

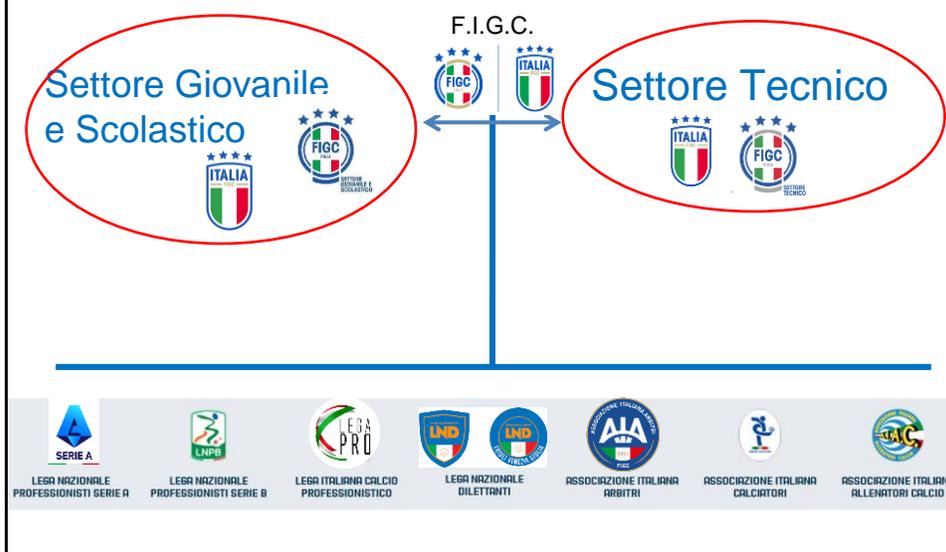


Settore Giovanile e Scolastico
Friuli Venezia Giulia

CORSO PER DIRIGENTE ARBITRO s.s.2024/2025

Organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico

STRUTTURA DELLA FIGC



Dove trovare il materiale Sgs

<https://www.figc.it/it/home/>

Federazione Italiana Giuoco Calcio

FEDERAZIONE NAZIONALI TECNICI **GIOVANI** FEMMINILE DCPS MUSEO TIFOSI SHOP

SCARICA L'APP E **ORDINA SUBITO** TUTTO PER IL GUSTO.

VIDEOGALLERY

IL REPORTCALCIO

Sezione: Giovani

GIOVANI
SETTORE GIOVANILE
E SCOLASTICO

Governance Competizioni Grassroots Femminile Futsal & Beach Sviluppo **Regioni** Tornei Scuola ReTe News Media

LA NAZIONALE ITALIANA DI CALCIO HA SCELTO LA QUALITÀ BIRAGHI

GRAN BIRAGHI
100% LATTE ITALIANO

CAMPIONATI GIOVANI
Under 18 Professionisti, il Sassuolo conquista la vetta; spaginato il campo dell'Helios nell'anticipo

SGS FEMMINILE
Il progetto 'Calcio+' cresce ancora: rafforzata la collaborazione con le aree specialistiche del Club Italia per lo sviluppo delle giovani calciatrici

CAMPIONATI GIOVANI
Under 17 Serie C11, Renate riparte con 5 gol al Lumezzane. Grande vittoria della Pergolesese in casa del Sestri Levante

SGS FEMMINILE
Under 15: grande partenza per Inter e Milan. Vince anche la Juventus. Nell'U17 due...

Il progetto 'Calcio+' cresce ancora: rafforzata la collaborazione con le aree specialistiche del Club Italia per lo sviluppo delle giovani calciatrici

Sezione: Regioni

Contatti | Area Media | Partner

FIGC GIOVANI SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Governance Competizioni Grassroots Femminile Futsal & Beach Sviluppo **Regioni** Tornei Scuola ReTe News Media

Home / GIOVANI / Regioni / SGS Coordinamenti Regionali

Coordinamenti Regionali FIGC SGS

I coordinamenti regionali sono consultabili tramite la seguente cartina, cliccando su una regione.

SGS Coordinamenti Regionali

Tutte le News

Agenda attività Nazionale

MEDIAGALLERY

GIOCHIAMO

Sezione: Friuli Venezia Giulia

Contatti | Area Media | Partner

FIGC GIOVANI SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Governance Competizioni Grassroots Femminile Futsal & Beach Sviluppo **Regioni** Tornei Scuola ReTe News Media

Home / GIOVANI / Regioni / SGS Coordinamenti Regionali /

Friuli Venezia Giulia

Friuli Venezia Giulia

- News
- Agenda attività
- Comunicazioni**
- Media Gallery
- Staff

CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2024/25

Sezione: Comunicazioni

GIOVANI
SETTORE GIOVANILE
E SCOLASTICO

Home / GIOVANI / Regioni / SGS Coordinamenti Regionali / Comunicazioni

Comunicazioni

Corsi e Aggiornamenti Dirigente Arbitro 2024-25
05 ottobre 2024

MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE s.s. 2024/2025
08 luglio 2024

