



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



COMUNICATO NUMERO 29 DATA PUBBLICAZIONE 10/02/2024

STAGIONE SPORTIVA 2023/2024

## 1. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

### 1.1 CALENDARI ATTIVITÀ DI BASE FASE PRIMAVERILE

Si pubblicano – in allegato – i calendari dei Tornei di tutte le categorie dell'Attività di base.

**L'attività inizierà, per tutte le categorie, il 17-18 febbraio 2024.**

Per i gironi con un calendario breve (7 giornate) si valuterà l'aggiunta di ulteriori giornate in base all'andamento dell'attività.

### 1.2 ATTIVITA' DI BASE – FORMAZIONE CALENDARI

Si precisa che la formazione dei calendari delle attività in oggetto è generata dal sistema informatico.

Dato che i gironi sono formati da un numero di squadre non omogeneo ed alla luce delle numerose richieste pervenute, si è cercato di assecondare tutte le richieste particolari pervenute. Non è stato tecnicamente possibile rispettare tutte le richieste di alternanze e/o concomitanze anche con le categorie superiori.

Le Società sono pertanto invitate a prendere attenta visione fin da subito del proprio calendario e, se il caso, richiedere variazioni da concordare con la società consorella secondo le modalità già conosciute.

### 1.3 MODALITÀ DI GIOCO E DOCUMENTAZIONE UTILE

Riportiamo, in allegato, i **nuovi referti** da utilizzare per le categorie dell'attività di base ed i relativi progetti tecnici cat. Esordienti, Pulcini e Primi calci.

Cliccando sul link sotto riportato è possibile reperire e scaricare i CC.UU. n° 1 ed 8 del SGS Nazionale che regolamentano tutta l'attività:

<https://www.figc.it/it/giovani/governance/comunicati-ufficiali/comunicato-ufficiale-n-1-figc-sgs-20232024/>

[https://piemontevda.lnd.it/wp-content/uploads/2023/08/Cu\\_8\\_sgs.pdf](https://piemontevda.lnd.it/wp-content/uploads/2023/08/Cu_8_sgs.pdf)

## 1.4 REFERTO DI GARA

Per garantire regolarità allo svolgimento dell'attività in oggetto, si invitano le Società direttamente interessate a compilare il **nuovo referto di gara** (con in allegato le distinte societarie) e spedirlo alla Delegazione tramite e-mail [referti.vco@gmail.com](mailto:referti.vco@gmail.com) **non oltre la disputa della gara successiva** (la mancata osservanza del termine indicato comporta l'ammenda da parte della Giustizia sportiva).

Il referto di gara è l'unico documento comprovante lo svolgimento della gara e la sua regolarità, pertanto deve essere compilato in tutte le sue parti e con la massima chiarezza. Eventuali difformità, mancanze e/o intemperanze riscontrate durante l'attività devono essere riportate nel referto e non attraverso altre forme (verbali o telefoniche).

CATEGORIA	CONFRONTO/ PARTITA	SIGLA	FASCE D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE (c.u. n° 1 s.g.s. 23/24)
ESORDIENTI 2° ANNO	9c9	<b>ZI</b>	2011	n° 3 giocatori nati nel 2012
ESORDIENTI 1° ANNO	9c9	<b>ZF</b>	2012	n° 3 giocatori nati nel 2013, dopo il compimento del 10° anno d'età
ESORDIENTI MISTI	9c9	<b>TZ</b>	2011/2012	2013 dopo il compimento del 10° anno d'età – no 2014
PULCINI 2° ANNO	7c7	<b>ZM</b>	2013	n° 3 giocatori nati nel 2014
PULCINI 1° ANNO	7c7	<b>ZT</b>	2014	n° 3 giocatori nati nel 2015, dopo il compimento del 8° anno d'età
PULCINI MISTI	7c7	<b>RZ</b>	2013/2014	2015 dopo il compimento del 8° anno di età (tesserati come pulcini) – no 2016
PRIMI CALCI 8 ANNI	5c5	<b>8V</b>	2015-2016	2017, dopo il compimento del 6° anno di età (no 2018)
PRIMI CALCI 7 ANNI	4c4	<b>6V</b>	2016	2017 dopo il compimento del 6° anno di età (no 2018)
PICCOLI AMICI	3c3	<b>RB</b>	2017/2018	5 anni compiuti

## 1.5 CHIUSURA SEDE DELEGAZIONE

Informiamo che la Sede della Delegazione **lunedì 12 febbraio sarà chiusa e non operativa** tutto il giorno.

Publicato in Verbania, affisso all'albo della Delegazione Provinciale del Verbano Cusio Ossola e diffuso anche in forma telematica il 10 febbraio 2024.

IL SEGRETARIO  
Sergio Belli

IL DELEGATO  
Benedetto Madeo



*-----*							
** E L E N C O C A M P I D A G I O C O **							
COMITATO							
PIEMONTE V.AOSTA ** ESORDIENTI 1°anno 9v9 PRIM-VCO GIRONE: UN							
*-----*							
SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO	
*-----*							
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	2659	COMUNALE	AGRANO - OMEGNA	14:30	VIA PRATOLUNGO		
CALCIO VOGOGNA	629	BONOMINI	VOGOGNA	15:30	VIA PASSARELLA, 12		
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	2232	SINTETICO "GALLI"	BAVENO	11:00	VIA SEGU'		
VOLUNTAS SUNA	2233	COMUNALE ADB C9 ERBA NATURALE	CAMBIASCA	14:30	VIA ALLE LUNGHE		
BAGNELLA CALCIO 1972	2400	COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA DOMENICA	10:30	VIA FUCINE, 35/C		
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	2239	COMUNALE	PIEVE VERGONTE	14:30	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3		
JUVENTUS DOMO	2225	COMUNALE	TRONTANO - LOC. COSASCA	14:00	VIA LEONARDO DA VINCI		
VERBANIA CALCIO	721	COMUNALE	VERBANIA - POSSACCIO	15:30	VIA GALLIANI		
ORNAVASSESE	393	COMUNALE	ORNAVASSO	16:00	VIA MENCONI, 27		
*-----*							

\* COMITATO \*  
 \* PIEMONTE V.AOSTA \*

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

\*\*\*\*\*  
 \*  
 \* ESORDIENTI 2°anno 9v9 PRIM-VCO GIRONE: UN \*  
 \*  
 \*\*\*\*\*

I ANDATA: 17/02/24 ! RITORNO: 23/03/24 I  
 I ORE...: ! 1 G I O R N A T A ! ORE....: I

I BAGNELLA CALCIO 1972 - FOMARCO DON BOSCO PIEVESE I  
 I CITTA DI BAVENO 1908 SSD - JUVENTUS DOMO I  
 I VERBANIA CALCIO - US PROVIGEZZO I

I ANDATA: 24/02/24 ! RITORNO: 6/04/24 I  
 I ORE...: ! 2 G I O R N A T A ! ORE....: I

I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - VERBANIA CALCIO I  
 I JUVENTUS DOMO - BAGNELLA CALCIO 1972 I  
 I US PROVIGEZZO - CITTA DI BAVENO 1908 SSD I

I ANDATA: 2/03/24 ! RITORNO: 13/04/24 I  
 I ORE...: ! 3 G I O R N A T A ! ORE....: I

I BAGNELLA CALCIO 1972 - CITTA DI BAVENO 1908 SSD I  
 I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - US PROVIGEZZO I  
 I VERBANIA CALCIO - JUVENTUS DOMO I

I ANDATA: 9/03/24 ! RITORNO: 20/04/24 I  
 I ORE...: ! 4 G I O R N A T A ! ORE....: I

I BAGNELLA CALCIO 1972 - US PROVIGEZZO I  
 I CITTA DI BAVENO 1908 SSD - VERBANIA CALCIO I  
 I JUVENTUS DOMO - FOMARCO DON BOSCO PIEVESE I

I ANDATA: 16/03/24 ! RITORNO: 27/04/24 I  
 I ORE...: ! 5 G I O R N A T A ! ORE....: I

I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - CITTA DI BAVENO 1908 SSD I  
 I US PROVIGEZZO - JUVENTUS DOMO I  
 I VERBANIA CALCIO - BAGNELLA CALCIO 1972 I

\*-----\*  
 | COMITATO | \*\* E L E N C O C A M P I D A G I O C O \*\* |  
 | PIEMONTE V.AOSTA | \*\* ESORDIENTI 2°anno 9v9 PRIM-VCO GIRONE: UN |

SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO
BAGNELLA CALCIO 1972	2400	COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	16:00	VIA FUCINE, 35/C	
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	2232	SINTETICO "GALLI"	BAVENO	17:30	VIA SEGU'	
VERBANIA CALCIO	721	COMUNALE	VERBANIA - POSSACCIO	15:30	VIA GALLIANI	
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	2239	COMUNALE	PIEVE VERGONTE	16:00	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3	
JUVENTUS DOMO	2225	COMUNALE	TRONTANO - LOC. COSASCA	15:30	VIA LEONARDO DA VINCI	
US PROVIGEZZO	719	COMUNALE	SANTA MARIA MAGGIORE	14:30	LOC. PRAUDINA	

\*\*\*\*\*  
\*  
\* ESORDIENTI MISTI 9v9 PRIM-VCO- GIRONE: UN \*  
\*  
\*\*\*\*\*

I ANDATA: 17/02/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 1 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CANNOBIESE 1906 - MERGOZZESE I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - CREVOLESE A.S.D. I  
I MASERA - S.FRANCESCO I  
I ORNAVASSESE - VARZESE sq.B I  
I US PROVIGEZZO - VOLUNTAS SUNA I  
I VARZESE - STRESA VERGANTE I

I ANDATA: 24/02/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 2 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CREVOLESE A.S.D. - MASERA I  
I MERGOZZESE - GRAVELLONA SAN PIETRO I  
I S.FRANCESCO - ORNAVASSESE I  
I STRESA VERGANTE - CANNOBIESE 1906 I  
I VARZESE sq.B - US PROVIGEZZO I  
I VOLUNTAS SUNA - VARZESE I

I ANDATA: 2/03/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 3 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CANNOBIESE 1906 - VOLUNTAS SUNA I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - STRESA VERGANTE I  
I MERGOZZESE - CREVOLESE A.S.D. I  
I ORNAVASSESE - MASERA I  
I US PROVIGEZZO - S.FRANCESCO I  
I VARZESE - VARZESE sq.B I

I ANDATA: 9/03/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 4 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CREVOLESE A.S.D. - ORNAVASSESE I  
I MASERA - US PROVIGEZZO I  
I S.FRANCESCO - VARZESE I  
I STRESA VERGANTE - MERGOZZESE I  
I VARZESE sq.B - CANNOBIESE 1906 I  
I VOLUNTAS SUNA - GRAVELLONA SAN PIETRO I

I ANDATA: 16/03/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 5 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CANNOBIESE 1906 - S.FRANCESCO I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - VARZESE sq.B I  
I MERGOZZESE - VOLUNTAS SUNA I  
I STRESA VERGANTE - CREVOLESE A.S.D. I  
I US PROVIGEZZO - ORNAVASSESE I  
I VARZESE - MASERA I

I ANDATA: 23/03/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 6 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CREVOLESE A.S.D. - US PROVIGEZZO I  
I MASERA - CANNOBIESE 1906 I  
I ORNAVASSESE - VARZESE I  
I S.FRANCESCO - GRAVELLONA SAN PIETRO I  
I VARZESE sq.B - MERGOZZESE I  
I VOLUNTAS SUNA - STRESA VERGANTE I

I ANDATA: 6/04/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 7 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CANNOBIESE 1906 - ORNAVASSESE I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - MASERA I  
I MERGOZZESE - S.FRANCESCO I  
I STRESA VERGANTE - VARZESE sq.B I  
I VARZESE - US PROVIGEZZO I  
I VOLUNTAS SUNA - CREVOLESE A.S.D. I

I ANDATA: 13/04/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 8 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CREVOLESE A.S.D. - VARZESE I  
I MASERA - MERGOZZESE I  
I ORNAVASSESE - GRAVELLONA SAN PIETRO I  
I S.FRANCESCO - STRESA VERGANTE I  
I US PROVIGEZZO - CANNOBIESE 1906 I  
I VARZESE sq.B - VOLUNTAS SUNA I

I ANDATA: 20/04/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 9 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CANNOBIESE 1906 - VARZESE I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - US PROVIGEZZO I  
I MERGOZZESE - ORNAVASSESE I  
I STRESA VERGANTE - MASERA I  
I VARZESE sq.B - CREVOLESE A.S.D. I  
I VOLUNTAS SUNA - S.FRANCESCO I

I ANDATA: 27/04/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 10 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CANNOBIESE 1906 - CREVOLESE A.S.D. I  
I MASERA - VOLUNTAS SUNA I  
I ORNAVASSESE - STRESA VERGANTE I  
I S.FRANCESCO - VARZESE sq.B I  
I US PROVIGEZZO - MERGOZZESE I  
I VARZESE - GRAVELLONA SAN PIETRO I

I ANDATA: 4/05/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: 15:00 ! 11 G I O R N A T A ! ORE....: I  
I-----I  
I CREVOLESE A.S.D. - S.FRANCESCO I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - CANNOBIESE 1906 I  
I MERGOZZESE - VARZESE I  
I STRESA VERGANTE - US PROVIGEZZO I  
I VARZESE sq.B - MASERA I  
I VOLUNTAS SUNA - ORNAVASSESE I

