenitore nei confronti dell'arbitro.

ALLENATORI

SQUALIFICA FINO AL 30/11/2023

DIMINO GIANLUCA (GRAVELLONA SAN PIETRO)

Allontanato dal terreno di gioco per comportamento irrispettoso nei confronti del direttore di gara.

GIOVANISSIMI UNDER 14 PROV-VCO

GARE DEL 12/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

SOCIETA'

AMMENDA

Euro 50,00 A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906

Perché durante l'intervallo i calciatori dell'Omegna dall'interno del loro spogliatoio proferivano a voce alta, chiaramente udito dall'arbitro, insulti nei suoi confronti e frasi discriminatorie in relazione alla sua origine territoriale.

DIRIGENTI

INIBIZIONE A SVOLGERE OGNI ATTIVITA' FINO AL 30/11/2023

TENSI ANDREA (STRESA VERGANTE)

Per continue proteste nei confronti dell'operato dell'arbitro

ESORDIENTI 1°anno VERBANIA aut

GARE DEL 11/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

SOCIETA'

AMMENDA

Euro 10,00 JUVENTUS DOMO

Per omessa indicazione delle presenze in campo dei calciatori nel referto di gara.

ESORDIENTI MISTI VERBANIA aut.

GARE DEL 6/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

SOCIETA'

AMMENDA

Euro 10,00 US PROVIGEZZO

Per non avere inviato gli atti di gara entro il termine previsto

GARE DEL 11/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

SOCIETA'

AMMENDA

Euro 15,00 CREVOLESE A.S.D.

Per aver impiegato un giocatore avente un'età inferiore a quella prescritta per la categoria ove è stato utilizzato.

Euro 15,00 US PROVIGEZZO

Per aver impiegato un giocatore avente un'età inferiore a quella prescritta per la categoria ove è stato utilizzato.

DIRIGENTI

INIBIZIONE A SVOLGERE OGNI ATTIVITA' FINO AL 27/11/2023

FRASSETTI ENNIO (CREVOLESE A.S.D.)

In qualità di dirigente accompagnatore consentiva l'impiego di un calciatore privo dell'età minima per la partecipazione all'attività di questa categoria.

BESANA SERGIO (US PROVIGEZZO)

In qualità di dirigente accompagnatore permetteva l'impiego di un calciatore privo di età minima per la partecipazione all'attività di questa categoria.

PULCINI MISTI VERBANIA autunno

GARE DEL 3/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

SOCIETA'

AMMENDA

Euro 10,00 MASERA
Per non avere inviato gli atti di gara entro il termine previsto

GARE DEL 11/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

SOCIETA'

AMMENDA

Euro 40,00 MERGOZZESE
Per avere impiegato due calciatori nati nell'anno 2012 (quindi fuori età per la categoria), i quali nello stesso giorno sono stati impiegati anche nella categoria di appartenenza, in violazione dell'art. 34 comma 2 delle NOIF (recidiva).

PICCOLI AMICI VERBANIA autunno

GARE DEL 11/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

SOCIETA'

AMMENDA

Euro 10,00 S.FRANCESCO
Per esecuzione del progetto tecnico non coerente con la categoria.

PRIMI CALCI 8 ANNI

GARE DEL 8/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

SOCIETA'

AMMENDA

Euro 15,00 JUVENTUS DOMO

Per esecuzione del progetto tecnico non coerente con la categoria (recidiva)

GARE DEL 11/11/2023

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

SOCIETA'

AMMENDA

Euro 15,00 ORNAVASSESE

Per esecuzione del progetto tecnico non coerente con la categoria (recidiva)

Euro 10,00 BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B

Per esecuzione del progetto tecnico non coerente con la categoria.

Euro 10,00 BAGNELLA CALCIO 1972 sq.C

Per esecuzione del progetto tecnico non coerente con la categoria.

Euro 10,00 MASERA

Per esecuzione del progetto tecnico non coerente con la categoria.

Euro 10,00 ORNAVASSESE sq.B

Per esecuzione del progetto tecnico non coerente con la categoria.

IL GIUDICE SPORTIVO

Bruno Colusso

Le ammende comminate con questo Comunicato ufficiale devono essere versate entro 15 giorni tramite bonifico presso il conto corrente del Comitato oppure in contanti presso la sede della Delegazione.

Publicato in Verbania, affisso all'albo della Delegazione Provinciale del Verbano Cusio Ossola e diffuso anche in forma telematica il 17 novembre 2023.

IL SEGRETARIO

Sergio Belli

IL DELEGATO

Benedetto Madeo

PROGRAMMA GARE

TERZA CATEGORIA

GIRONE UN - 10 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
G.S. MONTEBUGLIO A.S.D.	GARGALLO	A	26/11/2023 14:30	2400 COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	VIA FUCINE, 35/C
F.C. ESIO	VERBANIA OLYMPIA 20.20	A	26/11/2023 15:00	721 COMUNALE	VERBANIA - POSSACCIO	VIA GALLIANI
MERGOZZESE	SOCCER GATTICO VERUNO	A	26/11/2023 14:30	332 PIERLUIGI GINI	MERGOZZO	VIA BRIGNOLA
OLEGGIO CASTELLO	GSD DORMELLETTO	A	26/11/2023 14:30	388 COMUNALE	OLEGGIO CASTELLO	VIA PER COMIGNAGO, 15
PREGLIESE	MONTECRESTESE	A	26/11/2023 14:30	2225 COMUNALE	TRONTANO - LOC. COSASCA	VIA LEONARDO DA VINCI

JUNIORES UNDER 19 PROVINC.-VCO

GIRONE UN - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
CIREGGIO	GRAVELLONA SAN PIETRO	R	25/11/2023 15:00	2238 COMUNALE	CIREGGIO - OMEGNA	VIA BETULLE, VIA D'ACQUISTO
FERIOLO CALCIO	ARONA CALCIO	R	25/11/2023 15:00	955 GIANNI QUARANTA	FERIOLO - BAVENO	VIA NAZIONALE 44 B
JUVENTUS DOMO	CASTELLETTESE	R	25/11/2023 16:30	238 SINTETICO "SILVESTRO CUROTTI"	DOMODOSSOLA	PIAZZALE CUROTTI, 1
STRESA VERGANTE	A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	R	25/11/2023 16:00	331 SERGIO STORELLI	MEINA	VIA DOTT. CELESTINO DOSI, 12

ALLIEVI UNDER 16 PROVINC.-VCO

GIRONE UN - 3 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	SOCCER GATTICO VERUNO	R	25/11/2023 15:00	389 LIBERAZIONE	OMEGNA	PIAZZA PIPPO COPPO
ARONA CALCIO	VARZESE	R	25/11/2023 17:45	3368 SINTETICO "MONTE NERO"	ARONA - MERCURAGO	VIA MONTE NERO, 47
CANNOBIESE 1906	CIREGGIO	R	25/11/2023 15:00	116 SINTETICO C11 "MARIO BROCCA"	CANNOBIO	VIA GENERALE DALLA CHIESA

GIOVANISSIMI UNDER 15 PROV.-VCO

GIRONE UN - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	CREVOLESE A.S.D.	R	26/11/2023 10:00	389 LIBERAZIONE	OMEGNA	PIAZZA PIPPO COPPO
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	GRAVELLONA SAN PIETRO	R	26/11/2023 10:30	2239 COMUNALE	PIEVE VERGONTE	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3
MERGOZZESE	ORNAVASSESE	R	26/11/2023 10:00	332 PIERLUIGI GINI	MERGOZZO	VIA BRIGNOLA
OLEGGIO CASTELLO	VARZESE	R	26/11/2023 10:30	388 COMUNALE	OLEGGIO CASTELLO	VIA PER COMIGNAGO, 15
S.FRANCESCO	ARONA CALCIO	R	26/11/2023 10:30	1359 SINTETICO "AL CENTRO"	VERBANIA	VIA ALLE FABBRICHE 8