Open Day 2024/2025
31 maggio 2024

CAMP ESTIVI E CENTRI ESTIVI 2024
30 aprile 2024

Friuli Venezia Giulia

- News
- Agenda attività
- Comunicazioni
- Media Gallery
- Staff

Materiale da Scaricare

GIOVANI
SETTORE GIOVANILE
E SCOLASTICO

Home / GIOVANI / Regioni / SGS Coordinamenti Regionali / Comunicazioni /

MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE s.s. 2024/2025

CU SGS n.1 s.s. 2024/25 con allegati - clicca QUI

Guida ai Tornei (CU SGS n.2), s.s. 2024/25 - clicca [QUI](#)

Modalità di Gioco per l'Attività di Base in Friuli Venezia Giulia - clicca [QUI](#)

Circolare Attività di Base (CU SGS n.17) - clicca [QUI](#)

Circolare Attività Agonistica (CU SGS n.19) - clicca [QUI](#)

Liste gara Settore Giovanile - clicca [QUI](#)

Referto Gara (Pulcini ed Esordienti) - clicca [QUI](#)

Referto Gara Piccoli Amici ([QUI](#)) e Primi Calci ([QUI](#))

Sistema di Qualità dei Club giovanili (CU SGS n.16) - clicca [QUI](#)

Club 1°, 2°, 3° livello: modalità e scadenze - clicca [QUI](#)

Programma Progetto di Informazione (FAC SIMILE) (Club di 2 e 3 Livello) - clicca [QUI](#)

Incontri informativi singoli fac simile per CU - clicca [QUI](#)

Obbligatorietà dei Tecnici - clicca [QUI](#)

Regolamento Attività Femminile: U15 Femminile (CU SGS n.4), U17 femminile (CU SGS n.3), U12 Femminile (CU SGS n.8) - clicca [QUI](#) (U15), [QUI](#) (U17), [QUI](#) (U12)

SGS Coordinamenti Regionali

Tutte le News

Agenda attività Nazionale

CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2024/25



Pagina Facebook

FIGC Friuli Venezia Giulia
@figcfriulivenezia Giulia · Campionato esports

FIGCIT
Raduni selettivi e provini per la s.s. 2024/2025
Qui di seguito trascriviamo la nota del Coordinatore Federale Regionale del Settore per l'Attivi...

FIGC Friuli Venezia Giulia
2 settembre alle ore 10:25 · 10
AVANTI GLI INCONTRI CON LE SOCIETA' DEL TERRITORIO
Il giorno 1 settembre a Trieste sono iniziati gli incontri che il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC e le Delegazioni LND svolgeranno con le società del territorio. Il Coordinatore Federale Giovanni Messina ha ricostituito le recenti comunicazioni pubblicate sui Comunicati ufficiali regionali, tra cui le modalità di gioco per i Faddi, le norme per i Provisi e i Raduni Selettivi, l'obbligatorietà dei tecnici in ambito giova... Altra...

Sezione: Comunicati ufficiali



GIOVANI
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Comunicati | Competizioni | Grossocorta | Femminile | Futsal & Beach | Sviluppo | Regioni | Tornei | Scuole | R&I | News | Media

Il Settore Giovanile e Scolastico

Identità, Mission, Storia
Il Settore Giovanile e Scolastico
Organigramma & Contatti
Campionati Regionali
Storia
Presidenti
Modelli Operativi
Competizioni Giovanili
Grossocorta - Offshore & Base
Evoluzione Programmi
Offshore Scolastico
Offshore Parasportivo
Offshore Futsal & Beach Soccer
Integrazione & Inclusione
Normative & Comunicati
Regolamento del Settore Giovanile e Scolastico
Regolamenti e normative 2023-24
Comunicati ufficiali
Strutture

Campionati Nazionali Giovanili
I Campionati Nazionali Giovanili, riservati alle categorie Under 18, Under 17, Under 16 e Under 15 delle società professionistiche, Under 17 e 15 Dilettanti, Futsal e Tennis, che ogni anno impegnano circa 3.000 atleti, generano 3.400 gara. Le finali Nazionali Giovanili e le migliori assegnano i rispettivi scudetti di categoria.