*-----*						
** E L E N C O C A M P I D A G I O C O **						
COMITATO						
PIEMONTE V.AOSTA     ** ESORDIENTI MISTI 9v9 PRIM-VCO- GIRONE: UN						
-----						
SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO
-----						
CANNOBIESE 1906	116	SINTEITCO C11 "MARIO BROCCA"	CANNOBIO	14:30	VIA GENERALE DALLA CHIESA	
GRAVELLONA SAN PIETRO	287	LUCCHINI	GRAVELLONA TOCE	14:00	VIA FRANCESCO ALBERTINI	
MASERA	326	COMUNALE	MASERA	14:30	VIA PAOLO FERRARIS, 10	
ORNAVASSESE	393	COMUNALE	ORNAVASSO	14:30	VIA MENCONI, 27	
US PROVIGEZZO	719	COMUNALE	SANTA MARIA MAGGIORE	14:30	LOC. PRAUDINA	
VARZESE	1688	COMUNALE	CUZZEGO - BEURA CARDEZZA	10:30	FRAZIONE CUZZEGO	
CREVOLESE A.S.D.	226	COMUNALE	CREVOLADOSSOLA	14:30	VIA EDISON - LOC. SERTA MINORE	
MERGOZZESE	332	PIERLUIGI GINI	MERGOZZO	14:30	VIA BRIGNOLA	
S.FRANCESCO	1359	SINTETICO "AL CENTRO"	VERBANIA	16:30	VIA ALLE FABBRICHE 8	
STRESA VERGANTE	713	COMUNALE	LESA	16:00	VIA DAVICINI	
VARZESE	1688	COMUNALE	CUZZEGO - BEURA CARDEZZA	10:30	FRAZIONE CUZZEGO	
VOLUNTAS SUNA	2233	COMUNALE ADB C9 ERBA NATURALE	CAMBIASCA	14:30	VIA ALLE LUNGHE	
-----						

\* COMITATO \*  
 \* PIEMONTE V.AOSTA \*

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

\*\*\*\*\*  
 \*  
 \* PICC. AMICI MISTI 3v3 PRIM-VCO GIRONE: A \*  
 \*  
 \*\*\*\*\*

I ANDATA: 17/02/24 !	! RITORNO:	I I ANDATA: 16/03/24 !	! RITORNO:	I
I ORE...: ! 1 G I O R N A T A !	ORE....:	I ORE...: ! 5 G I O R N A T A !	ORE....:	I
I		I		I
I GRAVELLONA SAN PIETRO	- VERBANIA CALCIO	I I JUVENTUS DOMO	- VERBANIA CALCIO	I
I S.FRANCESCO	- JUVENTUS DOMO	I I S.FRANCESCO	- BAGNELLA CALCIO 1972	I
I VOLUNTAS SUNA	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I I VOLUNTAS SUNA	- GRAVELLONA SAN PIETRO	I
I Riposa.....	- BAGNELLA CALCIO 1972	I I Riposa.....	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I

I ANDATA: 24/02/24 !	! RITORNO:	I I ANDATA: 23/03/24 !	! RITORNO:	I
I ORE...: ! 2 G I O R N A T A !	ORE....:	I ORE...: ! 6 G I O R N A T A !	ORE....:	I
I		I		I
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- GRAVELLONA SAN PIETRO	I I BAGNELLA CALCIO 1972	- VOLUNTAS SUNA	I
I JUVENTUS DOMO	- VOLUNTAS SUNA	I I GRAVELLONA SAN PIETRO	- JUVENTUS DOMO	I
I VERBANIA CALCIO	- BAGNELLA CALCIO 1972	I I S.FRANCESCO	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I
I Riposa.....	- S.FRANCESCO	I I Riposa.....	- VERBANIA CALCIO	I

I ANDATA: 2/03/24 !	! RITORNO:	I I ANDATA: 6/04/24 !	! RITORNO:	I
I ORE...: ! 3 G I O R N A T A !	ORE....:	I ORE...: ! 7 G I O R N A T A !	ORE....:	I
I		I		I
I BAGNELLA CALCIO 1972	- GRAVELLONA SAN PIETRO	I I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- VERBANIA CALCIO	I
I JUVENTUS DOMO	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I I JUVENTUS DOMO	- BAGNELLA CALCIO 1972	I
I S.FRANCESCO	- VERBANIA CALCIO	I I VOLUNTAS SUNA	- S.FRANCESCO	I
I Riposa.....	- VOLUNTAS SUNA	I I Riposa.....	- GRAVELLONA SAN PIETRO	I

I ANDATA: 9/03/24 !	! RITORNO:
I ORE...: ! 4 G I O R N A T A !	ORE....:
I	
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- BAGNELLA CALCIO 1972
I GRAVELLONA SAN PIETRO	- S.FRANCESCO
I VERBANIA CALCIO	- VOLUNTAS SUNA
I Riposa.....	- JUVENTUS DOMO

\*\*\*\*\*

	**	E L E N C O	C A M P I	D A	G I O C O	**	
	COMITATO						
	PIEMONTE V.AOSTA	**	PICC. AMICI MISTI 3v3 PRIM-VCO	GIRONE:	A		

SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO
GRAVELLONA SAN PIETRO	288	BOROLI	GRAVELLONA TOCE	14:00	CORSO SEMPIONE, 200	
S.FRANCESCO	1359	SINTETICO "AL CENTRO"	VERBANIA	14:00	VIA ALLE FABBRICHE 8	
VOLUNTAS SUNA	1360	MARCO GHIDINI	VERBANIA - SUNA	14:30	VIA MADONNA DI CAMPAGNA, 22	
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	2232	SINTETICO "GALLI"	BAVENO	14:00	VIA SEGU'	
JUVENTUS DOMO	238	SINTETICO "SILVESTRO CUROTTI"	DOMODOSSOLA	14:00	PIAZZALE CUROTTI, 1	
VERBANIA CALCIO	583	SINTETICO "CARLO PEDROLI"	VERBANIA - INTRA	14:00	VIA FARINELLI 10	
BAGNELLA CALCIO 1972	2400	COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	14:00	VIA FUCINE, 35/C	



\* COMITATO \*  
 \* PIEMONTE V.AOSTA \*

\*\*\*\*\*  
 \*  
 \* PICC. AMICI MISTI 3v3 PRIM-VCO GIRONE: B \*  
 \*  
 \*\*\*\*\*

-----  
 I ANDATA: 17/02/24 ! RITORNO:  
 I ORE...: ! 1 G I O R N A T A ! ORE...:  
 I-----I  
 I CREVOLESE A.S.D. - FOMARCO DON BOSCO PIEVESE I  
 I STRESA VERGANTE - VOLUNTAS SUNA sq.B I  
 I VARZESE - MERGOZZESE I  
 I Riposa..... - ORNAVASSESE I  
 I-----I

-----  
 I ANDATA: 24/02/24 ! RITORNO:  
 I ORE...: ! 2 G I O R N A T A ! ORE...:  
 I-----I  
 I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - STRESA VERGANTE I  
 I MERGOZZESE - ORNAVASSESE I  
 I VOLUNTAS SUNA sq.B - VARZESE I  
 I Riposa..... - CREVOLESE A.S.D. I  
 I-----I

-----  
 I ANDATA: 2/03/24 ! RITORNO:  
 I ORE...: ! 3 G I O R N A T A ! ORE...:  
 I-----I  
 I CREVOLESE A.S.D. - MERGOZZESE I  
 I ORNAVASSESE - VOLUNTAS SUNA sq.B I  
 I VARZESE - STRESA VERGANTE I  
 I Riposa..... - FOMARCO DON BOSCO PIEVESE I  
 I-----I

-----  
 I ANDATA: 9/03/24 ! RITORNO:  
 I ORE...: ! 4 G I O R N A T A ! ORE...:  
 I-----I  
 I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - VARZESE I  
 I STRESA VERGANTE - ORNAVASSESE I  
 I VOLUNTAS SUNA sq.B - CREVOLESE A.S.D. I  
 I Riposa..... - MERGOZZESE I  
 I-----I

-----  
 I ANDATA: 16/03/24 ! RITORNO:  
 I ORE...: ! 5 G I O R N A T A ! ORE...:  
 I-----I  
 I CREVOLESE A.S.D. - STRESA VERGANTE I  
 I MERGOZZESE - FOMARCO DON BOSCO PIEVESE I  
 I ORNAVASSESE - VARZESE I  
 I Riposa..... - VOLUNTAS SUNA sq.B I  
 I-----I

-----  
 I ANDATA: 23/03/24 ! RITORNO:  
 I ORE...: ! 6 G I O R N A T A ! ORE...:  
 I-----I  
 I ORNAVASSESE - FOMARCO DON BOSCO PIEVESE I  
 I VARZESE - CREVOLESE A.S.D. I  
 I VOLUNTAS SUNA sq.B - MERGOZZESE I  
 I Riposa..... - STRESA VERGANTE I  
 I-----I

-----  
 I ANDATA: 6/04/24 ! RITORNO:  
 I ORE...: ! 7 G I O R N A T A ! ORE...:  
 I-----I  
 I CREVOLESE A.S.D. - ORNAVASSESE I  
 I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - VOLUNTAS SUNA sq.B I  
 I MERGOZZESE - STRESA VERGANTE I  
 I Riposa..... - VARZESE I  
 I-----I

-----\*  
 | COMITATO | \*\* E L E N C O C A M P I D A G I O C O \*\* |  
 | PIEMONTE V.AOSTA | \*\* PICC. AMICI MISTI 3v3 PRIM-VCO GIRONE: B |  
 -----\*

SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO
CREVOLESE A.S.D.	2235	COMUNALE	CREVOLADOSSOLA - LOC. CADDO	14:30	LOCALITA CADDO	
STRESA VERGANTE	713	COMUNALE	LESA	14:30	VIA DAVICINI	
VARZESE	1688	COMUNALE	CUZZEGO - BEURA CARDEZZA	14:30	FRAZIONE CUZZEGO	
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	2239	COMUNALE	PIEVE VERGONTE	14:30	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3	
MERGOZZESE	332	PIERLUIGI GINI	MERGOZZO	14:30	VIA BRIGNOLA	
VOLUNTAS SUNA sq.B	1360	MARCO GHIDINI	VERBANIA - SUNA	14:30	VIA MADONNA DI CAMPAGNA, 22	
ORNAVASSESE	393	COMUNALE	ORNAVASSO	14:30	VIA MENCONI, 27	

\*\*\*\*\*  
\*  
\* PRIMI CALCI 7 ANNI a4 PRIM-VCO GIRONE: UN \*  
\*  
\*\*\*\*\*

I ANDATA: 17/02/24 ! RITORNO: I		I ANDATA: 6/04/24 ! RITORNO: I	
I ORE... ! 1 G I O R N A T A ! ORE.... I		I ORE... ! 7 G I O R N A T A ! ORE.... I	
I-----I		I-----I	
I BAGNELLA CALCIO 1972	- VERBANIA CALCIO	I CALCIO VOGOGNA	- BAGNELLA CALCIO 1972
I CALCIO VOGOGNA	- JUVENTUS DOMO	I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- VERBANIA CALCIO sq.B	I GRAVELLONA SAN PIETRO	- VERBANIA CALCIO
I VARZESE	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I JUVENTUS DOMO	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE
I VOLUNTAS SUNA	- GRAVELLONA SAN PIETRO	I VARZESE	- VERBANIA CALCIO sq.B
I Riposa.....	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	I Riposa.....	- VOLUNTAS SUNA
I-----I		I-----I	
I ANDATA: 24/02/24 ! RITORNO: I		I ANDATA: 13/04/24 ! RITORNO: I	
I ORE... ! 2 G I O R N A T A ! ORE.... I		I ORE... ! 8 G I O R N A T A ! ORE.... I	
I-----I		I-----I	
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- BAGNELLA CALCIO 1972	I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- GRAVELLONA SAN PIETRO
I GRAVELLONA SAN PIETRO	- VARZESE	I BAGNELLA CALCIO 1972	- VOLUNTAS SUNA
I JUVENTUS DOMO	- VOLUNTAS SUNA	I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- CALCIO VOGOGNA
I VERBANIA CALCIO	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	I VERBANIA CALCIO	- JUVENTUS DOMO
I VERBANIA CALCIO sq.B	- CALCIO VOGOGNA	I VERBANIA CALCIO sq.B	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD
I Riposa.....	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I Riposa.....	- VARZESE
I-----I		I-----I	
I ANDATA: 2/03/24 ! RITORNO: I		I ANDATA: 20/04/24 ! RITORNO: I	
I ORE... ! 3 G I O R N A T A ! ORE.... I		I ORE... ! 9 G I O R N A T A ! ORE.... I	
I-----I		I-----I	
I BAGNELLA CALCIO 1972	- VERBANIA CALCIO sq.B	I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- VERBANIA CALCIO sq.B
I CALCIO VOGOGNA	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- VERBANIA CALCIO
I JUVENTUS DOMO	- GRAVELLONA SAN PIETRO	I GRAVELLONA SAN PIETRO	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE
I VARZESE	- VERBANIA CALCIO	I JUVENTUS DOMO	- BAGNELLA CALCIO 1972
I VOLUNTAS SUNA	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	I VOLUNTAS SUNA	- VARZESE
I Riposa.....	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	I Riposa.....	- CALCIO VOGOGNA
I-----I		I-----I	
I ANDATA: 9/03/24 ! RITORNO: I		I ANDATA: 27/04/24 ! RITORNO: I	
I ORE... ! 4 G I O R N A T A ! ORE.... I		I ORE... ! 10 G I O R N A T A ! ORE.... I	
I-----I		I-----I	
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- VARZESE	I BAGNELLA CALCIO 1972	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- VOLUNTAS SUNA	I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- BAGNELLA CALCIO 1972	I VARZESE	- JUVENTUS DOMO
I GRAVELLONA SAN PIETRO	- CALCIO VOGOGNA	I VERBANIA CALCIO	- VERBANIA CALCIO sq.B
I VERBANIA CALCIO sq.B	- JUVENTUS DOMO	I VOLUNTAS SUNA	- CALCIO VOGOGNA
I Riposa.....	- VERBANIA CALCIO	I Riposa.....	- GRAVELLONA SAN PIETRO
I-----I		I-----I	
I ANDATA: 16/03/24 ! RITORNO: I		I ANDATA: 4/05/24 ! RITORNO: I	
I ORE... ! 5 G I O R N A T A ! ORE.... I		I ORE... ! 11 G I O R N A T A ! ORE.... I	
I-----I		I-----I	
I CALCIO VOGOGNA	- VERBANIA CALCIO	I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- VERBANIA CALCIO
I GRAVELLONA SAN PIETRO	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I CALCIO VOGOGNA	- VARZESE
I JUVENTUS DOMO	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE
I VARZESE	- BAGNELLA CALCIO 1972	I GRAVELLONA SAN PIETRO	- BAGNELLA CALCIO 1972
I VOLUNTAS SUNA	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	I VERBANIA CALCIO sq.B	- VOLUNTAS SUNA
I Riposa.....	- VERBANIA CALCIO sq.B	I Riposa.....	- JUVENTUS DOMO
I-----I		I-----I	
I ANDATA: 23/03/24 ! RITORNO: I			
I ORE... ! 6 G I O R N A T A ! ORE.... I			
I-----I			
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- CALCIO VOGOGNA		
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- JUVENTUS DOMO		
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- VARZESE		
I VERBANIA CALCIO	- VOLUNTAS SUNA		
I VERBANIA CALCIO sq.B	- GRAVELLONA SAN PIETRO		
I Riposa.....	- BAGNELLA CALCIO 1972		
I-----I			