GIOVANISSIMI UNDER 14 PROV-VCO

GIRONE UN - 4 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
ARONA CALCIO	VARZESE	A	26/11/2023 15:15	3368 SINTETICO "MONTE NERO"	ARONA - MERCURAGO	VIA MONTE NERO, 47
BAGNELLA CALCIO 1972	FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	A	26/11/2023 10:30	2400 COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	VIA FUCINE, 35/C
S.FRANCESCO	A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	A	26/11/2023 15:00	1359 SINTETICO "AL CENTRO"	VERBANIA	VIA ALLE FABBRICHE 8
STRESA VERGANTE	GRAVELLONA SAN PIETRO	A	26/11/2023 10:00	713 COMUNALE	LESA	VIA DAVICINI
VOLUNTAS SUNA	VERBANIA CALCIO	A	26/11/2023 10:30	1360 MARCO GHIDINI	VERBANIA - SUNA	VIA MADONNA DI CAMPAGNA, 22

ESORDIENTI 1°anno VERBANIA aut

GIRONE UN - 8 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	VOLUNTAS SUNA	A	25/11/2023 14:30	2659 COMUNALE	AGRANO - OMEGNA	VIA PRATOLUNGO
CALCIO VOGOGNA	JUVENTUS DOMO	A	25/11/2023 15:15	629 BONOMINI	VOGOGNA	VIA PASSARELLA, 12
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	VERBANIA CALCIO	A	25/11/2023 11:00	2232 SINTETICO "GALLI"	BAVENO	VIA SEGU'
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	BAGNELLA CALCIO 1972	A	25/11/2023 14:30	2239 COMUNALE	PIEVE VERGONTE	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3

ESORDIENTI 2°anno 9v9 AUT-VCO

GIRONE UN - 3 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
BAGNELLA CALCIO 1972	JUVENTUS DOMO	R	25/11/2023 15:00	2400 COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	VIA FUCINE, 35/C
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	US PROVIGEZZO	R	25/11/2023 16:00	2239 COMUNALE	PIEVE VERGONTE	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3
VERBANIA CALCIO	CITTA DI BAVENO 1908 SSD	R	25/11/2023 15:15	721 COMUNALE	VERBANIA - POSSACCIO	VIA GALLIANI

ESORDIENTI MISTI VERBANIA aut.

GIRONE UN - 8 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
CREVOLESE A.S.D.	ORNAVASSESE	A	25/11/2023 14:30	226 COMUNALE	CREVOLADOSSOLA	VIA EDISON - LOC. SERTA MINORE
GRAVELLONA SAN PIETRO	MERGOZZESE	A	25/11/2023 14:30	287 LUCCHINI	GRAVELLONA TOCE	VIA FRANCESCO ALBERTINI
MASERA	VARZESE sq.B	A	25/11/2023 14:30	326 COMUNALE	MASERA	VIA PAOLO FERRARIS, 10
US PROVIGEZZO	CANNOBIESE 1906	A	25/11/2023 14:30	719 COMUNALE	SANTA MARIA MAGGIORE	LOC. PRAUDINA
VARZESE	STRESA VERGANTE	A	25/11/2023 11:00	1688 COMUNALE	CUZZEGO - BEURA CARDEZZA	FRAZIONE CUZZEGO

PULCINI 2°anno VERBANIA autun.

GIRONE UN - 8 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
-----------	-----------	-----	----------	----------	--------------------	--------------------

A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	VERBANIA CALCIO	A	25/11/2023 15:30	134 COMUNALE	CASALE CORTE CERRO	VIA NAZIONI UNITE
BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	JUVENTUS DOMO	A	25/11/2023 14:00	2400 COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	VIA FUCINE, 35/C
CREVOLESE A.S.D.	CITTA DI BAVENO 1908 SSD	A	25/11/2023 14:30	226 COMUNALE	CREVOLADOSSOLA	VIA EDISON - LOC. SERTA MINORE
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	VOLUNTAS SUNA	A	25/11/2023 14:30	2239 COMUNALE	PIEVE VERGONTE	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3
GRAVELLONA SAN PIETRO	BAGNELLA CALCIO 1972	A	25/11/2023 15:30	288 BOROLI	GRAVELLONA TOCE	CORSO SEMPIONE, 200

PULCINI MISTI VERBANIA autunno

GIRONE UN - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
ORNAVASSESE	STRESA VERGANTE	R	25/11/2023 14:30	393 COMUNALE	ORNAVASSO	VIA MENCONI, 27
US PROVIGIZZO	MASERA	R	25/11/2023 14:30	719 COMUNALE	SANTA MARIA MAGGIORE	LOC. PRAUDINA
VERBANIA CALCIO	CALCIO VOGOGNA	R	25/11/2023 15:15	721 COMUNALE	VERBANIA - POSSACCIO	VIA GALLIANI

PULCINI 1°anno VERBANIA autun.

GIRONE A - 3 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	JUVENTUS DOMO	R	25/11/2023 14:15	134 COMUNALE	CASALE CORTE CERRO	VIA NAZIONI UNITE
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	BAGNELLA CALCIO 1972	R	25/11/2023 16:00	2239 COMUNALE	PIEVE VERGONTE	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3
VERBANIA CALCIO	VARZESE	R	25/11/2023 14:30	721 COMUNALE	VERBANIA - POSSACCIO	VIA GALLIANI

GIRONE B - 3 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B	GRAVELLONA SAN PIETRO	R	25/11/2023 14:15	134 COMUNALE	CASALE CORTE CERRO	VIA NAZIONI UNITE
VOLUNTAS SUNA	VARZESE sq.B	R	25/11/2023 14:15	1360 MARCO GHIDINI	VERBANIA - SUNA	VIA MADONNA DI CAMPAGNA, 22

PICCOLI AMICI VERBANIA autunno

GIRONE A - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	BAGNELLA CALCIO 1972	R	25/11/2023 14:30	134 COMUNALE	CASALE CORTE CERRO	VIA NAZIONI UNITE
STRESA VERGANTE	S.FRANCESCO	R	25/11/2023 14:30	713 COMUNALE	LESA	VIA DAVICINI
VERBANIA CALCIO	VOLUNTAS SUNA	R	25/11/2023 14:00	583 SINTETICO "CARLO PEDROLI"	VERBANIA - INTRA	VIA FARINELLI 10

GIRONE B - 3 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	JUVENTUS DOMO	R	25/11/2023 14:00	2232 SINTETICO "GALLI"	BAVENO	VIA SEGU'
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	MERGOZZESE	R	25/11/2023 14:30	2239 COMUNALE	PIEVE VERGONTE	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3
ORNAVASSESE	GRAVELLONA SAN PIETRO	R	25/11/2023 14:30	393 COMUNALE	ORNAVASSO	VIA MENCONI, 27

PRIMI CALCI 7 ANNI

GIRONE UN - 8 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
BAGNELLA CALCIO 1972	CITTA DI BAVENO 1908 SSD	A	25/11/2023 14:00	2400 COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	VIA FUCINE, 35/C
GRAVELLONA SAN PIETRO	VARZESE	A	25/11/2023 15:30	288 BOROLI	GRAVELLONA TOCE	CORSO SEMPIONE, 200
VERBANIA CALCIO	FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	A	25/11/2023 14:00	583 SINTETICO "CARLO PEDROLI"	VERBANIA - INTRA	VIA FARINELLI 10
VOLUNTAS SUNA	JUVENTUS DOMO	A	25/11/2023 14:15	1360 MARCO GHIDINI	VERBANIA - SUNA	VIA MADONNA DI CAMPAGNA, 22

PRIMI CALCI 8 ANNI

GIRONE A - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	ORNAVASSESE	R	25/11/2023 14:30	134 COMUNALE	CASALE CORTE CERRO	VIA NAZIONI UNITE
BAGNELLA CALCIO 1972	VERBANIA CALCIO	R	25/11/2023 14:00	2400 COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	VIA FUCINE, 35/C
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	CANNOBIESE 1906	R	25/11/2023 16:00	2239 COMUNALE	PIEVE VERGONTE	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3
GRAVELLONA SAN PIETRO	VOLUNTAS SUNA	R	25/11/2023 14:30	288 BOROLI	GRAVELLONA TOCE	CORSO SEMPIONE, 200