FIGC SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
Friuli Venezia Giulia

Comunicato n°1 del 10/07/2024



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva - 2024 - 2025

COMUNICATO UFFICIALE N° 1 del 10/07/2024

INDICE

PREMESSA	pag. 2
TUTELA DEI MINORI	pag. 3
MODULO ONLINE DI CENSIMENTO DEL SETTORE GIOVANILE	pag. 4

SEZIONI

1. ATTIVITA' di BASE	pag. 6
2. ATTIVITA' GIOVANILE AGONISTICA	pag. 15
3. ATTIVITA' di CALCIO FEMMINILE	pag. 24
4. ATTIVITA' di CALCIO a 5	pag. 29
5. PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE	pag. 32
6. ATTIVITA' SCOLASTICA	pag. 34

Circolare Attività di Base (CU SGS n.8) LOCANDINA ATTIVITA' DI BASE

ITALIA federazione calcistica italiana
evolution programme

GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO
PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

Scopri i valori e le opportunità delle modalità di gioco per l'Attività di Base interagendo con i filtri di questa locandina

TUTTI
Adotta le modalità di gioco che necessitano dei giovani giocatori.
Scopri di più

DI PIÙ
Conosci maggiore tempo di campo, moderato in partita.
Scopri di più

MEGLIO
Vivisci le esperienze di gara per crescere una formazione agonistica.
Scopri di più

CLICCA O INQUADRA
LE QR CODE PER APPROFONDIRE

SEI UN ALLENATORE?
Approfondisci regole, strutture e varianti delle modalità di gioco.

SEI UN DIRIGENTE?
Ottimizza i tempi nella costruzione dei campi da gioco.

SEI UN GENITORE?
Scopri il valore di questa modalità di gioco per tuo figlio.

VERSIONE 2

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2024/25

ITALIA FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
evolution programme

GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO
PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

Scopri i valori e le opportunità delle modalità di gioco per l'Attività di Base interagendo con i titoli di questa locandina

TUTTI
Adatta le modalità di gioco alle necessità dei giovani giocatori
Scopri di più

DI PIÙ
Concedi maggiore tempo di impegno motorio in partita
Scopri di più

MEGLIO
Varia le esperienze di gara per garantire una formazione completa
Scopri di più

CLICCA O INQUADRA I QR CODE PER APPROFONDIRE

SEI UN ALLENATORE?
Approfondisci regole, struttura e varianti delle modalità di gioco

SEI UN DIRIGENTE?
Ottimizza i tempi nella costruzione dei campi da gioco

SEI UN GENITORE?
Scopri il valore di queste modalità di gioco per tuo figlio

VERSIONE 2

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2024/25

Vademecum a cura del Sgs Fvg	
FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO FRIULI VENEZIA GIULIA	FIGC - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO COORDINAMENTO FEDERALE DEL FRIULI VENEZIA GIULIA Via Scamozzi n.5/A - 33057 Palmanova (UD) - Tel. 0432 928424 FAX: 0432 932562 e-mail: frilivenezia@figc.it Site: www.figc.it/it/giovani/territorio/mappa-del-territorio/friuli-venezia-giulia/ COORDINATORE FEDERALE REGIONALE Giovanni Messina e-mail: g.messina@figc.it
VADEMECUM PER ALLENATORE E DIRIGENTE Categorie di Base (Piccoli Amici U6/U7 – Primi Calci U8/U9 – Pulcini U10/U11 – Esordienti U12/U13) <small>A cura del Settore Giovanile e Scolastico del Friuli Venezia Giulia</small>	REFERENTI REGIONALI Cristian Barazzutti (RTS - Responsabile Tecnico dello Sviluppo) Giovanni Longo (ROR - Responsabile Organizzativo Regionale) email: cfrilivenezia@figc.it / sviluppo.fvg@figc.it Eric Iansig (Delegato Regionale SGS per l'Attività di Base) email: base.frilivenezia@figc.it Lorenzo Ravagnolo, Eric Iansig (Responsabili tecnici AST; Tutor Club di 2 e 3 Livello) email: cfrilivenezia@figc.it / sviluppo.fvg@figc.it Barbara Lesa (Delegata Regionale SGS Calcio Femminile) email: fem.frilivvg@figc.it Andrea Sabalino e Mirco Cariddi (Delegato e Vice Delegato Regionale SGS CS) email: cs.frilivvg@figc.it Mario Adamè (Delegato Regionale SGS Attività Scolastica) email: scuola.frilivenezia@figc.it Luca Modolo e Giada Franco (Referenti Regionali SGS Area Psicologica) Giuseppe Vacca (Referente Regionale SGS Calcio Integrato) Luca Perulli (Referente Regionale Progetto RETE) Roberto Alessio (Tutela dei Minori)
	2024/2025
	Collaboratori delle varie aree Daniele Bellinria, Paolo Bonassin, Morrys Candieracci, Samantha Cartelli, Adele Cicutti, Gianmarco Cortulla, Sirio Faganel, Carlo Marinal, Massimo Marnicco, Cristina Montesano, Alex Moret, Simone Mossenta, Massimiliano Petrella, Alen Pignat, Diego Raciti, Cristian Rizzo, Alberto Segatto, Diansia Simeoni, Teresa Tirelli, Maurizio Zorba
<small>FRIULIVENEZIAGIULIA.SGS@FIGC.IT</small>	

CORSO AGGIORNAMENTO PER DIRIGENTE ARBITRO
Di cosa parleremo?