*-----*						
** E L E N C O C A M P I D A G I O C C O **						
** PRIMI CALCI 7 ANNI a4 PRIM-VCO GIRONE: UN						
*-----*						
SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO
*-----*						
BAGNELLA CALCIO 1972	2400	COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	14:00	VIA FUCINE, 35/C	
CALCIO VOGOGNA	629	BONOMINI	VOGOGNA	15:15	VIA PASSARELLA, 12	
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	2239	COMUNALE	PIEVE VERGONTE	14:30	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3	
VARZESE	1688	COMUNALE	CUZZEGO - BEURA CARDEZZA	14:30	FRAZIONE CUZZEGO	
VOLUNTAS SUNA	1360	MARCO GHIDINI	VERBANIA - SUNA	14:15	VIA MADONNA DI CAMPAGNA, 22	
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	134	COMUNALE	CASALE CORTE CERRO	14:30	VIA NAZIONI UNITE	
GRAVELLONA SAN PIETRO	288	BOROLI	GRAVELLONA TOCE	14:30	CORSO SEMPIONE, 200	
JUVENTUS DOMO	238	SINTETICO "SILVESTRO CUROTTI"	DOMODOSSOLA	14:00	PIAZZALE CUROTTI, 1	
VERBANIA CALCIO	583	SINTETICO "CARLO PEDROLI"	VERBANIA - INTRA	14:30	VIA FARINELLI 10	
VERBANIA CALCIO sq.B	583	SINTETICO "CARLO PEDROLI"	VERBANIA - INTRA	14:30	VIA FARINELLI 10	
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	2232	SINTETICO "GALLI"	BAVENO	16:30	VIA SEGU'	
*-----*						

\* COMITATO \*  
 \* PIEMONTE V.AOSTA \*

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

\*\*\*\*\*  
 \*  
 \* PRIMI CALCI 8 ANNI a5 PRIM-VCO GIRONE: A \*  
 \*  
 \*\*\*\*\*

-----		-----	
I ANDATA: 17/02/24 !	! RITORNO:	I ANDATA: 16/03/24 !	! RITORNO:
I ORE...: ! 1 G I O R N A T A !	ORE....:	I ORE...: ! 5 G I O R N A T A !	ORE....:
-----		-----	
I CREVOLESE A.S.D.	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I BAGNELLA CALCIO 1972	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	I CREVOLESE A.S.D.	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE
I JUVENTUS DOMO	- BAGNELLA CALCIO 1972	I STRESA VERGANTE	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906
I VERBANIA CALCIO	- STRESA VERGANTE	I VERBANIA CALCIO	- JUVENTUS DOMO
-----		-----	
I ANDATA: 24/02/24 !	! RITORNO:	I ANDATA: 23/03/24 !	! RITORNO:
I ORE...: ! 2 G I O R N A T A !	ORE....:	I ORE...: ! 6 G I O R N A T A !	ORE....:
-----		-----	
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- JUVENTUS DOMO	I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- BAGNELLA CALCIO 1972
I BAGNELLA CALCIO 1972	- VERBANIA CALCIO	I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- STRESA VERGANTE
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	I JUVENTUS DOMO	- CREVOLESE A.S.D.
I STRESA VERGANTE	- CREVOLESE A.S.D.	I VERBANIA CALCIO	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD
-----		-----	
I ANDATA: 2/03/24 !	! RITORNO:	I ANDATA: 6/04/24 !	! RITORNO:
I ORE...: ! 3 G I O R N A T A !	ORE....:	I ORE...: ! 7 G I O R N A T A !	ORE....:
-----		-----	
I CREVOLESE A.S.D.	- BAGNELLA CALCIO 1972	I BAGNELLA CALCIO 1972	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE
I JUVENTUS DOMO	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906
I STRESA VERGANTE	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I CREVOLESE A.S.D.	- VERBANIA CALCIO
I VERBANIA CALCIO	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	I STRESA VERGANTE	- JUVENTUS DOMO
-----		-----	
I ANDATA: 9/03/24 !	! RITORNO:		
I ORE...: ! 4 G I O R N A T A !	ORE....:		
-----		-----	
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- CREVOLESE A.S.D.		
I BAGNELLA CALCIO 1972	- STRESA VERGANTE		
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- JUVENTUS DOMO		
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- VERBANIA CALCIO		
-----		-----	

\*-----\*

COMITATO	**	E L E N C O	C A M P I	D A	G I O C O	**
PIEMONTE V.AOSTA	**	PRIMI CALCI 8 ANNI a5 PRIM-VCO	GIRONE:	A		

SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO
CREVOLESE A.S.D.	2235	COMUNALE	CREVOLADOSSOLA - LOC. CADDO	14:30	LOCALITA CADDO	
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	2239	COMUNALE	PIEVE VERGONTE	16:00	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3	
JUVENTUS DOMO	238	SINTETICO "SILVESTRO CUROTTI"	DOMODOSSOLA	14:00	PIAZZALE CUROTTI, 1	
VERBANIA CALCIO	583	SINTETICO "CARLO PEDROLI"	VERBANIA - INTRA	14:30	VIA FARINELLI 10	
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	134	COMUNALE	CASALE CORTE CERRO	14:30	VIA NAZIONI UNITE	
BAGNELLA CALCIO 1972	2400	COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	15:00	VIA FUCINE, 35/C	
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	2232	SINTETICO "GALLI"	BAVENO	14:30	VIA SEGU'	
STRESA VERGANTE	713	COMUNALE	LESA	14:30	VIA DAVICINI	

\* COMITATO \*  
 \* PIEMONTE V.AOSTA \*

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

\*\*\*\*\*  
 \*  
 \* PRIMI CALCI 8 ANNI a5 PRIM-VCO GIRONE: B \*  
 \*  
 \*\*\*\*\*

-----		-----	
I ANDATA: 17/02/24 !	! RITORNO:	I ANDATA: 16/03/24 !	! RITORNO:
I ORE...: ! 1 G I O R N A T A !	ORE....:	I ORE...: ! 5 G I O R N A T A !	ORE....:
-----		-----	
I CANNOBIESE 1906	- VARZESE	I BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	- ORNAVASSESE
I JUVENTUS DOMO sq.B	- BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	I GRAVELLONA SAN PIETRO	- VARZESE
I MASERA	- GRAVELLONA SAN PIETRO	I MASERA	- JUVENTUS DOMO sq.B
I VOLUNTAS SUNA	- ORNAVASSESE	I VOLUNTAS SUNA	- CANNOBIESE 1906
-----		-----	
I ANDATA: 24/02/24 !	! RITORNO:	I ANDATA: 23/03/24 !	! RITORNO:
I ORE...: ! 2 G I O R N A T A !	ORE....:	I ORE...: ! 6 G I O R N A T A !	ORE....:
-----		-----	
I BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	- MASERA	I CANNOBIESE 1906	- GRAVELLONA SAN PIETRO
I GRAVELLONA SAN PIETRO	- VOLUNTAS SUNA	I JUVENTUS DOMO sq.B	- VOLUNTAS SUNA
I ORNAVASSESE	- CANNOBIESE 1906	I MASERA	- ORNAVASSESE
I VARZESE	- JUVENTUS DOMO sq.B	I VARZESE	- BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B
-----		-----	
I ANDATA: 2/03/24 !	! RITORNO:	I ANDATA: 6/04/24 !	! RITORNO:
I ORE...: ! 3 G I O R N A T A !	ORE....:	I ORE...: ! 7 G I O R N A T A !	ORE....:
-----		-----	
I GRAVELLONA SAN PIETRO	- ORNAVASSESE	I BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	- CANNOBIESE 1906
I JUVENTUS DOMO sq.B	- CANNOBIESE 1906	I GRAVELLONA SAN PIETRO	- JUVENTUS DOMO sq.B
I MASERA	- VARZESE	I ORNAVASSESE	- VARZESE
I VOLUNTAS SUNA	- BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	I VOLUNTAS SUNA	- MASERA
-----		-----	
I ANDATA: 9/03/24 !	! RITORNO:		
I ORE...: ! 4 G I O R N A T A !	ORE....:		
-----			
I BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	- GRAVELLONA SAN PIETRO		
I CANNOBIESE 1906	- MASERA		
I ORNAVASSESE	- JUVENTUS DOMO sq.B		
I VARZESE	- VOLUNTAS SUNA		
-----			

\*-----\*

COMITATO	**	E L E N C O	C A M P I	D A	G I O C O	**
PIEMONTE V.AOSTA	**	PRIMI CALCI 8 ANNI a5 PRIM-VCO	GIRONE:	B		

SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO
CANNOBIESE 1906	116	SINTEITCO C11 "MARIO BROCCA"	CANNOBIO		VIA GENERALE DALLA CHIESA	
JUVENTUS DOMO sq.B	238	SINTETICO "SILVESTRO CUROTTI"	DOMODOSSOLA		PIAZZALE CUROTTI, 1	
MASERA	326	COMUNALE	MASERA		VIA PAOLO FERRARIS, 10	
VOLUNTAS SUNA	1360	MARCO GHIDINI	VERBANIA - SUNA		VIA MADONNA DI CAMPAGNA, 22	
BAGNELLA CALCIO 1972 sq.B	2400	COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA		VIA FUCINE, 35/C	
GRAVELLONA SAN PIETRO	288	BOROLI	GRAVELLONA TOCE		CORSO SEMPIONE, 200	
ORNAVASSESE	393	COMUNALE	ORNAVASSO		VIA MENCONI, 27	
VARZESE	1688	COMUNALE	CUZZEGO - BEURA CARDEZZA		FRAZIONE CUZZEGO	

\* COMITATO \*  
 \* PIEMONTE V.AOSTA \*

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

\*\*\*\*\*  
 \*  
 \* PRIMI CALCI 8 ANNI a5 PRIM-VCO GIRONE: C \*  
 \*  
 \*\*\*\*\*

I ANDATA: 17/02/24 ! RITORNO:				I ANDATA: 16/03/24 ! RITORNO:				
ORE...	!	GIORNATA	!	ORE...	!	GIORNATA	!	
I CALCIO VOGOGNA	-	ORNAVASSESE	sq.B	I BAGNELLA CALCIO 1972	sq.C	-	ORNAVASSESE	sq.B
I CANNOBIESE 1906	sq.B	-	VARZESE	sq.B	I CALCIO VOGOGNA	-	CANNOBIESE 1906	sq.B
I US PROVIGEZZO	-	BAGNELLA CALCIO 1972	sq.C	I S.FRANCESCO	-	VARZESE	sq.B	I
I Riposa.....	-	S.FRANCESCO		I Riposa.....	-	US PROVIGEZZO		I
I ANDATA: 24/02/24 ! RITORNO:				I ANDATA: 23/03/24 ! RITORNO:				
ORE...	!	GIORNATA	!	ORE...	!	GIORNATA	!	
I ORNAVASSESE	sq.B	-	CANNOBIESE 1906	sq.B	I CANNOBIESE 1906	sq.B	-	S.FRANCESCO
I S.FRANCESCO	-	CALCIO VOGOGNA		I US PROVIGEZZO	-	CALCIO VOGOGNA		I
I VARZESE	sq.B	-	US PROVIGEZZO		I VARZESE	sq.B	-	BAGNELLA CALCIO 1972
I Riposa.....	-	BAGNELLA CALCIO 1972	sq.C	I Riposa.....	-	ORNAVASSESE	sq.B	I
I ANDATA: 2/03/24 ! RITORNO:				I ANDATA: 6/04/24 ! RITORNO:				
ORE...	!	GIORNATA	!	ORE...	!	GIORNATA	!	
I CALCIO VOGOGNA	-	BAGNELLA CALCIO 1972	sq.C	I BAGNELLA CALCIO 1972	sq.C	-	CANNOBIESE 1906	sq.B
I S.FRANCESCO	-	ORNAVASSESE	sq.B	I ORNAVASSESE	sq.B	-	VARZESE	sq.B
I US PROVIGEZZO	-	CANNOBIESE 1906	sq.B	I S.FRANCESCO	-	US PROVIGEZZO		I
I Riposa.....	-	VARZESE	sq.B	I Riposa.....	-	CALCIO VOGOGNA		I
I ANDATA: 9/03/24 ! RITORNO:								
ORE...	!	GIORNATA	!					
I BAGNELLA CALCIO 1972	sq.C	-	S.FRANCESCO					
I ORNAVASSESE	sq.B	-	US PROVIGEZZO					
I VARZESE	sq.B	-	CALCIO VOGOGNA					
I Riposa.....	-	CANNOBIESE 1906	sq.B					

\*-----\*  
 \*\* ELENCO CAMPI DA GIOCO \*\*  
 COMITATO  
 PIEMONTE V.AOSTA \*\* PRIMI CALCI 8 ANNI a5 PRIM-VCO GIRONE: C

SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO
CALCIO VOGOGNA	629	BONOMINI	VOGOGNA	14:30	VIA PASSARELLA, 12	
CANNOBIESE 1906	sq.B 116	SINTEITCO C11 "MARIO BROCCA"	CANNOBIO	14:30	VIA GENERALE DALLA CHIESA	
US PROVIGEZZO	719	COMUNALE	SANTA MARIA MAGGIORE	14:30	LOC. PRAUDINA	
ORNAVASSESE	sq.B 393	COMUNALE	ORNAVASSO	14:30	VIA MENCONI, 27	
S. FRANCESCO	1359	SINTETICO "AL CENTRO"	VERBANIA	14:00	VIA ALLE FABBRICHE 8	
VARZESE	sq.B 1688	COMUNALE	CUZZEGO - BEURA CARDEZZA	14:30	FRAZIONE CUZZEGO	
BAGNELLA CALCIO 1972	sq.C 2400	COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	15:00	VIA FUCINE, 35/C	