GIRONE B - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	VARZESE	R	25/11/2023 14:00	2400 COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	VIA FUCINE, 35/C
CREVOLESE A.S.D.	VARZESE sq.B	R	25/11/2023 14:30	2235 COMUNALE	CREVOLADOSSOLA - LOC. CADDO	LOCALITA CADDO
JUVENTUS DOMO	MASERA	R	25/11/2023 14:30	238 SINTETICO "SILVESTRO CUROTTI"	DOMODOSSOLA	PIAZZALE CUROTTI, 1
US PROVIGEZZO	CALCIO VOGOGNA	R	25/11/2023 10:30	719 COMUNALE	SANTA MARIA MAGGIORE	LOC. PRAUDINA

GIRONE C - 1 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
BAGNELLA CALCIO 1972 sq.C	STRESA VERGANTE	R	25/11/2023 14:00	2400 COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	VIA FUCINE, 35/C
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	CANNOBIESE 1906 sq.B	R	25/11/2023 14:30	2232 SINTETICO "GALLI"	BAVENO	VIA SEGU'
JUVENTUS DOMO sq.B	VERBANIA CALCIO sq.B	R	25/11/2023 14:30	238 SINTETICO "SILVESTRO CUROTTI"	DOMODOSSOLA	PIAZZALE CUROTTI, 1
S.FRANCESCO	ORNAVASSESE sq.B	R	25/11/2023 14:30	1359 SINTETICO "AL CENTRO"	VERBANIA	VIA ALLE FABBRICHE 8



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36

Stagione Sportiva 2023 – 2024

COMUNICATO UFFICIALE N° 58/SGS del 09/11/2023

TORNEO U12 FEMMINILE

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A OTTO



Torneo Under 12 Femminile 2023/2024

TORNEO NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A OTTO

REGOLAMENTO GENERALE

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

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

Di seguito si riportano modalità di iscrizione, Regolamento Tecnico, Regolamento Fair Play del *Torneo Under 12 Femminile 2023/2024*, riportando in allegato il Regolamento delle *"Situazioni di Gioco 5c5 e 4c4"* da abbinare alle gare della categoria *Esordienti U12/U13 #GrassrootsChallenge*.

Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato alle giovani calciatrici della Categoria UNDER 12 nate dal 01.01.2011 al 31.12.2012.
È inoltre possibile utilizzare ragazze nate nel 2013 che abbiano compiuto anagraficamente il 10° anno d'età (no 2014)

Le società potranno iscriversi direttamente alla F.I.G.C. Settore Giovanile e Scolastico collegandosi a partire **dalle ore 12.00 del 10/11/2023** all'indirizzo <https://figc.it/it/giovani/competizioni/under-12-femminile/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 30 novembre 2023

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.

L'attività si svolgerà con le seguenti modalità:

- 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
- **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.**
- 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 dovrà iniziare entro il 21 Gennaio 2024 e terminare entro il 5 maggio 2024.
- Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alle fasi interregionali dovranno essere comunicate al Settore Giovanile entro il 6 maggio 2024
- Le Fasi Interregionali sono previste il 12, il 19, il 26 maggio e il 2 giugno 2024.
- La fase finale Nazionale è prevista nel week end del 15/16 giugno 2024
- Le modalità di svolgimento delle fasi interregionali e della fase finale 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 ne utilizzare calciatrici in prestito provenienti da società con sede in altra regione, rispetto a quella della richiedente.**

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

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.

Al risultato finale andrà aggiunto un punto per la squadra che sarà risultata vincitrice della sfida delle **"SITUAZIONI DI GIOCO"** (un punto da aggiungere al risultato della gara per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità).

Una volta stabilito l'esito finale della partita saranno attribuiti i seguenti punteggi validi per la classifica finale:

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

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

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

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

Qualificazione al turno successivo

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

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

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Esito delle sfide nelle "Situazioni di Gioco" negli incontri diretti
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Maggior Numero di calciatrici coinvolte
5. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play
6. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1, 2, 3 e 4 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 6

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 07/07/2023 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato in Roma il 09/11/2023

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:

Regolamento Fair Play

Regolamento Esordienti #GrassrootsChallenge "Situazioni di Gioco 5c5 e 4c4"



TORNEO UNDER 12 FEMMINILE

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 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.



SETTORE
GIOVANILE E
SCOLASTICO

#GRASSROOTS CHALLENGE

SITUAZIONE DI GIOCO
DA ABBINARE ALLA GARA

A photograph of two young football players, a boy and a girl, in blue Italian national team kits. They are kneeling on a blue surface. The boy is on the left, with a white and black soccer ball at his feet. The girl is on the right. The background is a large, stylized white circle on a blue field with faint star patterns.

CATEGORIA
ESORDIENTI

SITUAZIONI DI GIOCO DA ABBINARE ALLE PARTITE NELLE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

La scelta delle nuove proposte pratiche da abbinare alle partite dell'Attività di Base è stata fatta seguendo alcune linee guida:

- ★ **SEMPLICITÀ REALIZZATIVA DEI CAMPI DI GIOCO.** Gli spazi utilizzati per lo svolgimento delle attività pratiche sono di semplice realizzazione e sfruttano, laddove possibile, dimensioni, linee e riferimenti già utilizzati per delimitare il campo di gioco della partita. Le misure dei campi sono facilmente riconoscibili in quanto riprendono alcune dimensioni dell'area di rigore del campo regolamentare, con particolare riferimento: ai 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); agli 11 metri del dischetto del rigore; ai 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Presupposto: Organizzazione dell'allenamento. Soluzione pratica: utilizzare spazi modulari.
- ★ **SEMPLICITÀ DI SVOLGIMENTO.** Le regole di gioco sono semplici, gli obiettivi riconoscibili (le due proposte pratiche scelte per ogni categoria hanno i seguenti macro-obiettivi: finalizzare verso una porta; conquistare uno spazio; trasmettere palla ad un compagno; condurre palla nello spazio libero) e prevedono soluzioni simili e ripetute per alcune situazioni quali: calcio d'angolo; rimessa laterale; rimessa da fondo-campo; falli e scorrettezze. Presupposto: Orientarsi al compito. Soluzione pratica: Allenare ciò che si intende allenare.
- ★ **COMPLESSITÀ PROGRESSIVA DELLE PROPOSTE TRA LE VARIE CATEGORIE.** Le attività pratiche scelte per essere abbinare al contesto gara delle varie categorie dell'Attività di Base seguono uno sviluppo di complessità e numeriche che aumentano tra le varie fasce d'età individuate: 2 contro 2 e 3 contro 3 negli U9; 3 contro 3 e 4 contro 4 negli U10/U11; 4 contro 4 e 5 contro 5 negli U12/U13. Presupposto: Includere. Soluzione pratica: Prevedere attività con più livelli di difficoltà.
- ★ **COINVOLGIMENTO ATTIVO E CONTEMPORANEO DI TUTTI I GIOCATORI IN LISTA.** Le attività pratiche proposte prevedono l'impiego di tutti i giocatori di ogni squadra inseriti nelle liste gara. Nelle fasi di gioco che anticipano i tempi della partita si alternano quindi Situazioni di Gioco e proposte di Duello che impegnano contemporaneamente tutti i giocatori coinvolti nella partita. Presupposto: Elevato tempo di impegno motorio. Soluzione pratica: Svolgere attività che prevedano il coinvolgimento attivo di più giocatori possibili.

Nel presente documento viene riportata la descrizione delle proposte relative alla categoria U12/U13, seguiranno successivi approfondimenti dedicati alle categorie U9 ed U10/U11.