1. La figura del Dirigente Arbitro;
1. Le attività del Dirigente arbitro (controllo identità giocatori, compilazione referto gara...)
3. Regolamento Attività di Base (Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini, Esordienti);

PREMESSA

- “Carta dei diritti dei bambini” (New York – Convenzione sui Diritti del Fanciullo del 20/11/1989)
- “Carta dei diritti dei ragazzi allo Sport” (Ginevra 1992 - Commissione Tempo Libero O.N.U.)

“Carta dei diritti dei ragazzi allo Sport” (O.N.U. 1992)

- IL DIRITTO DI DIVERTIRSI E GIOCARE;
- IL DIRITTO DI FARE SPORT;
- IL DIRITTO DI BENEFICIARE DI UN AMBIENTE SANO;
- IL DIRITTO DI ESSERE CIRCONDATO ED ALLENATO DA PERSONE COMPETENTI;
- IL DIRITTO DI SEGUIRE ALLENAMENTI ADEGUATI AI SUOI RITMI;
- IL DIRITTO DI MISURARSI CON GIOVANI CHE ABBIANO LE SUE STESSE POSSIBILITÀ DI SUCCESSO;
- IL DIRITTO DI PARTECIPARE A COMPETIZIONI ADEGUATE ALLA SUA ETÀ;
- IL DIRITTO DI PRATICARE SPORT IN ASSOLUTA SICUREZZA;
- IL DIRITTO DI AVERE I GIUSTI TEMPI DI RIPOSO;
- IL DIRITTO DI NON ESSERE UN CAMPIONE.

DECALOGO UEFA

- IL CALCIO È UN GIOCO PER TUTTI;
- IL CALCIO DEVE POTER ESSERE PRATICATO DOVUNQUE;
- IL CALCIO È CREATIVITÀ;
- IL CALCIO È DINAMICITÀ;
- IL CALCIO È ONESTÀ;
- IL CALCIO È SEMPLICITÀ;
- IL CALCIO DEVE ESSERE SVOLTO IN CONDIZIONI SICURE;
- IL CALCIO DEVE ESSERE PROPOSTO CON ATTIVITÀ VARIABILI;
- IL CALCIO È AMICIZIA;
- IL CALCIO È UN GIOCO MERAVIGLIOSO;
- IL CALCIO È UN GIOCO POPOLARE E NASCE DALLA STRADA

UN CALCIO A MISURA DI BAMBINO

Le modalità di gioco sono state individuate tenendo in considerazione diversi aspetti come:

- Le capacità e i requisiti
 - Cognitivi
 - Fisici
 - Tecnico-coordinativi

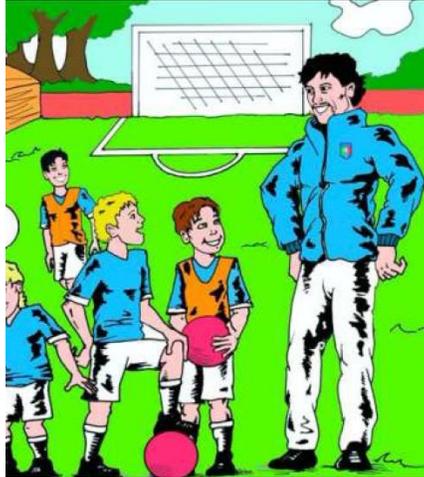
(Horst Wein, 2009; modificata)



F.I.G.C. Settore Giovanile e Scolastico

20

IL DIRIGENTE ARBITRO



UN PAIO DI NORME...

IMPORTANTE

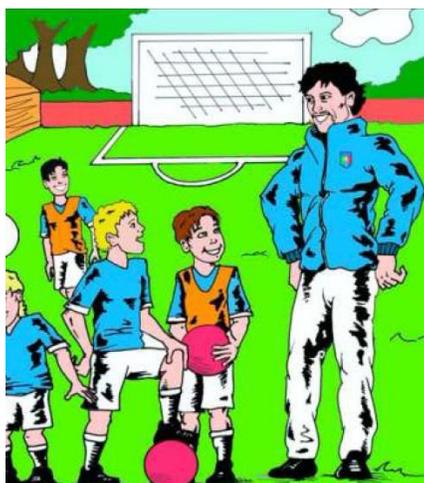
- Può svolgere la funzione di Dirigente Arbitro **SOLO** chi è regolarmente tesserato (come allenatore, dirigente, collaboratore, giocatore) con una delle società che partecipano alla gara
- Chi non è regolarmente tesserato per una società non potrà in nessun caso avere alcun ruolo (né di collaborazione né, tantomeno, in veste ufficiale)