\*\*\*\*\*  
\* PULCINI 1°anno 7v7 PRIM.-VCO- GIRONE: UN \*  
\*\*\*\*\*

I ANDATA: 17/02/24 ! RITORNO:		I ANDATA: 6/04/24 ! RITORNO:	
I ORE...:	! 1 G I O R N A T A ! ORE....:	I ORE...:	! 7 G I O R N A T A ! ORE....:
I A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	I A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B	- VOLUNTAS SUNA
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- GRAVELLONA SAN PIETRO	I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD
I BAGNELLA CALCIO 1972	- VARZESE sq.B	I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- VARZESE
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- VARZESE	I GRAVELLONA SAN PIETRO	- VARZESE sq.B
I STRESA VERGANTE	- VOLUNTAS SUNA	I JUVENTUS DOMO	- STRESA VERGANTE
I VERBANIA CALCIO	- JUVENTUS DOMO	I VERBANIA CALCIO	- BAGNELLA CALCIO 1972
I ANDATA: 24/02/24 ! RITORNO:		I ANDATA: 13/04/24 ! RITORNO:	
I ORE...:	! 2 G I O R N A T A ! ORE....:	I ORE...:	! 8 G I O R N A T A ! ORE....:
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I BAGNELLA CALCIO 1972	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906
I GRAVELLONA SAN PIETRO	- A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B	I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B
I JUVENTUS DOMO	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	I STRESA VERGANTE	- VERBANIA CALCIO
I VARZESE	- BAGNELLA CALCIO 1972	I VARZESE	- GRAVELLONA SAN PIETRO
I VARZESE sq.B	- STRESA VERGANTE	I VARZESE sq.B	- JUVENTUS DOMO
I VOLUNTAS SUNA	- VERBANIA CALCIO	I VOLUNTAS SUNA	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE
I ANDATA: 2/03/24 ! RITORNO:		I ANDATA: 20/04/24 ! RITORNO:	
I ORE...:	! 3 G I O R N A T A ! ORE....:	I ORE...:	! 9 G I O R N A T A ! ORE....:
I A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B	- VARZESE sq.B	I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- VARZESE	I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- VARZESE sq.B
I BAGNELLA CALCIO 1972	- VOLUNTAS SUNA	I GRAVELLONA SAN PIETRO	- STRESA VERGANTE
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- STRESA VERGANTE	I JUVENTUS DOMO	- BAGNELLA CALCIO 1972
I JUVENTUS DOMO	- GRAVELLONA SAN PIETRO	I VARZESE	- VOLUNTAS SUNA
I VERBANIA CALCIO	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	I VERBANIA CALCIO	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD
I ANDATA: 9/03/24 ! RITORNO:		I ANDATA: 27/04/24 ! RITORNO:	
I ORE...:	! 4 G I O R N A T A ! ORE....:	I ORE...:	! 10 G I O R N A T A ! ORE....:
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	I A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B	- JUVENTUS DOMO
I GRAVELLONA SAN PIETRO	- VERBANIA CALCIO	I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- VERBANIA CALCIO
I STRESA VERGANTE	- BAGNELLA CALCIO 1972	I BAGNELLA CALCIO 1972	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE
I VARZESE	- A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B	I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- GRAVELLONA SAN PIETRO
I VARZESE sq.B	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD	I STRESA VERGANTE	- VARZESE
I VOLUNTAS SUNA	- JUVENTUS DOMO	I VARZESE sq.B	- VOLUNTAS SUNA
I ANDATA: 16/03/24 ! RITORNO:		I ANDATA: 4/05/24 ! RITORNO:	
I ORE...:	! 5 G I O R N A T A ! ORE....:	I ORE...:	! 11 G I O R N A T A ! ORE....:
I A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B	- BAGNELLA CALCIO 1972	I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- STRESA VERGANTE
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	- STRESA VERGANTE	I GRAVELLONA SAN PIETRO	- BAGNELLA CALCIO 1972
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD	- VOLUNTAS SUNA	I JUVENTUS DOMO	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD
I GRAVELLONA SAN PIETRO	- FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	I VARZESE	- VARZESE sq.B
I JUVENTUS DOMO	- VARZESE	I VERBANIA CALCIO	- A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B
I VERBANIA CALCIO	- VARZESE sq.B	I VOLUNTAS SUNA	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906
I ANDATA: 23/03/24 ! RITORNO:			
I ORE...:	! 6 G I O R N A T A ! ORE....:		
I BAGNELLA CALCIO 1972	- CITTA DI BAVENO 1908 SSD		
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	- JUVENTUS DOMO		
I STRESA VERGANTE	- A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B		
I VARZESE	- VERBANIA CALCIO		
I VARZESE sq.B	- A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906		
I VOLUNTAS SUNA	- GRAVELLONA SAN PIETRO		

*-----*						
** E L E N C O C A M P I D A G I O C O **						
COMITATO						
PIEMONTE V.AOSTA						
** PULCINI 1°anno 7v7 PRIM.-VCO- GIRONE: UN						
*-----*						
SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO
*-----*						
A.S.D. OMEGNA CALCIO sq.B	134	COMUNALE	CASALE CORTE CERRO	15:00	VIA NAZIONI UNITE	
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	134	COMUNALE	CASALE CORTE CERRO	14:00	VIA NAZIONI UNITE	
BAGNELLA CALCIO 1972	2400	COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	15:00	VIA FUCINE, 35/C	
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	2232	SINTETICO "GALLI"	BAVENO	14:30	VIA SEGU'	
STRESA VERGANTE	713	COMUNALE	LESA	15:00	VIA DAVICINI	
VERBANIA CALCIO	721	COMUNALE	VERBANIA - POSSACCIO	15:00	VIA GALLIANI	
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	2239	COMUNALE	PIEVE VERGONTE	16:00	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3	
GRAVELLONA SAN PIETRO	288	BOROLI	GRAVELLONA TOCE	14:00	CORSO SEMPIONE, 200	
JUVENTUS DOMO	238	SINTETICO "SILVESTRO CUROTTI"	DOMODOSSOLA	14:00	PIAZZALE CUROTTI, 1	
VARZESE	1688	COMUNALE	CUZZEGO - BEURA CARDEZZA	14:30	FRAZIONE CUZZEGO	
VARZESE sq.B	1688	COMUNALE	CUZZEGO - BEURA CARDEZZA	14:30	FRAZIONE CUZZEGO	
VOLUNTAS SUNA	1360	MARCO GHIDINI	VERBANIA - SUNA	14:15	VIA MADONNA DI CAMPAGNA, 22	
*-----*						



\* COMITATO \*  
\* PIEMONTE V.AOSTA \*

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

\*\*\*\*\*  
\*  
\* PULCINI 2°anno 7v7 PRIMAVERA -VCO GIRONI: UN \*  
\*  
\*\*\*\*\*

-----  
I ANDATA: 17/02/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: ! 1 G I O R N A T A ! ORE...: I  
-----  
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 - CREVOLESE A.S.D. I  
I BAGNELLA CALCIO 1972 - FOMARCO DON BOSCO PIEVESE I  
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD - GRAVELLONA SAN PIETRO I  
I VARZESE - JUVENTUS DOMO I  
I VERBANIA CALCIO - VOLUNTAS SUNA I  
-----  
I ANDATA: 24/02/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: ! 2 G I O R N A T A ! ORE...: I  
-----  
I CREVOLESE A.S.D. - BAGNELLA CALCIO 1972 I  
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - CITTA DI BAVENO 1908 SSD I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - VARZESE I  
I JUVENTUS DOMO - VERBANIA CALCIO I  
I VOLUNTAS SUNA - A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 I  
-----  
I ANDATA: 2/03/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: ! 3 G I O R N A T A ! ORE...: I  
-----  
I BAGNELLA CALCIO 1972 - A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 I  
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD - CREVOLESE A.S.D. I  
I JUVENTUS DOMO - VOLUNTAS SUNA I  
I VARZESE - FOMARCO DON BOSCO PIEVESE I  
I VERBANIA CALCIO - GRAVELLONA SAN PIETRO I  
-----  
I ANDATA: 9/03/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: ! 4 G I O R N A T A ! ORE...: I  
-----  
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 - CITTA DI BAVENO 1908 SSD I  
I CREVOLESE A.S.D. - VARZESE I  
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - VERBANIA CALCIO I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - JUVENTUS DOMO I  
I VOLUNTAS SUNA - BAGNELLA CALCIO 1972 I  
-----  
I ANDATA: 16/03/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: ! 5 G I O R N A T A ! ORE...: I  
-----  
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD - BAGNELLA CALCIO 1972 I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - VOLUNTAS SUNA I  
I JUVENTUS DOMO - FOMARCO DON BOSCO PIEVESE I  
I VARZESE - A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 I  
I VERBANIA CALCIO - CREVOLESE A.S.D. I  
-----

-----  
I ANDATA: 23/03/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: ! 6 G I O R N A T A ! ORE...: I  
-----  
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 - VERBANIA CALCIO I  
I BAGNELLA CALCIO 1972 - VARZESE I  
I CREVOLESE A.S.D. - JUVENTUS DOMO I  
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - GRAVELLONA SAN PIETRO I  
I VOLUNTAS SUNA - CITTA DI BAVENO 1908 SSD I  
-----  
I ANDATA: 6/04/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: ! 7 G I O R N A T A ! ORE...: I  
-----  
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - VOLUNTAS SUNA I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - CREVOLESE A.S.D. I  
I JUVENTUS DOMO - A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 I  
I VARZESE - CITTA DI BAVENO 1908 SSD I  
I VERBANIA CALCIO - BAGNELLA CALCIO 1972 I  
-----  
I ANDATA: 13/04/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: ! 8 G I O R N A T A ! ORE...: I  
-----  
I A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 - GRAVELLONA SAN PIETRO I  
I BAGNELLA CALCIO 1972 - JUVENTUS DOMO I  
I CITTA DI BAVENO 1908 SSD - VERBANIA CALCIO I  
I CREVOLESE A.S.D. - FOMARCO DON BOSCO PIEVESE I  
I VARZESE - VOLUNTAS SUNA I  
-----  
I ANDATA: 20/04/24 ! RITORNO: I  
I ORE...: ! 9 G I O R N A T A ! ORE...: I  
-----  
I FOMARCO DON BOSCO PIEVESE - A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906 I  
I GRAVELLONA SAN PIETRO - BAGNELLA CALCIO 1972 I  
I JUVENTUS DOMO - CITTA DI BAVENO 1908 SSD I  
I VERBANIA CALCIO - VARZESE I  
I VOLUNTAS SUNA - CREVOLESE A.S.D. I  
-----

*-----*							
** E L E N C O C A M P I D A G I O C O **							
COMITATO PIEMONTE V.AOSTA ** PULCINI 2°anno 7v7 PRIMAV.-VCO GIRONE: UN							
*-----*							
SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO	
*-----*							
A.S.D. OMEGNA CALCIO 1906	134	COMUNALE	CASALE CORTE CERRO	14:30	VIA NAZIONI UNITE		
BAGNELLA CALCIO 1972	2400	COMUNALE	BAGNELLA - OMEGNA	15:00	VIA FUCINE, 35/C		
CITTA DI BAVENO 1908 SSD	2232	SINTETICO "GALLI"	BAVENO	16:30	VIA SEGU'		
VARZESE	1688	COMUNALE	CUZZEGO - BEURA CARDEZZA	14:30	FRAZIONE CUZZEGO		
VERBANIA CALCIO	721	COMUNALE	VERBANIA - POSSACCIO	15:00	VIA GALLIANI		
CREVOLESE A.S.D.	226	COMUNALE	CREVOLADOSSOLA	14:30	VIA EDISON - LOC. SERTA MINORE		
FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	2239	COMUNALE	PIEVE VERGONTE	14:30	VIA ALCIDE DE GASPERI, 3		
GRAVELLONA SAN PIETRO	288	BOROLI	GRAVELLONA TOCE	15:30	CORSO SEMPIONE, 200		
JUVENTUS DOMO	238	SINTETICO "SILVESTRO CUROTTI"	DOMODOSSOLA	14:00	PIAZZALE CUROTTI, 1		
VOLUNTAS SUNA	1360	MARCO GHIDINI	VERBANIA - SUNA	14:15	VIA MADONNA DI CAMPAGNA, 22		
*-----*							

\* COMITATO \*  
 \* PIEMONTE V.AOSTA \*

\*\*\*\*\*  
 \*  
 \* PULCINI MISTI 7v7 PRIMAV.-VCO- GIRONE: UN \*  
 \*  
 \*\*\*\*\*

I ANDATA: 17/02/24 ! RITORNO:		I ANDATA: 16/03/24 ! RITORNO:	
ORE...: ! 1 GIORNATA ! ORE...:		ORE...: ! 5 GIORNATA ! ORE...:	
I CALCIO VOGOGNA - MERGOZZESE	I	I CALCIO VOGOGNA - MASERA	I
I MASERA - CREVOLESE A.S.D.	I	I MERGOZZESE - ORNAVASSESE	I
I STRESA VERGANTE - VERBANIA CALCIO	I	I STRESA VERGANTE - US PROVIGEZZO	I
I US PROVIGEZZO - ORNAVASSESE	I	I VERBANIA CALCIO - CREVOLESE A.S.D.	I
I ANDATA: 24/02/24 ! RITORNO:		I ANDATA: 23/03/24 ! RITORNO:	
ORE...: ! 2 GIORNATA ! ORE...:		ORE...: ! 6 GIORNATA ! ORE...:	
I CREVOLESE A.S.D. - US PROVIGEZZO	I	I CREVOLESE A.S.D. - ORNAVASSESE	I
I MERGOZZESE - MASERA	I	I MASERA - VERBANIA CALCIO	I
I ORNAVASSESE - STRESA VERGANTE	I	I STRESA VERGANTE - MERGOZZESE	I
I VERBANIA CALCIO - CALCIO VOGOGNA	I	I US PROVIGEZZO - CALCIO VOGOGNA	I
I ANDATA: 2/03/24 ! RITORNO:		I ANDATA: 6/04/24 ! RITORNO:	
ORE...: ! 3 GIORNATA ! ORE...:		ORE...: ! 7 GIORNATA ! ORE...:	
I CALCIO VOGOGNA - ORNAVASSESE	I	I CALCIO VOGOGNA - STRESA VERGANTE	I
I MERGOZZESE - VERBANIA CALCIO	I	I MERGOZZESE - CREVOLESE A.S.D.	I
I STRESA VERGANTE - CREVOLESE A.S.D.	I	I ORNAVASSESE - MASERA	I
I US PROVIGEZZO - MASERA	I	I VERBANIA CALCIO - US PROVIGEZZO	I
I ANDATA: 9/03/24 ! RITORNO:			
ORE...: ! 4 GIORNATA ! ORE...:			
I CREVOLESE A.S.D. - CALCIO VOGOGNA	I		
I MASERA - STRESA VERGANTE	I		
I ORNAVASSESE - VERBANIA CALCIO	I		
I US PROVIGEZZO - MERGOZZESE	I		