PROGRAMMA ATTIVITÀ DI GARA PER LA CATEGORIA U12/U13

Le due situazioni di gioco previste in abbinamento ai tempi della partita 9 contro 9 per la categoria U12/U13, si svolgono realizzando una proposta 4 contro 4 ed una 5 contro 5 (denominate “Situazione di Gioco 4 contro 4, U12/U13” e “Situazione di Gioco 5 contro 5, U12/U13”), anticipano lo svolgimento della gara e sono organizzate su due turni (fasi) della durata di 5 minuti ciascuno.

Esempio di svolgimento del confronto tra due squadre nel contesto di gara:

- ✓ **Fase 1:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste, durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 2:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste (i giocatori coinvolti ruotano all'interno delle proposte secondo le indicazioni riportate nelle tabelle alle pagine 10 e 11), durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 3:** 1° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 4:** 2° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 5:** 3° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Eventuale fase 6:** 4° tempo della partita (tempo facoltativo, da svolgere in caso di accordo tra le due squadre coinvolte nell'incontro) durata 20 minuti.

Le due Situazioni di Gioco (4 contro 4 e 5 contro 5) vengono svolte contemporaneamente e arbitrate dai due allenatori delle due squadre coinvolte nel confronto gara.

Eventuali giocatori presenti in lista gara ed eccedenti ai primi 9 impegnati nelle due Situazioni di Gioco previste, svolgono un'attività di duello 1 contro 1 a scelta tra le due proposte nella sezione intitolata “Proposte di duello realizzate in modalità autonoma” (presentate a pagina 8 e 9).

Le due Situazioni di Gioco e le proposte di 1 contro 1 si realizzano all'interno del campo delimitato per la partita 9 contro 9 come da esempio riportato nella figura 1.



Figura 1

DESCRIZIONE DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

1) Titolo: “Situazione di gioco 4 contro 4, U12/U13”

Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ Larghezza 33 m (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ Lunghezza 22 m (data dalla somma dei 16,5 m di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita e dell'area di meta, profonda 5,5 m).
- ✓ 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 (6x2 m).

Durata: 5 minuti.

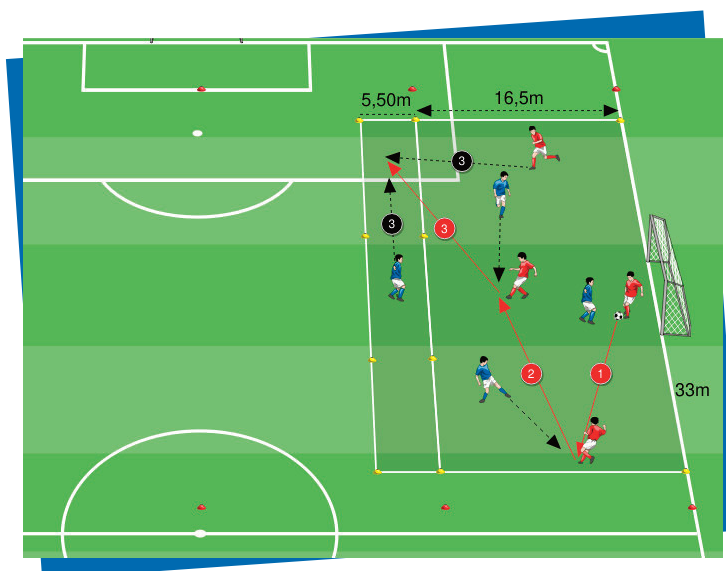


Figura 2

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).

L'acquisizione del punteggio di gioco viene descritta nell'apposita sezione di questo documento.

REGOLE DEL GIOCO

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

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

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.

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, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla 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 che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un possesso palla da parte del portiere realizzato con le stesse modalità previste nella rimessa da fondo-campo.

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.
- 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 3):

- ✓ Larghezza 33 m (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 m), all'interno di questo spazio viene delimitata un'area di rigore della profondità di 16,5 m 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 (6x2 m).

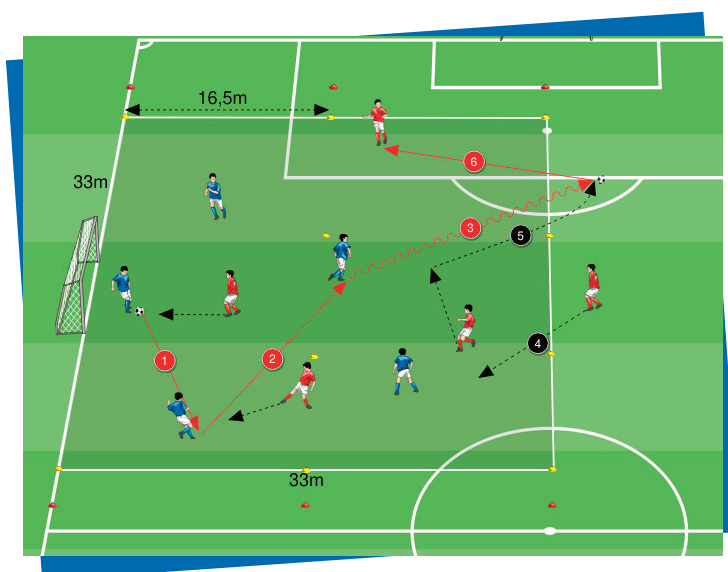


Figura 3

Durata: 5 minuti.

DESCRIZIONE

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. Durante lo svolgimento del gioco la squadra che ricerca il goal mantiene sempre un giocatore all'esterno della propria linea di fondo-campo 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. Il sostegno può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno del campo di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato 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 del giocatore sostegno degli avversari. 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.

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 vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nel caso specifico presentato di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno".
- quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato da un giocatore della squadra difendente.

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

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un calcio di rinvio effettuato rispettando le stesse modalità presentate in precedenza.

Un caso "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 dei difendenti. 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.

PUNTEGGIO DI GIOCO

- Nella fase 1 e nella fase 2 dell'incontro tra le due società coinvolte nella partita si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fasi offensive delle due situazioni di gioco. La squadra che ha quindi totalizzato il maggior numero di goal complessivi, realizza un punto valido per l'incontro. Il punto dei giochi si somma ai risultati dei 3 o 4 tempi della partita 9 contro 9.
- In caso di parità nel numero di reti realizzate dalle due squadre, vengono sommati il numero di mete e di passaggi con l'inserimento totalizzati nelle prime due fasi e risulta vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito.
- In caso di ulteriore parità nel punteggio si assegna un punto ad ognuna delle due squadre.

PROPOSTE DI DUELLO REALIZZATE IN MODALITÀ AUTONOMA

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi “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 in questa sezione del documento.

1) Titolo: 1 contro 1 “Supero l'avversario”

Dimensioni del campo [figura 4]:

- ✓ Rettangolo di dimensioni 5,5x11m.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 1 e 4), 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.

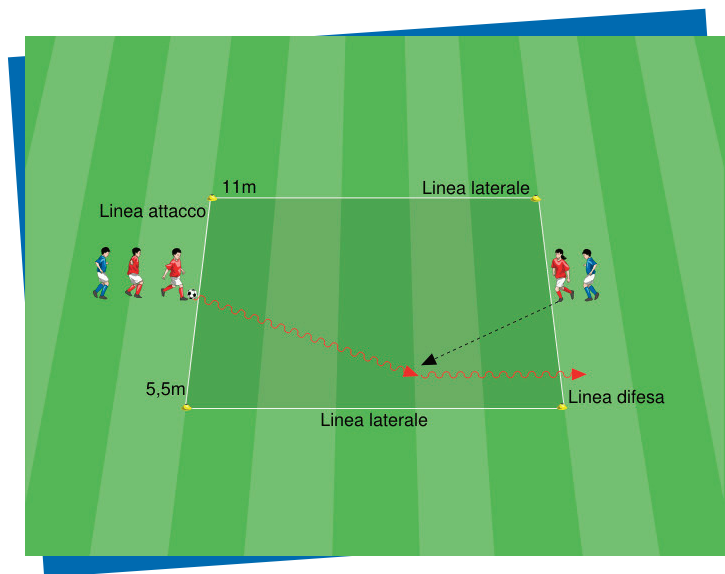


Figura 4

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco (qualora i giocatori in lista gara non impegnati nelle situazioni di gioco 4 contro 4 e 5 contro 5 siano più di 6, vengono realizzati altri quadrati di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 4.