DIRIGENTE ARBITRO

[...] La funzione di Dirigente Arbitro, pertanto, **NON** può essere svolta dal dirigente che nella stessa gara svolga la funzione di Dirigente Accompagnatore o di Allenatore

(CU n° 52 del 21/12/2011
CU n.39 del 23/10/2012)

IL DIRIGENTE ARBITRO



GARANTIRE LA SICUREZZA E LO SPIRITO DEL GIOCO

SPIRITO DI GIOCO

Garantire:

- Sicurezza dei giocatori;
- Pari opportunità di gioco;
- Continuità del gioco;
- Piacere di giocare

Fonte: SGS, Guida Tecnica per la scuola Calcio, 3^a edizione, pag. 38

Cos'altro ci dice la GUIDA TECNICA?

Una partita, per esempio giocata da bambini tra i 6 ed i 12 anni deve essere interpretata diversamente da quelle giocate dai ragazzi e dagli adulti.

Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai piccoli amici, pulcini, esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi è parte di un contesto di apprendimento.

I COMPITI DEL DIRIGENTE ARBITRO

Compiti didattici	Deve conoscere le regole di gioco e informarsi sulle relative differenze e sulle modalità applicative nell'attività di base
Compiti organizzativi	In sintonia con i dirigenti societari, collabora all'organizzazione delle gare informandosi su tutti gli adempimenti pre, durante e post gara
Rapporti con i tecnici	Comunica con il Responsabile Tecnico e gli allenatori sui rinforzi educativi che riguardano principalmente la gara negli aspetti comportamentali
Rapporti con i giocatori	Li aiuta nella conoscenza delle regole di gioco, favorendone il rispetto, con un comportamento imparziale che rappresenti un esempio positivo

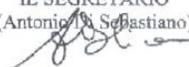
VISITA MEDICA

Si fa riferimento alla lettera del Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico, trasmessa *brevi manu* a questa segreteria, per rappresentare che, come è noto, non è possibile schierare in campo, sia nelle partite ufficiali sia in allenamento, atleti privi del prescritto certificato di idoneità.

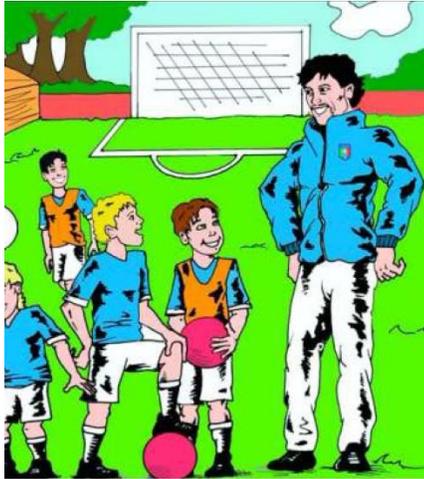
Ne consegue che, qualora gli enti in indirizzo dovessero avere conoscenza dell'utilizzo di calciatori privi del prescritto certificato dovranno, dandone notizia anche al Comitato Regionale competente, immediatamente intimare la sospensione dell'utilizzo dei suddetti atleti e trasmettere gli atti a questa Federazione per il seguito di competenza.

Distinti saluti.

IL SEGRETARIO
(Antonio Sebastiano)



IL DIRIGENTE ARBITRO



COSA DEVE
FARE

1. DOPO
2. DURANTE
3. PRIMA

LA GARA

PRIMA DELLA GARA



Controllo documenti, appello...

PRIMA DELLA GARA

PERSONE AMMESSE NEL RECINTO DI GIUOCO

- a) un dirigente accompagnatore ufficiale;
- b) un medico sociale;
- c) un allenatore ovvero, in mancanza, esclusivamente per i campionati dell'attività giovanile e scolastica [...], un dirigente;
- d) un operatore sanitario ausiliario designato dal medico sociale, ovvero, in mancanza, un dirigente;
- e) i calciatori di riserva.

Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale rappresenta, ad ogni effetto la propria società

Nelle ipotesi del Dirigente ammesso nel recinto di giuoco, ai sensi dell'art. 66 delle N.O.I.F., al posto dell'allenatore, il nominativo del Dirigente medesimo deve essere indicato nell'elenco di gara nello spazio previsto per l'allenatore, avendo l'avvertenza di cancellare tale dizione sostituendola con la parola "Dirigente Ufficiale".

Parimenti, la corrispondente dizione "tessera personale F.I.G.C." deve essere sostituita con "tessera impersonale F.I.G.C.".