\*\* ELENCO CAMPI DA GIOCO \*\*  
 \*\* PULCINI MISTI 7v7 PRIMAV.-VCO- GIRONE: UN

SOCIETA'	CAMPO	DENOMINAZIONE CAMPO	LOCALITA' CAMPO	ORA	INDIRIZZO	TELEFONO
CALCIO VOGOGNA	629	BONOMINI	VOGOGNA	14:15	VIA PASSARELLA, 12	
MASERA	326	COMUNALE	MASERA	14:30	VIA PAOLO FERRARIS, 10	
STRESA VERGANTE	713	COMUNALE	LESA	16:00	VIA DAVICINI	
US PROVIGEZZO	719	COMUNALE	SANTA MARIA MAGGIORE	14:30	LOC. PRAUDINA	
CREVOLESE A.S.D.	2235	COMUNALE	CREVOLADOSSOLA - LOC. CADDO	14:30	LOCALITA CADDO	
MERGOZZESE	332	PIERLUIGI GINI	MERGOZZO	14:30	VIA BRIGNOLA	
ORNAVASSESE	393	COMUNALE	ORNAVASSO	14:30	VIA MENCONI, 27	
VERBANIA CALCIO	721	COMUNALE	VERBANIA - POSSACCIO	14:00	VIA GALLIANI	



# REFERTO GARA ATTIVITÀ DI BASE

## PULCINI U10/U11 - ESORDIENTI U12/U13

Delegazione di \_\_\_\_\_



U11 Misti  U10 (1° anno)  U11 (2° anno)  U13 Misti  U12 (1° anno)  U13 (2° anno)

AMICHEVOLE  TORNEO DI DELEGAZIONE  TORNEO DI SOCIETÀ  GIRONE \_\_\_\_\_

MODALITÀ DI GIOCO 5c5  6c6  7c7  8c8  9c9  5c5 futsal

DIR. ARBITRO \_\_\_\_\_ n° TESS. \_\_\_\_\_ CLUB DI APPARTENENZA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ LUOGO \_\_\_\_\_

ORA INIZIO \_\_\_\_\_ - ORA FINE \_\_\_\_\_

**AUTOARBITRAGGIO**

Obbligatorio per la categoria Pulcini u10/u11, come previsto dal CU n.1 FIGC SGS.

**INCONTRO CLUB 1** \_\_\_\_\_

QUALIFICA DEL CLUB NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

NC: Club Non Classificato LV: Livello A: Dato Assente, non sono a conoscenza della qualifica del club

**CLUB 2** \_\_\_\_\_

QUALIFICA DEL CLUB NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

NC: Club Non Classificato LV: Livello A: Dato Assente, non sono a conoscenza della qualifica del club

1- **PROPOSTE PRE GARA** SITUAZIONI DI GIOCO (Pulcini u10/u11: 3c3 e 4c4 + duello; Esordienti u12/u13: 4c4 E 5c5 + duello)

2- **MULTIPARTITE** n° TEMPI CON MULTIPARTITE \_\_\_\_\_ MODALITÀ DI GIOCO \_\_\_\_\_  
Es. 4c4, 6c6

3- **4° TEMPO DI GIOCO**

A seconda degli spazi e/o del tempo a disposizione è possibile scegliere di abbinare alla gara almeno una delle 3 opzioni. I Club Giovanili 3°LV e 4°LV devono abbinarne 2 su 3.

**RISULTATO CLUB 1**

1° TEMPO	2° TEMPO	3° TEMPO	4° TEMPO	TOTALE	

**CLUB 2**

--	--	--	--	--	--

Si considera 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato e 0 punti per ogni tempo perso, come previsto dal CU n.1 FIGC SGS.

### CLUB 1

A cura del Dirigente Accompagnatore del CLUB 2

TIME OUT	<input type="checkbox"/>				
GIOVANI CALCIATRICI	<input type="checkbox"/>	n° _____			
COMPORAMENTO CALCIATORI	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	
COMPORAMENTO TECNICI/DIRIGENTI	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	
COMPORAMENTO PUBBLICO	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	

1-non sufficiente 2-sufficiente 3-buono 4-ottimo

### CLUB 2

A cura del Dirigente Accompagnatore del CLUB 1

<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>	n° _____			
1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	
1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	
1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	

1-non sufficiente 2-sufficiente 3-buono 4-ottimo

## TERZO TEMPO FAIR PLAY

Nel "Terzo Tempo Fair Play" famiglie e Società mettono a disposizione dei giovani calciatori e calciatrici una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

## NOTE, GREEN CARD, INFORTUNI E DECISIONI DISCIPLINARI

---

---

---

---

---

---

---

Utilizzare lo spazio note per riportare elementi rilevanti sull'attività conclusa.

Indicare nel suddetto spazio note anche un'eventuale "Green Card", il cartellino verde assegnabile ai calciatori che si sono resi protagonisti di particolari gesti di Good Play o di Fair Play nei confronti di avversari, compagni, pubblico, arbitro o dirigente arbitro. L'assegnazione della Green Card, sottoscritta da parte dei tecnici delle due squadre, sarà presa in carico dalla Delegazione territorialmente competente per opportuna divulgazione.

Riportare altresì eventuali provvedimenti disciplinari a carico di dirigenti e tecnici (riportando cognome, nome, società di appartenenza, minuto/tempo e motivazione) o a carico dei calciatori ammoniti o espulsi (riportando cognome, nome, n° maglia, società, minuto/tempo, motivazione).

### FIRMA TECNICO CLUB 1

SOLO in caso di Green Card

### FIRMA TECNICO CLUB 2

SOLO in caso di Green Card



Inquadra il QR Code Modello di competizione categoria Esordienti U12/U13



Inquadra il QR Code Tutorial situazione di gioco 4c4 categoria Esordienti U12/U13



Inquadra il QR Code Tutorial situazione di gioco 5c5 categoria Esordienti U12/U13



Inquadra il QR Code Modello di competizione categoria Pulcini U10/U11



Inquadra il QR Code Tutorial situazione di gioco 3c3 categoria Pulcini U10/U11



Inquadra il QR Code Tutorial situazione di gioco 4c4 categoria Pulcini U10/U11

I sottoscritti Accompagnatori Ufficiali dichiarano di aver preso visione del presente referto arbitrale redatto in ogni sua parte

DIRIGENTE CLUB 1

DIRIGENTE CLUB 2

DIRIGENTE ARBITRO

Il presente referto arbitrale, compilato accuratamente in ogni sua parte, unitamente ad una copia degli elenchi formazione squadra ed all'eventuale supplemento di referto, DEVE PERVENIRE alla Delegazione competente entro e NON oltre la disputa della gara successiva. Inoltre, qualora il referto non pervenisse alla Delegazione entro il termine di 10 giorni dalla disputa della gara, saranno applicati i previsti provvedimenti disciplinari.



# REFERTO GARA ATTIVITÀ DI BASE PICCOLI AMICI U6/U7 - PRIMI CALCI U8/U9



Delegazione di \_\_\_\_\_

PICCOLI AMICI U6/U7       PRIMI CALCI U8/U9

AMICHEVOLE       TORNEO DI DELEGAZIONE       TORNEO DI SOCIETÀ       GIRONE \_\_\_\_\_

MODALITÀ DI GIOCO      2c2       3c3       4c4       5c5       SQUADRE MISTE

DURATA FASI DI GIOCO (min)      10'       12'       15'       20'       ALTRO \_\_\_\_\_

NUMERO DI FASI PROPOSTE (n°)      4       5       6       7       ALTRO \_\_\_\_\_

NUMERO PARTITE PER OGNI SQUADRA (n°)      1       2       3       4       ALTRO \_\_\_\_\_

NUMERO GIOCHI PER OGNI SQUADRA (n°)      1       2       3       4       ALTRO \_\_\_\_\_

GIOCO n° 1 \_\_\_\_\_      GIOCO n° 2 \_\_\_\_\_

GIOCO n° 3 \_\_\_\_\_      GIOCO n° 4 \_\_\_\_\_

DIR. ARBITRO \_\_\_\_\_ n° TESS. \_\_\_\_\_ CLUB DI APPARTENENZA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ LUOGO \_\_\_\_\_

ORA INIZIO \_\_\_\_\_ - ORA FINE \_\_\_\_\_

**AUTOARBITRAGGIO**   
Obbligatorio per la categoria Primi Calci u8/u9,  
come previsto dal CU n.5 FIGC SGS.

Solo per la categoria Primi Calci u8/u9

1- **PROPOSTE PRE GARA** SITUAZIONI DI GIOCO (Primi Calci: 2c2 E 3c3 + duello)

2- **MULTIPARTITE**

NC: Club Non Classificato LV: Livello A: Data Assente, non sono a conoscenza della qualifica del club  
In caso di un numero superiore di Società partecipanti alla manifestazione Primi Calci aggiungere un secondo referto gara.

## CLUB PARTECIPANTI E RELATIVA QUALIFICA

**CLUB 1** \_\_\_\_\_

NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

TOTALE CALCIATORI (n°) \_\_\_\_\_

DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) \_\_\_\_\_

NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) \_\_\_\_\_

**CLUB 3** \_\_\_\_\_

NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

TOTALE CALCIATORI (n°) \_\_\_\_\_

DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) \_\_\_\_\_

NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) \_\_\_\_\_

**CLUB 5** \_\_\_\_\_

NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

TOTALE CALCIATORI (n°) \_\_\_\_\_

DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) \_\_\_\_\_

NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) \_\_\_\_\_

**CLUB 2** \_\_\_\_\_

NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

TOTALE CALCIATORI (n°) \_\_\_\_\_

DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) \_\_\_\_\_

NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) \_\_\_\_\_

**CLUB 4** \_\_\_\_\_

NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

TOTALE CALCIATORI (n°) \_\_\_\_\_

DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) \_\_\_\_\_

NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) \_\_\_\_\_

**CLUB 6** \_\_\_\_\_

NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

TOTALE CALCIATORI (n°) \_\_\_\_\_

DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) \_\_\_\_\_

NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) \_\_\_\_\_

## TERZO TEMPO FAIR PLAY

Nel "Terzo Tempo Fair Play" famiglie e Società mettono a disposizione dei giovani calciatori e calciatrici una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

## NOTE, INFORTUNI E DECISIONI DISCIPLINARI

---

---

---

---

---

---

---

Utilizzare lo spazio note per riportare elementi rilevanti sull'attività conclusa. Riportare altresì eventuali provvedimenti disciplinari a carico di dirigenti e tecnici (riportando cognome, nome, società di appartenenza, minuto/tempo e motivazione).



Inquadra il QR Code Modello di Allenamento  
categoria Piccoli Amici U6/U7



Inquadra il QR Code Eserciziario  
categorie Attività di Base



Inquadra il QR Code Modello di competizione  
categoria Primi Calci U8/U9



Inquadra il QR Code Tutorial situazione di gioco 2c2  
categoria Primi Calci U8/U9



Inquadra il QR Code Tutorial situazione di gioco 3c3  
categoria Primi Calci U8/U9

I sottoscritti Accompagnatori Ufficiali dichiarano di aver preso visione del presente referto arbitrale redatto in ogni sua parte

DIRIGENTE CLUB 1

DIRIGENTE CLUB 2

DIRIGENTE CLUB 3

---

---

---

DIRIGENTE CLUB 4

DIRIGENTE CLUB 5

DIRIGENTE CLUB 6

---

---

---

DIRIGENTE ARBITRO

---

Il presente referto arbitrale, compilato accuratamente in ogni sua parte, unitamente ad una copia degli elenchi formazione squadra ed all'eventuale supplemento di referto, DEVE PERVENIRE alla Delegazione competente entro e NON oltre la disputa della gara successiva. Inoltre, qualora il referto non pervenisse alla Delegazione entro il termine di 10 giorni dalla disputa della gara, saranno applicati i previsti provvedimenti disciplinari.



# GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

## MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

CATEGORIA U10/U11

**TUTTI**

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

**DI PIÙ**

Concedi  
maggiore  
tempo  
di impegno  
motorio  
in partita

**MEGLIO**

Varia  
le esperienze  
di gara per  
garantire una  
formazione  
completa

VERSIONE 1  
07 LUGLIO 2023





# MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

## CATEGORIA U10/U11

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

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

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



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

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



**1° tempo di gioco 15'**

**2° tempo di gioco 15'**

**3° tempo di gioco 15'**

**4° tempo di gioco 15'**

**1° tempo Multi-partita 15'**

**2° tempo Multi-partita 15'**



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

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



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



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





## INDICE

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



1



## PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di Gioco 3 contro 3 • U10/U11

---

Situazioni di Gioco 4 contro 4 • U10/U11

---

Duello

---



## SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11

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

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

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

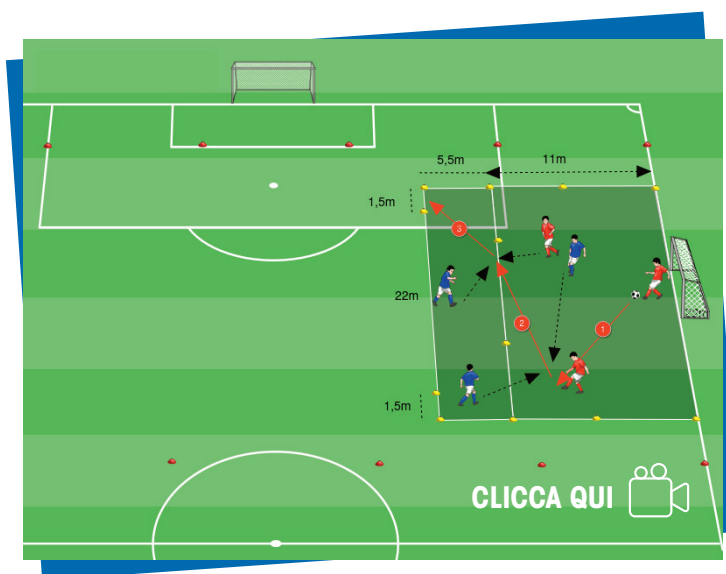


Figura 1

**Durata:** almeno 5 minuti.

#### DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 5,5 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri).

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco. Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

#### REGOLE DEL GIOCO

**Schieramento e ruoli.** La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento.

**Passaggio all'interno delle porte di dimensioni ridotte.** Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra questi oppure li tocca, il punto non si considera valido. Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

**Retropassaggio al portiere.** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.





**Falli e scorrettezze.** All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 7 metri.

**Fuorigioco.** Durante ogni fase del gioco non 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 la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- 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 dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

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.

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 4 contro 4 • U10/U11"

### Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ **Larghezza** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza** 22 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita, di uno spazio intermedio profondo 5,5 metri e di un'area di meta, anch'essa profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 7 contro 7 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 4 contro 4 • U10/U11*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).

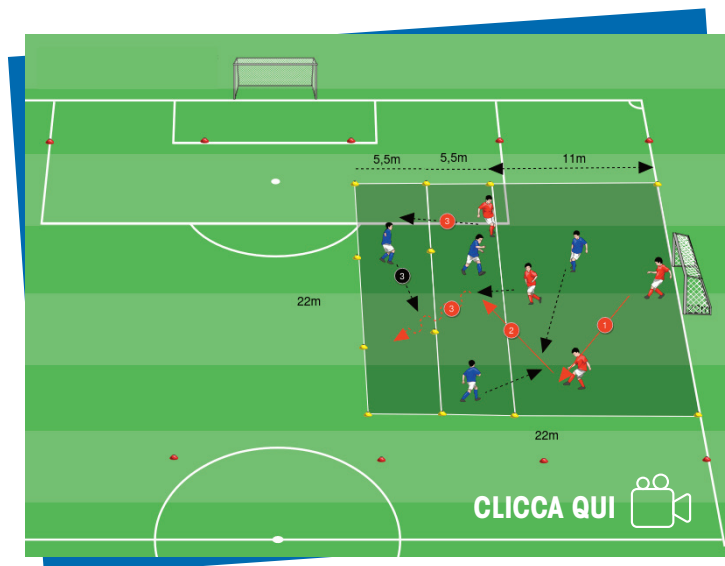


Figura 2

**Durata:** almeno 5 minuti.

## DESCRIZIONE

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita e dello spazio intermedio che lo separa dall'area di meta (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 due obiettivi:

- ⊕ 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).
- ⊕ Condurre la palla all'interno dell'area di meta.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco. Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

## REGOLE DEL GIOCO

**Schieramento e ruoli.** La squadra che ha il compito di attaccare la porta schiera 3 giocatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto collocato all'interno 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 o la conduzione palla nell'area di meta.





**Conquista dell'area di meta.** La conquista dell'area di meta avviene attraverso le due modalità descritte di seguito:

- 1) **Inserimento di un compagno.** La meta della squadra a difesa della porta sull'inserimento del compagno si considera valida solo se il giocatore che ha toccato la palla all'interno dell'area di meta, al momento dell'ultimo tocco da parte del proprio compagno che gliel'ha trasmessa, si trovava ancora all'interno dell'area di gioco principale: i giocatori a difesa della porta non possono quindi attendere la palla stazionando già all'interno dell'area di meta. L'inserimento in area di meta può avvenire anche da situazioni di palla inattiva: calci di punizione; rimesse laterali.
- 2) **Conduzione della palla.** Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce all'interno dell'area di meta deve toccarla prima e dopo la linea che la divide dallo spazio di gioco senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte del giocatore sostegno degli avversari.

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.

**Retropassaggio al portiere.** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

**Falli e scorrettezze.** All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 7 metri.

**Fuorigioco.** Durante ogni fase del gioco non 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 nel caso specifico presentato di seguito:

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

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

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

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

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





## DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento della "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U10/U11" e "Situazione di Gioco 4 contro 4 • U10/U11" 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 contro 1 "Supero l'avversario" e 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla".

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di competizione previste nelle categorie U8/U9 e U12/U13.

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

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

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

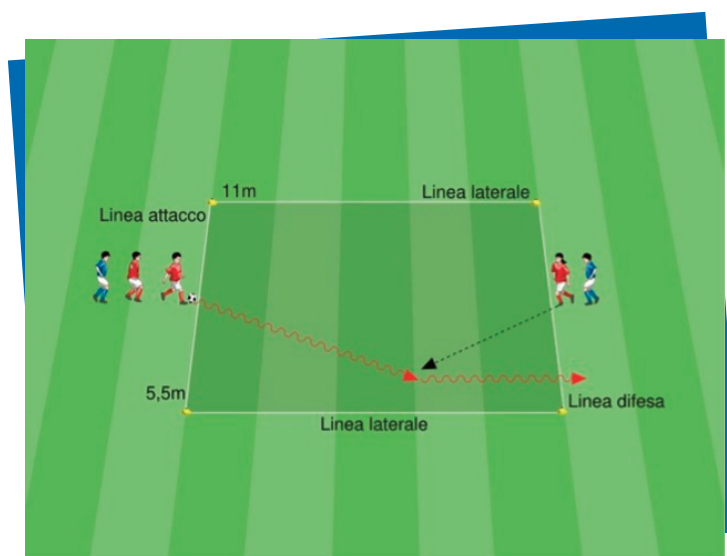


Figura 3

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

### DESCRIZIONE

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

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







## REGOLE

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

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

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

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



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

### Dimensioni del campo (figura 4):

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

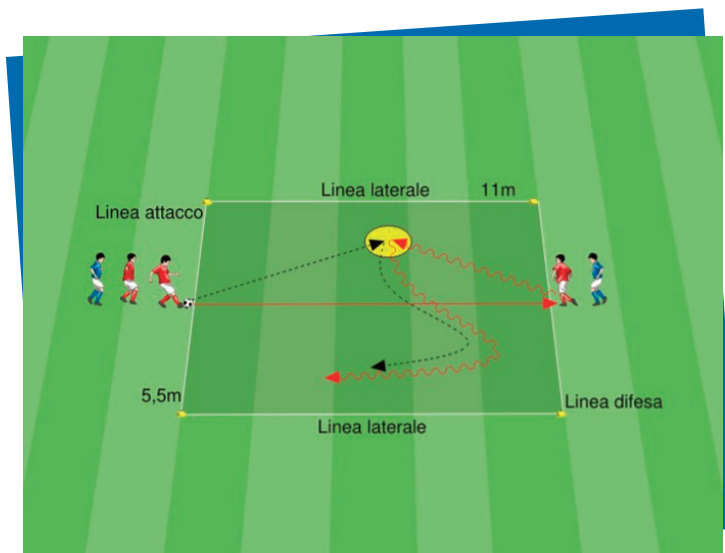


Figura 4

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

## DESCRIZIONE

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

## REGOLE

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

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

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

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





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

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

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

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

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

### 3) *Situazioni di Duello*

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

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due *Situazioni di gioco* previste richiede quindi la disponibilità di soli 12 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 7 contro 7.

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

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

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le *Proposte pre-gara* possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 7 contro 7, U10/U11.

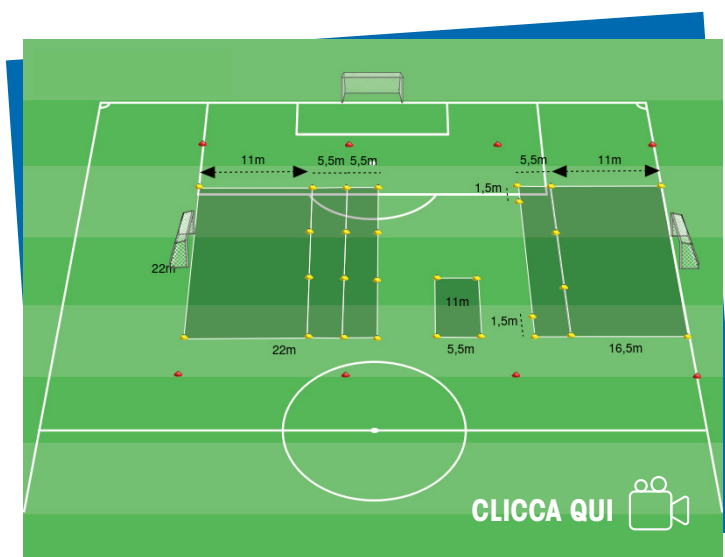


Figura 5





**2**



## **MULTI-PARTITE**



## MULTI-PARTITE CATEGORIA U10/U11

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

Anche queste attività **non prevedono un punteggio** e, dovendo svolgersi al di fuori dei rettangoli di gioco delimitati per le partite, hanno **misure flessibili** che si adattano a dimensioni e disponibilità dei vari campi di gioco.

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

### INDICAZIONI DI GIOCO:

- ⊗ **Le modalità di gioco** si adattano al numero di giocatori eccedenti ai 14 schierati nei tempi della partita. A seconda delle numeriche a disposizione viene suggerita l'applicazione di una delle modalità di confronto presentate nella lista sottostante\*.
- ⊗ **Si gioca sempre con il portiere e porte di dimensioni minime 3x2 metri.** Le porte si realizzano con il materiale a propria disposizione: porte regolamentari, paletti, coni o delimitatori. Non è prevista la delimitazione di aree di rigore.
- ⊗ **Le "Multi-partite" vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco** della partita regolamentare.
- ⊗ **La ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo ed in seguito ad un gol** si effettua come da regolamento del gioco del calcio.
- ⊗ **Si gioca a "ranghi misti"** mescolando i giocatori delle due squadre (le squadre possono essere identificate attraverso l'utilizzo di casacche).
- ⊗ **Le partite si svolgono utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.**

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

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

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





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

## DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO:

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

- ✓ 3 contro 3 (16,5x22 metri).
- ✓ 4 contro 4 e 5 contro 5 (22x33 metri).
- ✓ 6 contro 6 e 7 contro 7 (33x44 metri).

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

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

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



Figura 6



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

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

### ESEMPIO 1 (figura 7)

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

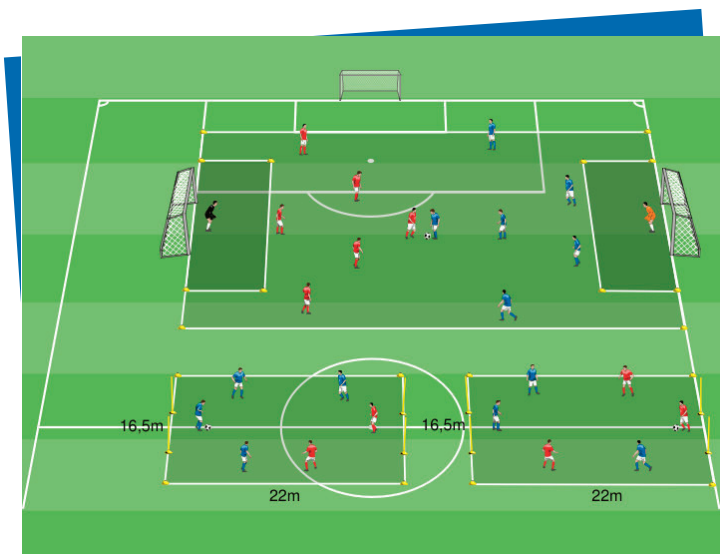


Figura 7

### ESEMPIO 2 (figura 8)

- ⊕ Oltre alla partita 7 contro 7 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 5 contro 5 a ranghi misti realizzata lateralmente rispetto al campo delimitato per la gara ufficiale.
- ⊕ La squadra blu schiera 12 giocatori, 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e gli altri 5 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 5 contro 5.
- ⊕ La squadra rossa schiera 12 giocatori, 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e 5 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 5 contro 5.

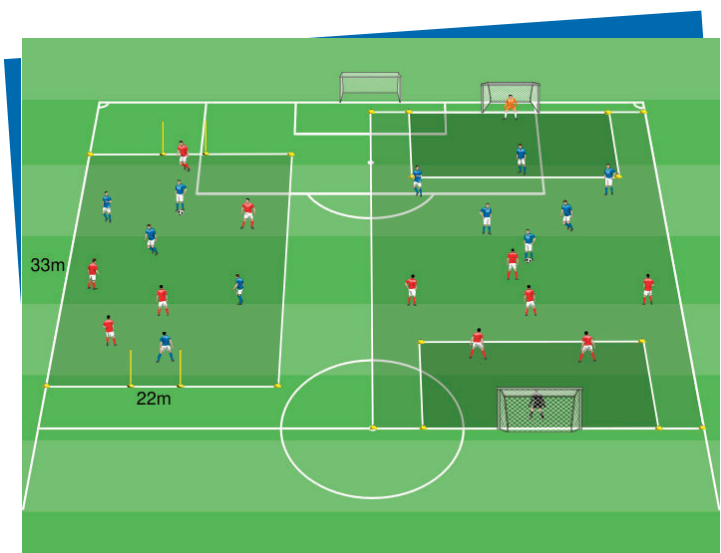


Figura 8



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





**3**



## **4° TEMPO DI GIOCO**





## 4° TEMPO DI GIOCO

La gara per la categoria U10/U11 può prevedere la disputa di 3 o 4 tempi di gioco della medesima durata. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per la stagione 2023/2024 è quello di garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori. Nell'ottica di aumentare la quantità di pratica viene proposta ed incentivata un'opportunità che era già prevista nei format precedenti rendendola ora parte integrante del modello formativo dell'Attività di Base: il *4° tempo di gioco*.