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 senza che vi sia stata volutamente portata da uno dei due giocatori coinvolti nel duello.

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 5]:

- ✓ Rettangolo di dimensioni 5,5x11m.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 1 e 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.

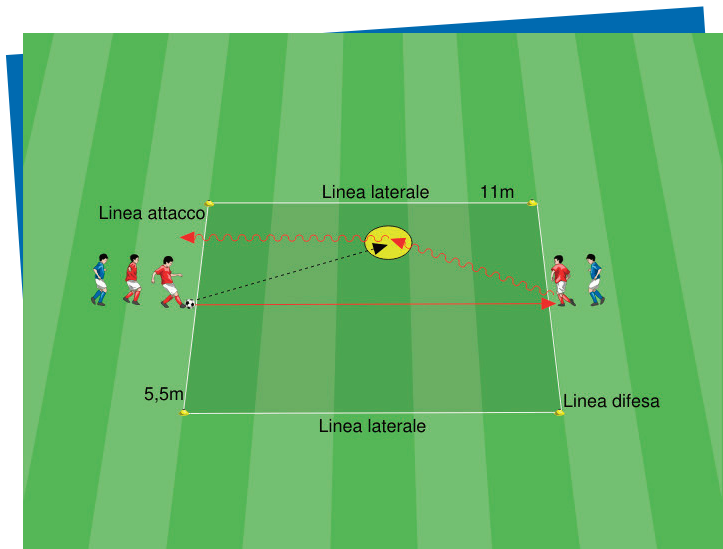


Figura 5

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco (qualora i giocatori in lista gara non impegnati nelle situazioni di gioco 5 contro 5 e 4 contro 4 siano più di 6, vengono realizzati altri quadrati di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 5.

DESCRIZIONE

L'attaccante in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del quadrato di gioco. In seguito al passaggio l'attaccante 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, sia questo l'attaccante che il difendente, 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 lasciato libero il rettangolo di gioco.

ESEMPI DI ABBINAMENTO DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO ALLO SVOLGIMENTO DEI TEMPI DELLA PARTITA 9 CONTRO 9:

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

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 1					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	9			9		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	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.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 2					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	15			15		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	6 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	2 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	*6 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	*2 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4

* Le società sono invitate a fare in modo che i giocatori non coinvolti nella partita siano impegnati in multi-partite a numero ridotto svolte all'esterno del campo di gioco (nell'esempio, i 12 giocatori delle 2 squadre non impegnati nella partita 9 contro 9 possono alternarsi nel giocare una gara 4 contro 4, oppure 2 gare 3 contro 3, lasciando flessibilità organizzativa secondo le opportunità e gli spazi che offre l'impianto sportivo).

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 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	9 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	9 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	*9 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	*9 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4

* Le società sono invitate a fare in modo che i giocatori non coinvolti nella partita siano impegnati in multi-partite a numero ridotto svolte all'esterno del campo di gioco (nell'esempio, i 18 giocatori delle 2 squadre non impegnati nella partita 9 contro 9 possono alternarsi nel giocare una gara 5 contro 5 ed una gara 4 contro 4, oppure 3 gare 3 contro 3, lasciando flessibilità organizzativa secondo le opportunità e gli spazi che offre l'impianto sportivo).

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 così come i loro compagni che nella fase 2 non svolgono il 5 contro 5 ed il 4 contro 4 perché sostituiti, vengono impegnati nella realizzazione dei duelli autonomi 1 contro 1.
- 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 della categoria U12/U13.

MATERIALE NECESSARIO PER LA REALIZZAZIONE DEI CAMPI PREVISTI NELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PROPOSTE:

1. Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13:

- 8 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:

- 8 delimitatori (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9);
- 4 delimitatori per prolungare l'area di rigore fino alla linea di centrocampo del campo delimitato per la partita 9 contro 9.

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 realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) è richiesto circa un minuto.

APPENDICE

Le regole e le caratteristiche delle proposte pratiche previste nelle due Situazioni di Gioco presentate all'interno di questo documento sono state elaborate per adattarsi al contesto di competizione tra due società.

La presenza del punteggio nelle Situazioni di Gioco abbinata alle partite rappresenta un elemento che rende necessario semplificare le dinamiche realizzative di ogni proposta. L'obiettivo di questa semplificazione regolamentare è quello di evitare interpretazioni disfunzionali del gioco e di ridurre la possibilità di scelte o strategie mirate esclusivamente al raggiungimento di un risultato numerico.

Le Situazioni di Gioco presentate possono essere riproposte all'interno della seduta di allenamento attraverso alcune varianti che le rendono più dinamiche e attinenti alle caratteristiche delle proposte pratiche Evolution Programme (quanti desiderino approfondire sono invitati a prendere visione del materiale contenuto all'interno di questo link: <https://www.youcoach.it/figc/esercitazioni>). All'interno di questa appendice vengono riportate alcune idee e soluzioni che possono essere applicate dagli allenatori per stimolare la Variabilità della Pratica (Presupposto N°10 dell'Evolution Programme) all'interno della Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13 e della Situazione di gioco 5 contro 5 U12/U13).

POSSIBILI VARIANTI PER LA SITUAZIONE DI GIOCO 5 CONTRO 5 U13/U12:

1. Una volta effettuato un punto (goal o conquista della meta), il fronte d'attacco viene ribaltato e la squadra che l'ha realizzato può ripartire alla ricerca immediata dell'obiettivo nella direzione di gioco opposta. Il portiere individuato da ogni squadra può anche cambiare da un'azione all'altra.
2. Il giocatore in posizione di vertice, quando si trova in possesso di palla, ha la possibilità di entrare all'interno dello spazio di gioco principale. In questo caso deve essere immediatamente sostituito da un compagno che prende la sua posizione oltre la linea di meta.
3. Le rimesse da fondo-campo vengono battute dal portiere con palla in mano, non esiste quindi una distanza da rispettare per la squadra in fase di attacco alla porta.
4. In caso di uscita della palla dal terreno di gioco la ripresa dell'azione avviene sempre a favore della squadra che difende o attacca la porta, la scelta viene fatta dall'allenatore con l'intento di agevolare l'azione di costruzione o finalizzazione.
5. Viene tolto il giocatore a sostegno svolgendo quindi una Situazione di Gioco 5 contro 5 nella quale tutti i partecipanti si trovano all'interno del campo di gioco (si realizza così una condizione di parità numerica anche in caso di possesso palla a favore della squadra che difende la porta).

POSSIBILI VARIANTI PER SITUAZIONE DI GIOCO 4 CONTRO 4 U13/U12:

1. Si gioca un 4 contro 3 all'interno dello spazio di gioco, un ottavo giocatore viene collocato all'interno dell'area di meta. La squadra a difesa della porta, per fare un punto, può passare la palla al sostegno avversario all'interno dell'area di meta. Una volta effettuato il passaggio il giocatore che riceve palla può immediatamente dare inizio ad una nuova azione per la squadra che ricerca il goal (creando così una condizione di rapida transizione).
2. Il giocatore sostegno può calciare in porta e ricevere opposizione da parte dei difendenti al quale viene concessa la possibilità di entrare nella zona di meta.
3. La zona di meta viene divisa in 3 settori di uguale lunghezza (11 m ciascuno). Il posizionamento del

sostegno della squadra che attacca la porta determina attraverso quale dei 3 settori è vietato ricercare l'inserimento del giocatore della squadra a difesa della porta. Ad esempio, qualora il sostegno si posizioni in corrispondenza del settore centrale, non risulterà possibile effettuare l'inserimento in quella porzione di campo. Il sostegno può spostarsi da un settore all'altro durante il possesso di palla degli avversari chiudendone così gli spazi di inserimento e complicando la scelta del settore da attaccare.