PRIMA DELLA GARA

"L'identificazione dovrà avvenire secondo quanto previsto dagli art. 61 e 71 delle N.O.I.F"

Fonte: CU n°1 SGS

N.O.I.F. art.61

Comma 1. Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve

- a) presentare all'arbitro le **tessere dei calciatori**, laddove previste, o l'ultimo tabulato dei tesserati ricevuto dalla F.I.G.C.,
- b) unitamente ai **documenti di identificazione** e ad
- c) un **elenco**, redatto in duplice copia, nel quale debbono essere annotati i nominativi dei calciatori [...] **inserire i numeri dei documenti**

COPIA DA ALLEGARE AL RAPPORTO DI GARA

Comitato Regionale F.V.G. – L.N.D.
Blocco Formazione Gara – Attività Giovanile

SOCIETÀ: _____ Matricola F.I.G.C. _____

CAMPIONATO/TORNEO _____ GIRONE _____

GARA: _____ - _____

giocata il _____ a _____ campo _____ alle ore _____

FORMAZIONE DELLA SQUADRA

Ruolo	CALCIATORI: Cognome e Nome (Indicare i calciatori incaricati delle mansioni di capitano e vice capitano)	Data di nascita			Numero Matricola o Tessera "Giovane"	Numero e tipo dei documenti ufficiali presentati all'arbitro per l'accertamento dell'identità dei calciatori
		G	M	A		
1						
2						

File scaricabile dal sito:

FIGC
GIOVANI
REGIONI
FRIULI VENEZIA GIULIA
COMUNICAZIONI
MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE s.s. 2024/25

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2024/25

17						
18						
GUARDIALINEE <small>TENUTO AD INDOSSARE LA TUTA SPORTIVA</small>				CALCIATORE TESSERATO F.I.G.C. N.O. <small>(Di età NON INFERIORE a quella stabilita per partecipare alla gara) CON DOC. ID. N.O.</small>		
PERSONE AMMESSE SUL TERRENO DI GIOCO				<small>N.O e tipo del documento ufficiale d'identità'</small>		<small>Tessera acc. Off. N.o o tessera allenatore N.o</small>
Accompagnatore Ufficiale.....						
Dirigente o Allenatore.....						
Dirigente o Massaggiatore.....						
Medico sociale.....						<small>Tess. Ordine Medici N.O</small>
<p style="font-size: small;">Il sottoscritto Dirigente Accompagnatore ufficiale dichiara, con la conseguente responsabilità della Società, che i calciatori sprovvisti di tessera federale o non ancora registrati negli elenchi dei calciatori tesserati, per i quali sono stati presentati i documenti d'identità previsti dalle vigenti norme federali, sono regolarmente tesserati o che la società che ha inoltrato alla FIGC, quanto meno il giorno precedente la gara, una richiesta di tesseramento che sia regolare e valida a ogni effetto.</p>						
<p style="font-size: x-small;">L'ACCOMPAGNATORE UFFICIALE (firma leggibile).....</p> <p style="font-size: x-small;">Questo elenco compilato a macchina o per lo meno in stampatello in ogni sua parte deve essere consegnato all'arbitro, in duplice copia, prima dell'orario ufficiale di inizio della gara unitamente alle tessere federali, laddove previste, agli elenchi dei giocatori tesserati ed altri documenti di identità previsti.</p>						

Se c'è la firma del Dirigente Accompagnatore, questa svincola da responsabilità il Dirigente Arbitro qualora il ragazzo con documento di identità non sia regolarmente tesserato !!!!!

RICORDA:

- La tessera **ORIGINALE** in corso di validità (non fotocopia) può valere anche come **DOCUMENTO DI IDENTIFICAZIONE** (perché c'è la foto);
- La tessera **ORIGINALE** (non fotocopia) dell'anno precedente può valere come **DOCUMENTO DI IDENTIFICAZIONE MA NON CERTIFICA IL TESSERAMENTO PER LA S.S. IN CORSO!!**

N.O.I.F. art.61

5. Il calciatore sprovvisto di tessera, se prevista, o non ancora registrato nei tabulati, può prendere ugualmente parte alle gare **qualora il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra attesti per iscritto, con conseguente responsabilità propria e della società, che il calciatore stesso è regolarmente tesserato** o che la società ha inoltrato al competente organo federale, entro il giorno precedente la gara, una regolare richiesta di tesseramento.

N.O.I.F. art.71

Identificazione dei calciatori

1. L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di giuoco i calciatori, deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Deve altresì provvedere ad identificarli in uno dei seguenti modi:

- a) attraverso la propria personale conoscenza (**sconsigliato, ma permesso!**);
- b) mediante un documento di riconoscimento ufficiale rilasciato dalle Autorità competenti (**Enti Pubblici; con foto, firma del pubblico funzionario e timbro dell'Ente, n.d.a.**);
- c) mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
- d) mediante apposite tessere eventualmente rilasciate dalle Leghe, dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e dai Comitati.