Tra tutte le attività promosse nel modello di gioco 2023/2024, il *4° tempo di gioco* è quella di più semplice realizzazione, tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

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

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

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





4



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



## PUNTEGGIO DI GIOCO

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

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

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

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

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

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

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





## ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U10/U11

Al fine di agevolare il regolare svolgimento delle varie fasi di gioco previste nei modelli di competizione della stagione 2023/2024 vengono di seguito riportate tre tabelle esplicative con le rotazioni dei giocatori nelle varie fasi di gioco.

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 7 contro 7, fa fede valido il regolamento di gioco della categoria U10/U11.





**5**



## **AGGIORNAMENTI**

**Accendendo al link scopri eventuali aggiornamenti sulle attività aggiuntive da abbinare alle modalità di gioco per la stagione 2023/2024**

---



**CLICCA O INQUADRA IL QR CODE**



**VERSIONE 7**  
**01 LUGLIO 2023**



# GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

## MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

CATEGORIA U8/U9

**TUTTI**

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

**DI PIÙ**

Concedi  
maggiore  
tempo  
di impegno  
motorio  
in partita

**MEGLIO**

Varia  
le esperienze  
di gara per  
garantire una  
formazione  
completa

VERSIONE 1  
01 LUGLIO 2023





# MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

## CATEGORIA U8/U9

Il modello di competizione per la categoria U8/U9 propone la realizzazione di 2 attività aggiuntive da abbinare ai tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

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

 **Multi-partita**

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



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

★ **"GIOCARRE TUTTI":**

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



★ **"GIOCARRE DI PIÙ":**

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



★ **"GIOCARRE MEGLIO":**

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





## INDICE

<b>1</b>	<b><i>Proposte pre-gara</i></b>	<b>pag. 3</b>
	Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9	pag. 4
	Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9	pag. 6
	Duello	pag. 8
<b>2</b>	<b><i>Multi-partita</i></b>	<b>pag. 12</b>
<b>3</b>	<b>Punteggio di gioco</b>	<b>pag. 14</b>
<b>4</b>	<b>Aggiornamenti</b>	<b>pag. 16</b>



1



## PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di Gioco 2 contro 2 • U8/U9

---

Situazioni di Gioco 3 contro 3 • U8/U9

---

Duello

---



## SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

### 1) Titolo: "Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9"

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

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita al quale viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

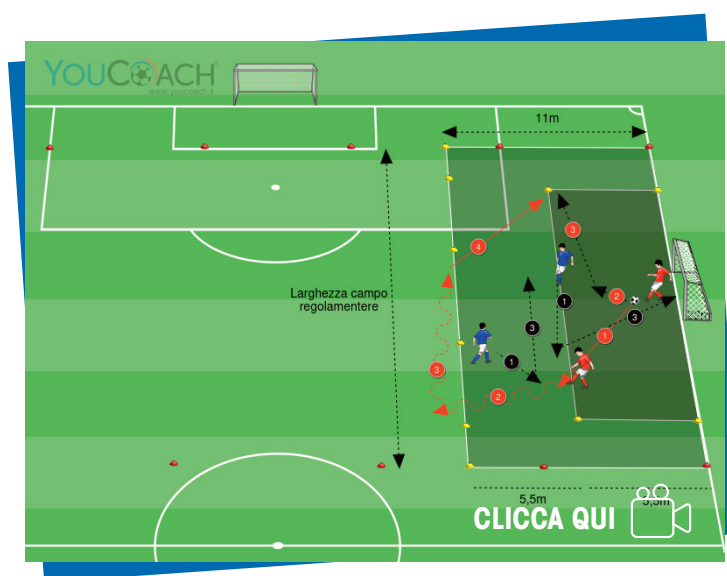


Figura 1

### DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una Situazione di gioco 2 contro 2 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha l'obiettivo condurre palla oltre la linea opposta rispetto a quella di fondo-campo (definita linea di meta). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o condurre palla oltre la linea di meta), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

### REGOLE DEL GIOCO

**Schieramento e ruoli.** La squadra a difesa della porta regolamentare identifica un portiere ed un giocatore di movimento. I giocatori della squadra a difesa della linea di meta si considerano entrambi come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori di ogni squadra (il giocatore scelto per stare in porta deve ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

**Conduzione palla oltre la linea di meta.** Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte di un avversario. I giocatori a difesa della linea di meta possono provare a contrastare l'azione di conduzione palla avversaria anche oltre la linea stessa.





**Retropassaggio al portiere.** Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

**Falli e scorrettezze.** All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come del dischetto del calcio di rigore dalla linea di porta, è sempre di 5 metri.

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

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

- Quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea stessa.
- 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.

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 3 contro 3 • U8/U9"

### Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri, la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

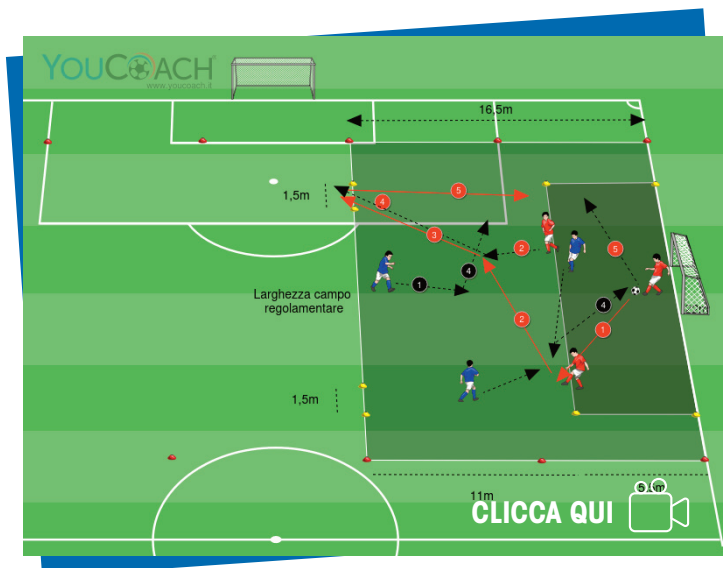


Figura 2

**Durata:** almeno 5 minuti.

## DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 11 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o fare gol nelle porte ridotte), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

## REGOLE DEL GIOCO

**Schieramento e ruoli.** La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori che si trovano a difendere la porta (il giocatore scelto per stare in porta deve tuttavia ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

**Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte.** Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra a questi oppure li tocca, il punto non si considera valido.

**Retropassaggio al portiere.** Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.





**Falli e scorrettezze.** All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione è sempre di 5 metri.

**Fuorigioco.** Durante ogni fase del gioco non 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 la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte e le linee laterali, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- 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 dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

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.

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





## DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi "Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9" e "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9" 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 proposte in questa sezione del documento: 1 contro 1 "Supero l'avversario" e 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla".

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di gioco previste nelle categorie U10/U11 e U12/U13 (variano solo le dimensioni del campo che deve adattarsi agli spazi disponibili in questa categoria).

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

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

- ✓  **Rettangolo** di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

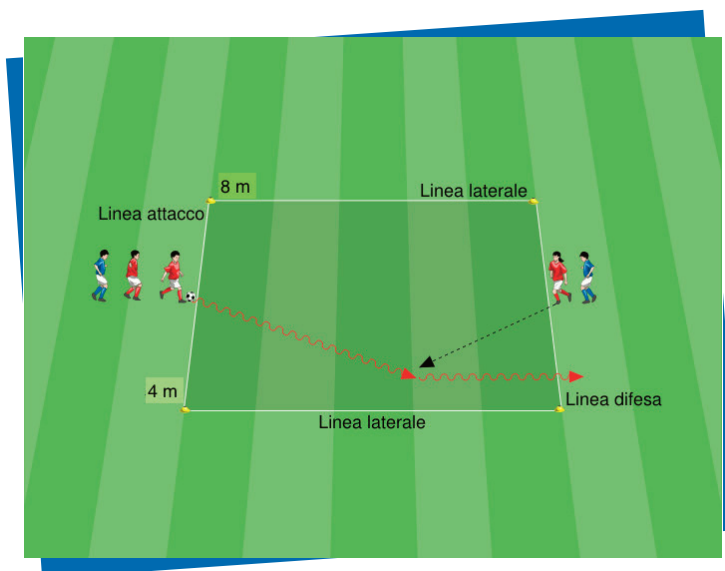


Figura 3

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

## DESCRIZIONE

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

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







## REGOLE

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

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

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

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



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

### Dimensioni del campo (figura 4):

- ✓  **Rettangolo** di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

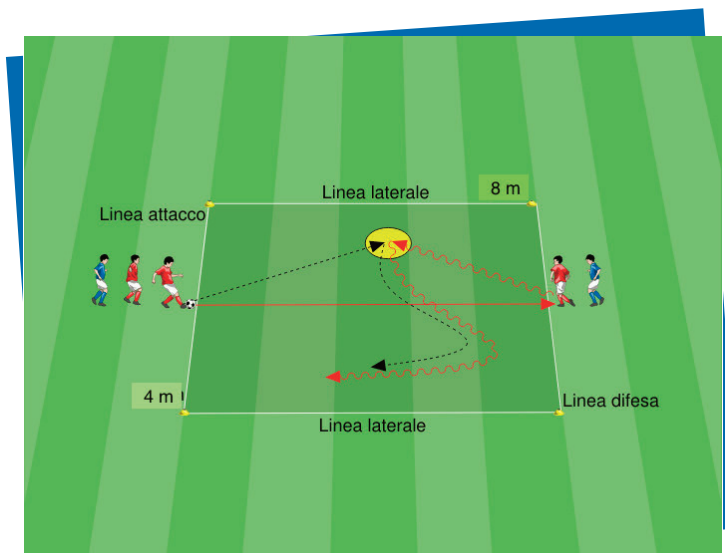


Figura 4

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

## DESCRIZIONE

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

## REGOLE

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

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

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

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





## COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA (SITUAZIONI DI GIOCO 2 CONTRO 2 E 3 CONTRO 3, DUELLO)

### 1) *Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9:*

- ⊗ **4 delimitatori** per definire l'area di rigore.
- ⊗ **4 delimitatori** per definire la linea di meta che, assieme alle linee laterali, determina l'area di gioco.

### 2) *Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9:*

- ⊗ **4 delimitatori** per definire l'area di rigore.
- ⊗ **4 delimitatori** per definire le porte di dimensioni ridotte.

### 3) *Situazioni di Duello*

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

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due *Situazioni di gioco* previste richiede quindi la disponibilità di soli 8 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 5 contro 5.

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

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

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le Proposte pre-gara possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 5 contro 5 • U8/U9.

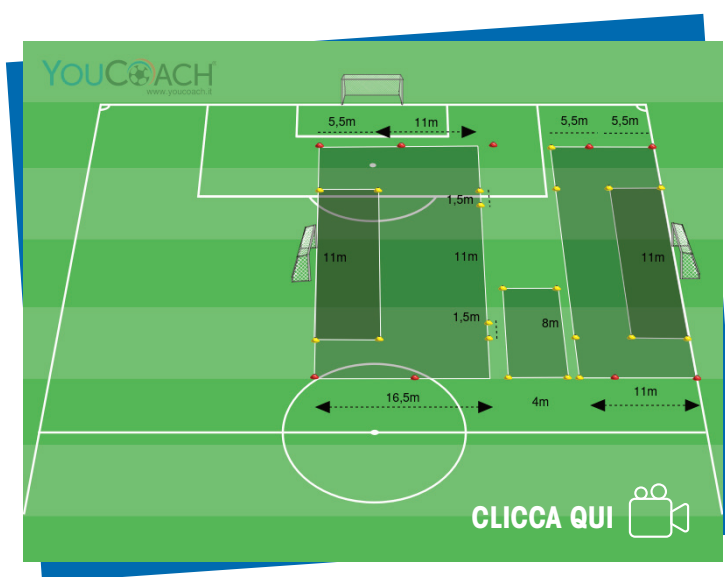


Figura 5





**2**



## **MULTI-PARTITE**



## MULTI-PARTITE CATEGORIA U8/U9

Per quanto riguarda la categoria U8/U9 non è previsto lo svolgimento di *Multi-partite* con modalità codificate. La struttura dei "raggruppamenti" che rappresenta la modalità di competizione prevista per le categorie U6/U7 e U8/U9 rende complessa la definizione di un modello unico che si sostituisca a quello già in vigore.

L'attività di *Multi-partita* viene fortemente suggerita anche in questa categoria in modo tale da permettere a tutti i giocatori coinvolti nella partita di svolgere il massimo quantitativo possibile di attività calcistica. Al fine di garantire dinamiche di gioco simili a quelle che si ritrovano nel contesto di gara si consiglia l'applicazione di alcune linee guida che risulta opportuno far rispettare:

- ★ Prevedere, laddove possibile, **il ruolo del portiere**.
- ★ Giocare possibilmente con modalità a "ranghi misti".
- ★ Prevedere la realizzazione di **rimesse laterali, calci d'angolo e calci di punizione** così come da regolamento di gioco per la categoria in oggetto.

Nonostante **non vengano suggerite indicazioni di gioco** precise come fatto per le categorie U10/U11 e U12/U13 (vedi i documenti che ne presentano le modalità di competizione), l'invito è quello di intendere le *Multi-partite* come un momento formativo importante per il percorso del giovane calciatore.





**3**



## **PUNTEGGIO DI GIOCO**



## PUNTEGGIO DI GIOCO

Nel rispetto del regolamento per la categoria in oggetto:

- ★ Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.
- ★ Le squadre che per le Situazioni di Gioco possono essere realizzate anche in modalità mista, mescolando i giocatori delle due società coinvolte nella partita ed anche in sostituzione alla classica attivazione pre-gara.