4. La zona di meta viene divisa in 3 settori di uguale lunghezza (11 m ciascuno) e vengono variate le richieste di trasmissione palla per l'inserimento (ad esempio, l'inserimento valido è ritenuto valido solo: nei settori esterni; solo nel settore centrale; in sequenza, da destra a sinistra, si ricerca di effettuare l'uscita su tutti e 3 i settori).

ULTERIORI APPROFONDIMENTI:

Nel caso in cui il numero dei giocatori a disposizione durante l'allenamento non permetta di svolgere le attività con le stesse numeriche presentate nelle situazioni di gioco previste, si consiglia di svolgerle applicando con le stesse regole presentate (ampliando o riducendo gli spazi utilizzati) ma adattando le proposte da un minimo di 6 (3 contro 3) ad un massimo di 14 (7 contro 7) giocatori impiegati per ognuna delle due situazioni descritte nel documento.

Qualora il numero dei giocatori a disposizione durante l'allenamento non sia pari, le soluzioni per integrarli tutti contemporaneamente nell'attività sono molteplici:

- ★ Inserire un giocatore jolly in fase difensiva.
- ★ Aggiungere un giocatore sostegno in fase offensiva.
- ★ Prevedere un giocatore jolly che ad ogni azione può decidere con che squadra giocare.



Via Po, 36 – 00198 – ROMA



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36

Stagione Sportiva 2023 – 2024

COMUNICATO UFFICIALE N° 59/SGS del 09/11/2023

ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2023/2024

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 Scuole di Calcio Élite, 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 10/11/2023** 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 24 Novembre 2023

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 **2023/2024**.

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 01.01.2011, secondo quanto di seguito specificato:**

- **Società PROFESSIONISTICHE:** Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2012
(le Società Professionistiche che hanno ottenuto deroga per partecipare con i pari età, potranno partecipare con giovani calciatori nati nel 2011 o con squadre di età mista 2011-2021)
- **CLUB GIOVANILI di 3° LIVELLO:** Squadra composta da giovani calciatori nati dal 01/01/2011 al 31/12/2011, con possibilità di utilizzare un numero massimo di 3 giocatori nati nel 2012

All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2010, 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

La prima fase dovrà iniziare entro il 15 Gennaio 2024 e terminare entro il 7 Aprile 2024

Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alla Fase Interregionale dovranno essere comunicate al Settore Giovanile e Scolastico entro l'8 Aprile 2024

I raggruppamenti della Fase Interregionale sono previsti tra il 27 Aprile e il 19 Maggio 2024

La Fase Finale Nazionale è prevista nel week end dell'1/2 Giugno

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 deve rispettare i seguenti valori:

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

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

a) Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;

b) Orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto. In tal caso è possibile utilizzare una sola metà del campo a 11.

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

Art. 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:

Combinazione risultati	Punteggio 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

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 07/07/2023 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato a Roma il 09/11/2023

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:

Regolamento Fair Play

Regolamento Esordienti #GrassrootsChallenge "Situazioni di Gioco 5c5 e 4c4"

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

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

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

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

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

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

VALUTAZIONE FINALE

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



SETTORE
GIOVANILE E
SCOLASTICO

#GRASSROOTS CHALLENGE

SITUAZIONE DI GIOCO
DA ABBINARE ALLA GARA

A photograph of two young football players, a boy and a girl, in blue Italy national team kits. They are kneeling on a blue surface. The boy is on the left, and the girl is on the right. A white and blue soccer ball is on the ground in front of the boy. The background is a large, stylized white circle on a blue background.

CATEGORIA
ESORDIENTI

SITUAZIONI DI GIOCO DA ABBINARE ALLE PARTITE NELLE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

La scelta delle nuove proposte pratiche da abbinare alle partite dell'Attività di Base è stata fatta seguendo alcune linee guida:

- ★ **SEMPLICITÀ REALIZZATIVA DEI CAMPI DI GIOCO.** Gli spazi utilizzati per lo svolgimento delle attività pratiche sono di semplice realizzazione e sfruttano, laddove possibile, dimensioni, linee e riferimenti già utilizzati per delimitare il campo di gioco della partita. Le misure dei campi sono facilmente riconoscibili in quanto riprendono alcune dimensioni dell'area di rigore del campo regolamentare, con particolare riferimento: ai 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); agli 11 metri del dischetto del rigore; ai 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Presupposto: Organizzazione dell'allenamento. Soluzione pratica: utilizzare spazi modulari.
- ★ **SEMPLICITÀ DI SVOLGIMENTO.** Le regole di gioco sono semplici, gli obiettivi riconoscibili (le due proposte pratiche scelte per ogni categoria hanno i seguenti macro-obiettivi: finalizzare verso una porta; conquistare uno spazio; trasmettere palla ad un compagno; condurre palla nello spazio libero) e prevedono soluzioni simili e ripetute per alcune situazioni quali: calcio d'angolo; rimessa laterale; rimessa da fondo-campo; falli e scorrettezze. Presupposto: Orientarsi al compito. Soluzione pratica: Allenare ciò che si intende allenare.
- ★ **COMPLESSITÀ PROGRESSIVA DELLE PROPOSTE TRA LE VARIE CATEGORIE.** Le attività pratiche scelte per essere abbinare al contesto gara delle varie categorie dell'Attività di Base seguono uno sviluppo di complessità e numeriche che aumentano tra le varie fasce d'età individuate: 2 contro 2 e 3 contro 3 negli U9; 3 contro 3 e 4 contro 4 negli U10/U11; 4 contro 4 e 5 contro 5 negli U12/U13. Presupposto: Includere. Soluzione pratica: Prevedere attività con più livelli di difficoltà.
- ★ **COINVOLGIMENTO ATTIVO E CONTEMPORANEO DI TUTTI I GIOCATORI IN LISTA.** Le attività pratiche proposte prevedono l'impiego di tutti i giocatori di ogni squadra inseriti nelle liste gara. Nelle fasi di gioco che anticipano i tempi della partita si alternano quindi Situazioni di Gioco e proposte di Duello che impegnano contemporaneamente tutti i giocatori coinvolti nella partita. Presupposto: Elevato tempo di impegno motorio. Soluzione pratica: Svolgere attività che prevedano il coinvolgimento attivo di più giocatori possibili.

Nel presente documento viene riportata la descrizione delle proposte relative alla categoria U12/U13, seguiranno successivi approfondimenti dedicati alle categorie U9 ed U10/U11.

PROGRAMMA ATTIVITÀ DI GARA PER LA CATEGORIA U12/U13

Le due situazioni di gioco previste in abbinamento ai tempi della partita 9 contro 9 per la categoria U12/U13, si svolgono realizzando una proposta 4 contro 4 ed una 5 contro 5 (denominate “Situazione di Gioco 4 contro 4, U12/U13” e “Situazione di Gioco 5 contro 5, U12/U13”), anticipano lo svolgimento della gara e sono organizzate su due turni (fasi) della durata di 5 minuti ciascuno.

Esempio di svolgimento del confronto tra due squadre nel contesto di gara:

- ✓ **Fase 1:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste, durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 2:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste (i giocatori coinvolti ruotano all'interno delle proposte secondo le indicazioni riportate nelle tabelle alle pagine 10 e 11), durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 3:** 1° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 4:** 2° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 5:** 3° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Eventuale fase 6:** 4° tempo della partita (tempo facoltativo, da svolgere in caso di accordo tra le due squadre coinvolte nell'incontro) durata 20 minuti.

Le due Situazioni di Gioco (4 contro 4 e 5 contro 5) vengono svolte contemporaneamente e arbitrate dai due allenatori delle due squadre coinvolte nel confronto gara.

Eventuali giocatori presenti in lista gara ed eccedenti ai primi 9 impegnati nelle due Situazioni di Gioco previste, svolgono un'attività di duello 1 contro 1 a scelta tra le due proposte nella sezione intitolata “Proposte di duello realizzate in modalità autonoma” (presentate a pagina 8 e 9).