**GIOCA UN GIOCATORE NON TESSERATO O NON
ISCRITTO IN LISTA...**

Il Dirigente Arbitro che non adempie al riconoscimento/controllo dell'identità del calciatore, in violazione di cui all'art.1 comma 1 del CGS, in relazione all'art. 10, commi 2 e 6 del CGS, per violazione dei principi di lealtà, correttezza e probità, **permettendo la partecipazione alla gara a giocatori non aventi il titolo, è passibile di deferimento alla Commissione Disciplinare Territoriale da parte della Procura Federale, avvisata dal SGS.**

**GIOCA UN GIOCATORE NON TESSERATO O NON
ISCRITTO IN LISTA...**

La partecipazione alla gara di giocatori non inseriti in distinta o privi del documento di identificazione comporta la violazione dei principi di lealtà, correttezza e probità sanciti dall'art.1, comma 1 del CGS, in relazione all'art. 10, commi 2 e 6 del CGS. **La partecipazione alla gara di calciatori non aventi titolo può portare a provvedimenti disciplinari a carico delle società che pertanto rispondono a titolo di responsabilità oggettiva ai sensi dell'art.4, comma 2, del CGS per l'operato di soggetti che comunque abbiano svolto attività nel proprio interesse ai sensi dell'art.1, comma 5, CGS.**

CU ottobre 2010

DEFERIMENTO formulato dal Sig. PROCURATORE FEDERALE nei confronti di: a) X, b) Y, c) Z tutti e tre quali Dirigenti della Società A.S.D. AAAAA; e nei confronti di d) k quale Dirigente dell'A.S.D. BBBB.

- **Il deferimento:** x, y, k e z sono stati deferiti al giudizio di questa C.D.T. per rispondere delle seguenti violazioni loro ascritte : x, y e k dell'illecito di cui all'art.1 c. 1° del C.G.S in relazione all'art. 10 c. 2° e 6° dello stesso Codice "per violazione dei principi di lealtà, correttezza e probità, **per aver sottoscritto nella scorsa stagione sportiva alcune distinte gara in cui (si) dichiarava che i giocatori ivi menzionati partecipavano alla partita sotto la responsabilità delle società di appartenenza, giusto le norme vigenti, malgrado diversi calciatori non ne avessero titolo...**"

CU ottobre 2010

il K dell'illecito di cui all'art.1 c. 1° del C.G.S in relazione all'art. 10 c. 2° e 6° dello stesso Codice "per violazione dei principi di lealtà, correttezza e probità, per aver arbitrato la gara xxxx dell'xxxxxxxxxxx **senza aver adempiuto ai dovuti controlli preliminari, così permettendo che partecipassero alla stessa giocatori non aventi titolo..**"

Commento della CDT

- *“... il fatto che alcuni piccoli abbiano giocato in difetto di tesseramento fa presumere (ma ciò non è materia del contendere) che questi abbiano giocato senza accertamento medico e senza essere coperti da polizza di assicurazione: per i danni subiti ma anche per i danni procurati (la **compagnia assicurativa procederebbe senz'altro in rivalsa...**). Il rischio creato alla salute (e al patrimonio) dei non tesserati non si giustifica con la ridente ed ingenua voglia innata nei bambini di giocare: l'attività calcistica giovanile ha le sue regole, e si ispira alla **Carta dei diritti dei bambini** (New York – Convenzione sui Diritti del fanciullo del 20.11.1989) e dalla **Carta dei diritti dei ragazzi allo Sport** (Ginevra 1992 - Commissione Tempo Libero O.N.U.), alla quale si deve guardare con particolare attenzione in modo che a tutti i bambini e le bambine siano assicurati, sì il diritto di divertirsi e giocare, sì il diritto di fare sport,; ma soprattutto il diritto di essere circondato ed allenato da persone competenti ed il **diritto di praticare sport in assoluta sicurezza.....**”.*

CDT – ottobre 2011

Deferimento a carico del **presidente** della società per “[...] non aver impedito che questi, nell'assolvere all'incarico di **Accompagnatore Ufficiale**, inserisse in lista e schierasse irregolarmente in campo cinque calciatori di età inferiore a quella minima di 8 anni stabilita dal C.U. nr. 1 del Settore Giovanile e Scolastico pubblicato il 01.07.2010, in occasione della gara del Torneo “Pulcini” a 5 [...] e a carico della **società** per responsabilità oggettiva.

CDT - Motivazione della sentenza

[...] È evidente che i limiti di età sono posti a ferrea tutela della infanzia, e sono volti a impedire un carico di tensione agonistica eccessivamente precoce, avendo di mira lo sviluppo fisico e mentale dei piccoli atleti, che l'Ordinamento federale vorrebbe accompagnare in una maturazione naturale e progressiva.