4



## AGGIORNAMENTI

Accendendo al link scopri eventuali aggiornamenti sulle attività aggiuntive da abbinare alle modalità di gioco per la stagione 2023/2024

---



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE





VERSIONE 1  
01 LUGLIO 2023



# GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

## MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

CATEGORIA U12/U13

**TUTTI**

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

**DI PIÙ**

Concedi  
maggiore  
tempo  
di impegno  
motorio  
in partita

**MEGLIO**

Varia  
le esperienze  
di gara per  
garantire una  
formazione  
completa

VERSIONE 1  
07 LUGLIO 2023



# MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

## CATEGORIA U12/U13

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

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

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



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

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



**1° tempo di gioco 20'**

**2° tempo di gioco 20'**

**3° tempo di gioco 20'**

**4° tempo di gioco 20'**

**1° tempo Multi-partita 20'**

**2° tempo Multi-partita 20'**



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



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

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



### **"GIOCARRE DI PIÙ":**

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



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

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





## INDICE

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



1



## PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di Gioco 4 contro 4 • U12/U13

---

Situazioni di Gioco 5 contro 5 • U12/U13

---

Duello

---



## SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

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

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

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

**Durata:** almeno 5 minuti.

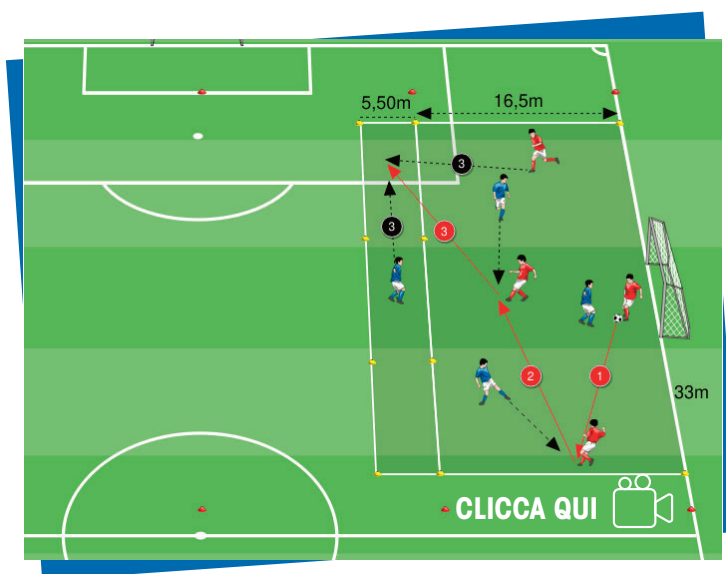


Figura 1

### DESCRIZIONE

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

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco. Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

### REGOLE DEL GIOCO

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

### Dimensioni del campo (figura 2):

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

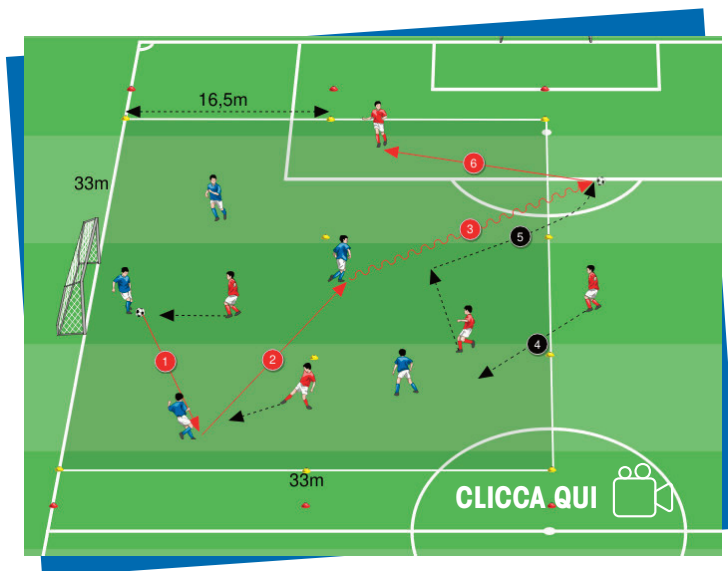


Figura 2

**Durata:** almeno 5 minuti.

## DESCRIZIONE

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

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

## REGOLE DEL GIOCO

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

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

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







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

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

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

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

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

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

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





## DUELLO

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

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

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

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

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

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

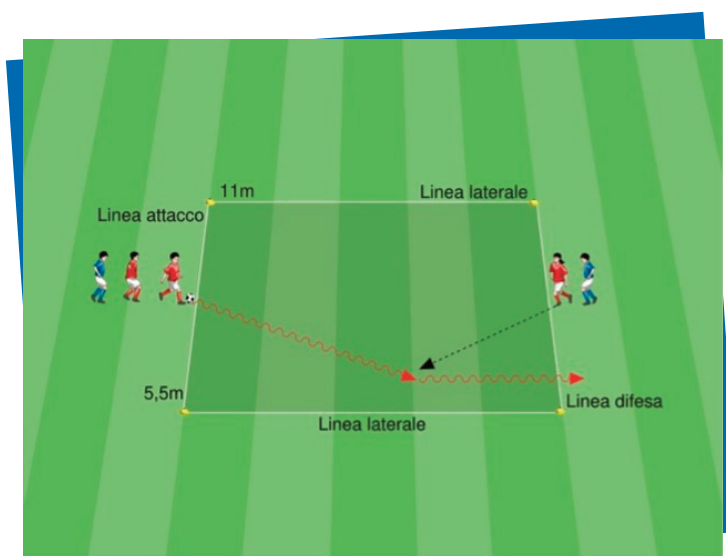


Figura 3

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

### DESCRIZIONE

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

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





## REGOLE

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

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

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

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



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

### Dimensioni del campo (figura 4):

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

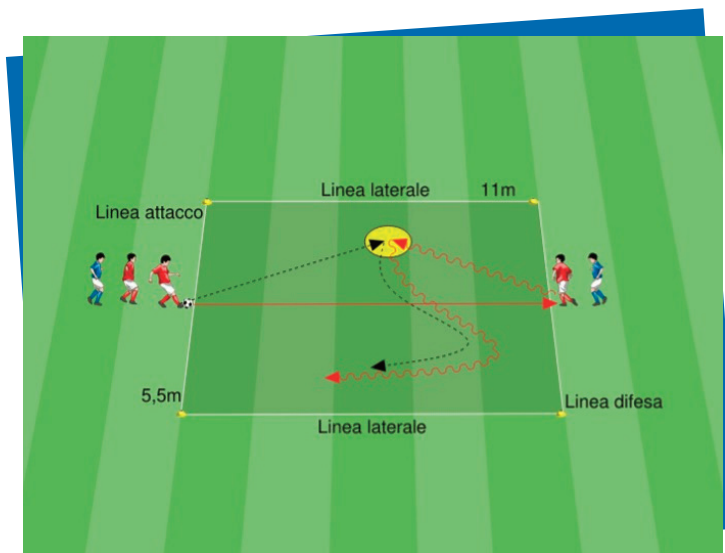


Figura 4

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

## DESCRIZIONE

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

## REGOLE

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

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

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

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





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

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

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

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

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

### 3) *Situazioni di Duello*

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

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

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

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

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

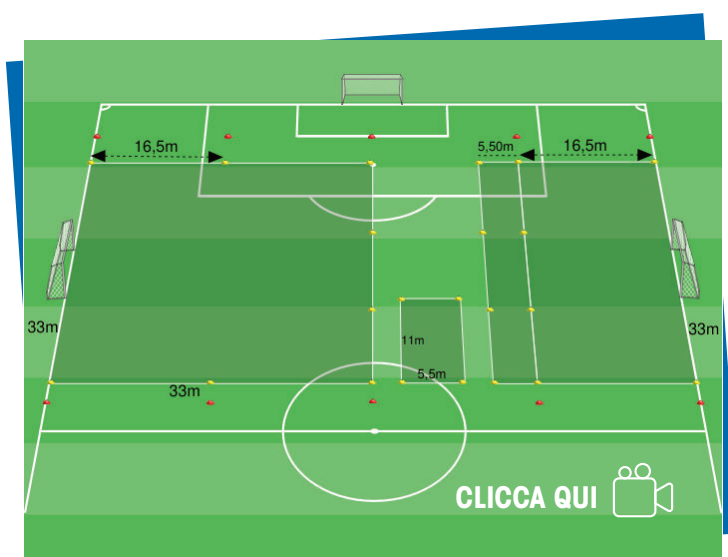


Figura 5





**2**



## **MULTI-PARTITE**



## MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

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

Queste attività **non prevedono un punteggio** e, dovendo svolgersi al di fuori dei rettangoli di gioco delimitati per le partite, hanno **misure flessibili** che si adattano a dimensioni e disponibilità dei vari campi di gioco.

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

### INDICAZIONI DI GIOCO:

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

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

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

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





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

## DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO:

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

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

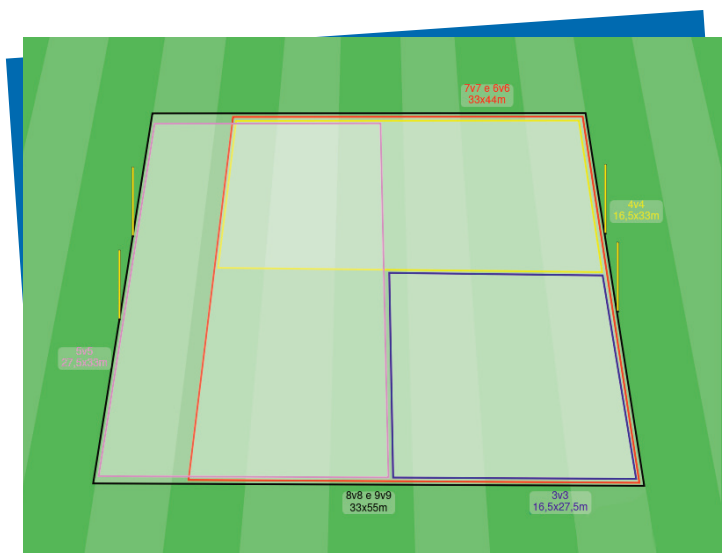


Figura 6







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

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

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



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

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

### ESEMPIO 1 (figura 7)

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

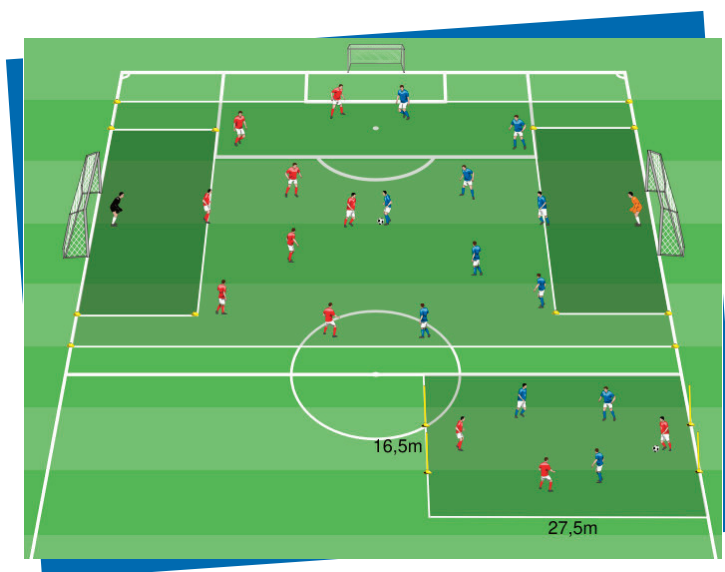


Figura 7

### ESEMPIO 2 (figura 8)

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

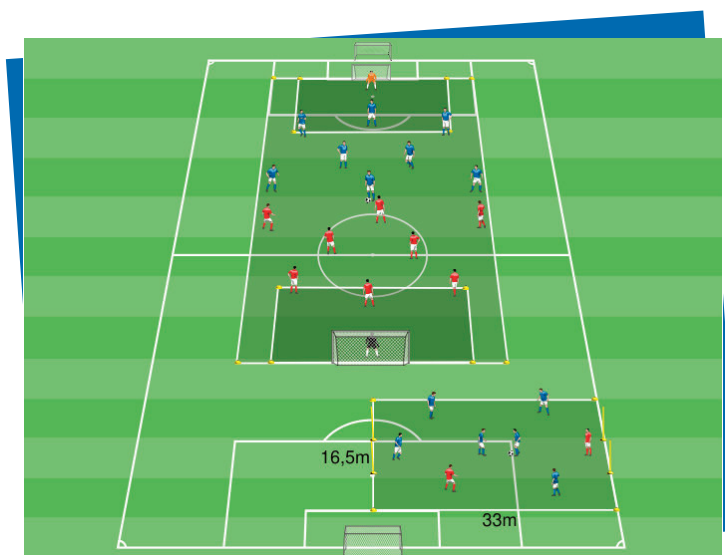


Figura 8



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





**3**



## **4° TEMPO DI GIOCO**



## 4° TEMPO DI GIOCO

La gara per la categoria U12/U13 può prevedere la disputa di 3 o 4 tempi di gioco della medesima durata. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per la stagione 2023/2024 è quello di garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori. Nell'ottica di aumentare la quantità di pratica viene proposta ed incentivata un'opportunità che era già prevista nei format precedenti rendendola ora parte integrante del modello formativo dell'Attività di Base: il *4° tempo di gioco*.

Tra tutte le attività promosse nel modello di gioco 2023/2024, il 4° tempo di gioco è quella di più semplice realizzazione, tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

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

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

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





4



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



## PUNTEGGIO DI GIOCO

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

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

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

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

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

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

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





## ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U12/U13

Al fine di agevolare il regolare svolgimento delle varie fasi di gioco previste nei modelli di competizione della stagione 2023/2024 vengono di seguito riportate tre tabelle esplicative con le rotazioni dei giocatori nelle varie fasi di gioco.

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

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







5



## AGGIORNAMENTI

Accendendo al link scopri eventuali aggiornamenti sulle attività aggiuntive da abbinare alle modalità di gioco per la stagione 2023/2024

---



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



**VERSIONE 1  
07 LUGLIO 2023**