Le due Situazioni di Gioco e le proposte di 1 contro 1 si realizzano all'interno del campo delimitato per la partita 9 contro 9 come da esempio riportato nella figura 1.



Figura 1

DESCRIZIONE DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

1) Titolo: “Situazione di gioco 4 contro 4, U12/U13”

Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ Larghezza 33 m (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ Lunghezza 22 m (data dalla somma dei 16,5 m di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita e dell'area di meta, profonda 5,5 m).
- ✓ 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 (6x2 m).

Durata: 5 minuti.

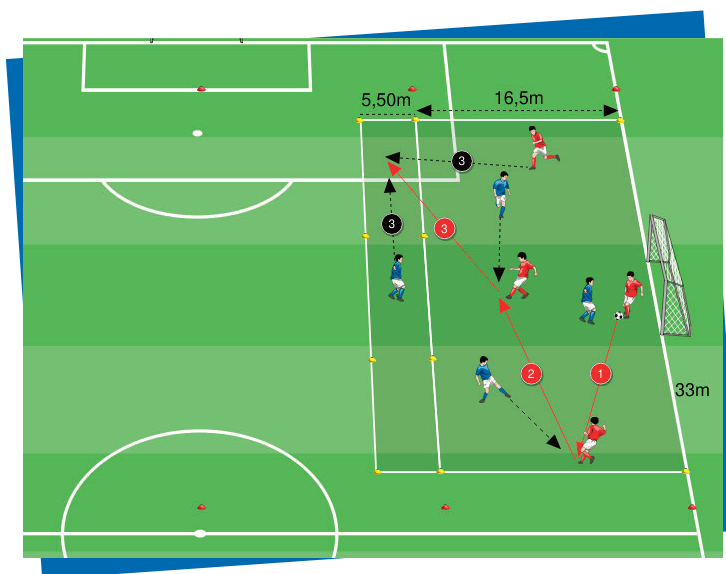


Figura 2

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).

L'acquisizione del punteggio di gioco viene descritta nell'apposita sezione di questo documento.

REGOLE DEL GIOCO

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

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

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.

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, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla 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 che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un possesso palla da parte del portiere realizzato con le stesse modalità previste nella rimessa da fondo-campo.

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.
- 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 3):

- ✓ Larghezza 33 m (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 m), all'interno di questo spazio viene delimitata un'area di rigore della profondità di 16,5 m 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 (6x2 m).

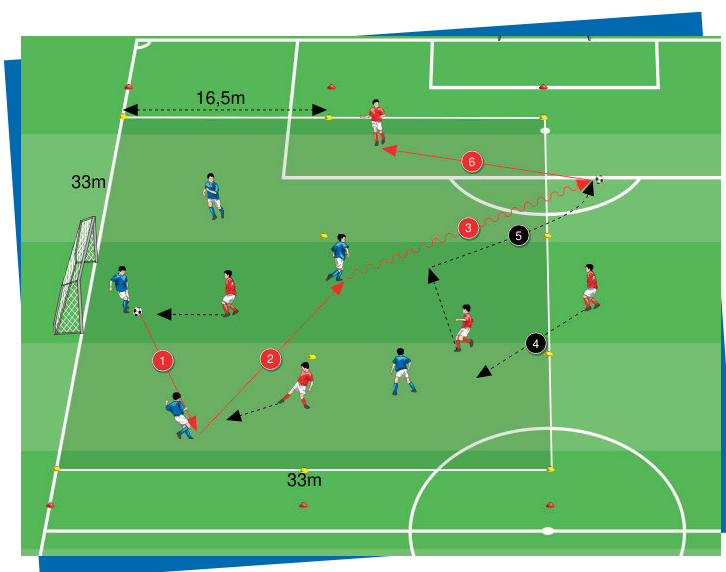


Figura 3

Durata: 5 minuti.

DESCRIZIONE

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

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. Durante lo svolgimento del gioco la squadra che ricerca il goal mantiene sempre un giocatore all'esterno della propria linea di fondo-campo 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. Il sostegno può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno del campo di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato 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 del giocatore sostegno degli avversari. 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.

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 vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nel caso specifico presentato di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno".
- quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato da un giocatore della squadra difendente.

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

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un calcio di rinvio effettuato rispettando le stesse modalità presentate in precedenza.

Un caso "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 dei difendenti. 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.

PUNTEGGIO DI GIOCO

- Nella fase 1 e nella fase 2 dell'incontro tra le due società coinvolte nella partita si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fasi offensive delle due situazioni di gioco. La squadra che ha quindi totalizzato il maggior numero di goal complessivi, realizza un punto valido per l'incontro. Il punto dei giochi si somma ai risultati dei 3 o 4 tempi della partita 9 contro 9.
- In caso di parità nel numero di reti realizzate dalle due squadre, vengono sommati il numero di mete e di passaggi con l'inserimento totalizzati nelle prime due fasi e risulta vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito.
- In caso di ulteriore parità nel punteggio si assegna un punto ad ognuna delle due squadre.

PROPOSTE DI DUELLO REALIZZATE IN MODALITÀ AUTONOMA

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi “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 in questa sezione del documento.

1) Titolo: 1 contro 1 “Supero l'avversario”

Dimensioni del campo [figura 4]:

- ✓ Rettangolo di dimensioni 5,5x11m.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 1 e 4), 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.

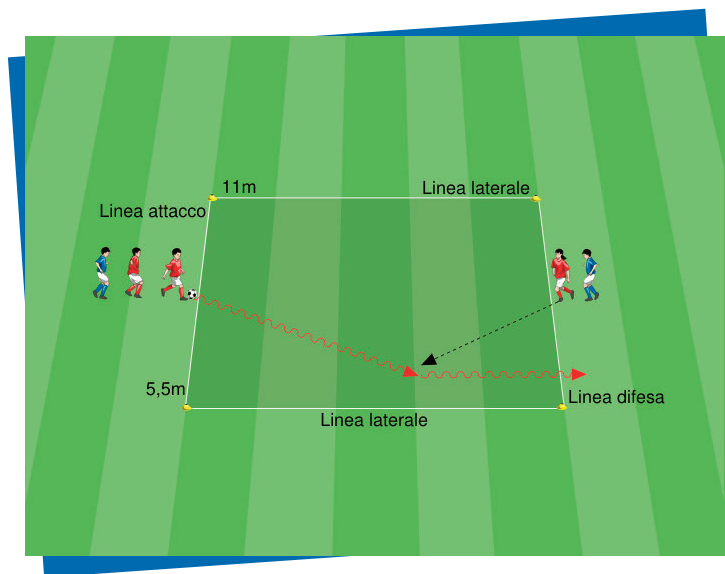


Figura 4

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco (qualora i giocatori in lista gara non impegnati nelle situazioni di gioco 4 contro 4 e 5 contro 5 siano più di 6, vengono realizzati altri quadrati di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 4.

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 senza che vi sia stata volutamente portata da uno dei due giocatori coinvolti nel duello.

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 5]:

- ✓ Rettangolo di dimensioni 5,5x11m.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 1 e 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.

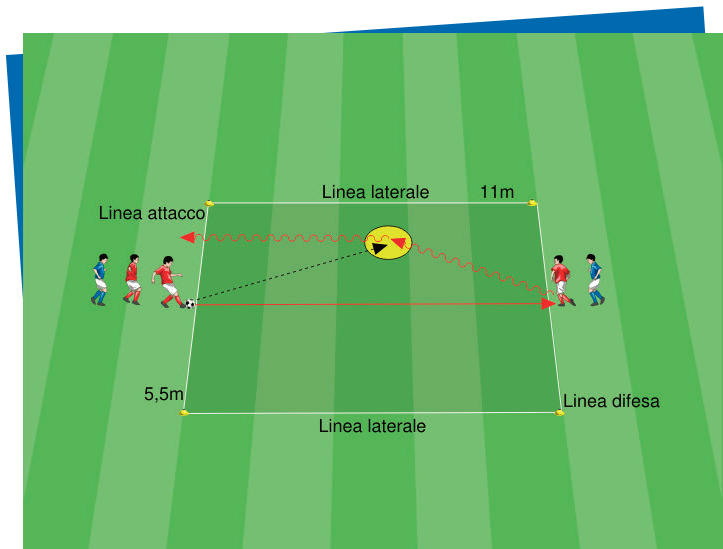


Figura 5

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco (qualora i giocatori in lista gara non impegnati nelle situazioni di gioco 5 contro 5 e 4 contro 4 siano più di 6, vengono realizzati altri quadrati di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 5.

DESCRIZIONE

L'attaccante in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del quadrato di gioco. In seguito al passaggio l'attaccante 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, sia questo l'attaccante che il difendente, 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 lasciato libero il rettangolo di gioco.

ESEMPI DI ABBINAMENTO DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO ALLO SVOLGIMENTO DEI TEMPI DELLA PARTITA 9 CONTRO 9:

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

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 1					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	9			9		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	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.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 2					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	15			15		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	6 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	2 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	*6 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	*2 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4

* Le società sono invitate a fare in modo che i giocatori non coinvolti nella partita siano impegnati in multi-partite a numero ridotto svolte all'esterno del campo di gioco (nell'esempio, i 12 giocatori delle 2 squadre non impegnati nella partita 9 contro 9 possono alternarsi nel giocare una gara 4 contro 4, oppure 2 gare 3 contro 3, lasciando flessibilità organizzativa secondo le opportunità e gli spazi che offre l'impianto sportivo).

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 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	9 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	9 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	*9 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	*9 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4

* Le società sono invitate a fare in modo che i giocatori non coinvolti nella partita siano impegnati in multi-partite a numero ridotto svolte all'esterno del campo di gioco (nell'esempio, i 18 giocatori delle 2 squadre non impegnati nella partita 9 contro 9 possono alternarsi nel giocare una gara 5 contro 5 ed una gara 4 contro 4, oppure 3 gare 3 contro 3, lasciando flessibilità organizzativa secondo le opportunità e gli spazi che offre l'impianto sportivo).

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 così come i loro compagni che nella fase 2 non svolgono il 5 contro 5 ed il 4 contro 4 perché sostituiti, vengono impegnati nella realizzazione dei duelli autonomi 1 contro 1.
- 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 della categoria U12/U13.

MATERIALE NECESSARIO PER LA REALIZZAZIONE DEI CAMPI PREVISTI NELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PROPOSTE:

1. Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13:

- 8 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:

- 8 delimitatori (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9);
- 4 delimitatori per prolungare l'area di rigore fino alla linea di centrocampo del campo delimitato per la partita 9 contro 9.

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 realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) è richiesto circa un minuto.

APPENDICE

Le regole e le caratteristiche delle proposte pratiche previste nelle due Situazioni di Gioco presentate all'interno di questo documento sono state elaborate per adattarsi al contesto di competizione tra due società.

La presenza del punteggio nelle Situazioni di Gioco abbinata alle partite rappresenta un elemento che rende necessario semplificare le dinamiche realizzative di ogni proposta. L'obiettivo di questa semplificazione regolamentare è quello di evitare interpretazioni disfunzionali del gioco e di ridurre la possibilità di scelte o strategie mirate esclusivamente al raggiungimento di un risultato numerico.

Le Situazioni di Gioco presentate possono essere riproposte all'interno della seduta di allenamento attraverso alcune varianti che le rendono più dinamiche e attinenti alle caratteristiche delle proposte pratiche Evolution Programme (quanti desiderino approfondire sono invitati a prendere visione del materiale contenuto all'interno di questo link: <https://www.youcoach.it/figc/esercitazioni>). All'interno di questa appendice vengono riportate alcune idee e soluzioni che possono essere applicate dagli allenatori per stimolare la Variabilità della Pratica (Presupposto N°10 dell'Evolution Programme) all'interno della Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13 e della Situazione di gioco 5 contro 5 U12/U13).

POSSIBILI VARIANTI PER LA SITUAZIONE DI GIOCO 5 CONTRO 5 U13/U12:

1. Una volta effettuato un punto (goal o conquista della meta), il fronte d'attacco viene ribaltato e la squadra che l'ha realizzato può ripartire alla ricerca immediata dell'obiettivo nella direzione di gioco opposta. Il portiere individuato da ogni squadra può anche cambiare da un'azione all'altra.
2. Il giocatore in posizione di vertice, quando si trova in possesso di palla, ha la possibilità di entrare all'interno dello spazio di gioco principale. In questo caso deve essere immediatamente sostituito da un compagno che prende la sua posizione oltre la linea di meta.
3. Le rimesse da fondo-campo vengono battute dal portiere con palla in mano, non esiste quindi una distanza da rispettare per la squadra in fase di attacco alla porta.
4. In caso di uscita della palla dal terreno di gioco la ripresa dell'azione avviene sempre a favore della squadra che difende o attacca la porta, la scelta viene fatta dall'allenatore con l'intento di agevolare l'azione di costruzione o finalizzazione.
5. Viene tolto il giocatore a sostegno svolgendo quindi una Situazione di Gioco 5 contro 5 nella quale tutti i partecipanti si trovano all'interno del campo di gioco (si realizza così una condizione di parità numerica anche in caso di possesso palla a favore della squadra che difende la porta).

POSSIBILI VARIANTI PER SITUAZIONE DI GIOCO 4 CONTRO 4 U13/U12:

1. Si gioca un 4 contro 3 all'interno dello spazio di gioco, un ottavo giocatore viene collocato all'interno dell'area di meta. La squadra a difesa della porta, per fare un punto, può passare la palla al sostegno avversario all'interno dell'area di meta. Una volta effettuato il passaggio il giocatore che riceve palla può immediatamente dare inizio ad una nuova azione per la squadra che ricerca il goal (creando così una condizione di rapida transizione).
2. Il giocatore sostegno può calciare in porta e ricevere opposizione da parte dei difendenti al quale viene concessa la possibilità di entrare nella zona di meta.
3. La zona di meta viene divisa in 3 settori di uguale lunghezza (11 m ciascuno). Il posizionamento del

sostegno della squadra che attacca la porta determina attraverso quale dei 3 settori è vietato ricercare l'inserimento del giocatore della squadra a difesa della porta. Ad esempio, qualora il sostegno si posizioni in corrispondenza del settore centrale, non risulterà possibile effettuare l'inserimento in quella porzione di campo. Il sostegno può spostarsi da un settore all'altro durante il possesso di palla degli avversari chiudendone così gli spazi di inserimento e complicando la scelta del settore da attaccare.

4. La zona di meta viene divisa in 3 settori di uguale lunghezza (11 m ciascuno) e vengono variate le richieste di trasmissione palla per l'inserimento (ad esempio, l'inserimento valido è ritenuto valido solo: nei settori esterni; solo nel settore centrale; in sequenza, da destra a sinistra, si ricerca di effettuare l'uscita su tutti e 3 i settori).

ULTERIORI APPROFONDIMENTI:

Nel caso in cui il numero dei giocatori a disposizione durante l'allenamento non permetta di svolgere le attività con le stesse numeriche presentate nelle situazioni di gioco previste, si consiglia di svolgerle applicando con le stesse regole presentate (ampliando o riducendo gli spazi utilizzati) ma adattando le proposte da un minimo di 6 (3 contro 3) ad un massimo di 14 (7 contro 7) giocatori impiegati per ognuna delle due situazioni descritte nel documento.

Qualora il numero dei giocatori a disposizione durante l'allenamento non sia pari, le soluzioni per integrarli tutti contemporaneamente nell'attività sono molteplici:

- ★ Inserire un giocatore jolly in fase difensiva.
- ★ Aggiungere un giocatore sostegno in fase offensiva.
- ★ Prevedere un giocatore jolly che ad ogni azione può decidere con che squadra giocare.



Via Po, 36 – 00198 – ROMA