La partecipazione ad una gara di chi non ha compiuto gli otto anni, così, costituisce violazione non solo formale ma sostanziale, e comporta il rischio di ledere una sana crescita del minore. [...]

Può il Dirigente Arbitro vietare di giocare ad un giovane calciatore?

Art. 64 N.O.I.F.

Poteri e doveri dell'arbitro in ordine all'inizio, alla prosecuzione od alla interruzione delle gare

[...]

2. L'arbitro deve astenersi dall'iniziare o dal far proseguire la gara, quando si verificano fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli della incolumità propria, dei propri assistenti o dei calciatori [...]

Es. Mancanza di tesseramento, mancanza del certificato medico, dubbi sull'identità del calciatore...

RICORDA CHE:

- Il cartellino assicurativo dei PICCOLI AMICI è senza foto.
- **SOLO IN QUESTO CASO** basterà, pertanto, verificare che il nome in lista corrisponda al nome scritto nel tesserino
- L'appello dei Piccoli Amici verrà comunque fatto, per «riconoscere» il bambino che risponde alla chiamata (senza foto, poichè la FIGC non la prevede)

DURANTE LA GARA



CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2024/25

Si ricorda, infine, che **è assolutamente vietato che un giocatore partecipi nella stessa giornata solare a due gare di Torneo.**

TIME OUT

In entrambe le categorie è possibile ed opportuno l'utilizzo di un Time-out della durata di 1' per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

Si richiama, inoltre, quanto previsto dal CU n°1 relativamente all'arbitraggio della categoria Pulcini: **le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio".**

Tale opportunità (*Metodo dell'autoarbitraggio*) prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al Dirigente Arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.

Il Settore Giovanile e Scolastico incoraggia comunque ad utilizzare tale metodo anche nella categoria Esordienti.

IL DIRIGENTE ARBITRO COMPILERÀ IL REFERTO GARA

MODALITÀ DI GIOCO e REGOLAMENTI

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25

Allegato n° 1
Schema riassuntivo "Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie di Base" e Tabella "Limiti d'età" – 2024/2025

Categoria	Anno di nascita	Confronto - Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Piccoli Amici	2018 – 2019 (5 anni compiuti)	2:2 o 3:3 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x10'+3x10' (alternati a giochi di abilità)	15x30x10+15	Non codificate, misure massime 4,50x1,60	3/4/5/6/8 gomma doppio o triplo strato	
Primi Calci	2016 - 2017 (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2018)	4:4 o 5:5 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x10'+3x10' (alternati a giochi di abilità)	25+40x12+25	Non codificate, misure massime 4,50x1,60	3/4/5/6/8 gomma doppio o triplo strato	Possibilità di suddividere l'attività in 1° e 2° anno
Pulcini 1° anno	2015 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2016*)	7:7 (o 5:5) Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x15'	50+65x35+45 (25+40x12+25)	5x1,80 In alternativa 4+6x1,60+2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> non concesso il retropassaggio al portiere, con divieto di pressing sul portiere non c'è fuorigioco in caso di una differenza di 5 reti durante un tempo di gioco, la squadra in svantaggio può giocare con un giocatore in più fino a quando la differenza si riduce a -3 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Pulcini 2° anno	2014 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2015*)	7:7 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x15'	50+65x35+45	5x1,80 In alternativa 4+6x1,60+2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> concesso il retropassaggio al portiere, con divieto di pressing sul portiere non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Pulcini	Misti 2014 e/o 2015 (possono giocare giovani di 8 anni compiuti, nati nel 2016)	7:7 (o 5:5) Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x15'	50+65x35+45 (25+40x12+25)	5x1,80 In alternativa 4+6x1,60+2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> concesso il retropassaggio al portiere non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti 1° anno	2013 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2014*)	9:9 (o 7:7) Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x20'	60+75x40+55 (50+65x35+45)	6x2 In alternativa 5+6x1,80+2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> fuorigioco al limite dell'area di rigore (16,5 mt. dalla linea di fondocampo) utilizzo Zona di "No-Pressing" 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti 2° anno	2012 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2013*)	9:9 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x20'	60+75x40+55	6x2 In alternativa 5+6x1,80+2	4 cuoio	<ul style="list-style-type: none"> fuorigioco al limite dell'area di rigore (16,5 mt. dalla linea di fondocampo) utilizzo Zona di "No-Pressing" 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti	Misti 2012, 2013 (possono giocare giovani di 10 anni compiuti, nati nel 2014)	9:9 (o 7:7) Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x20'	60+75x40+55 (50+65x35+45)	6x2 In alternativa 5+6x1,80+2	4 cuoio	<ul style="list-style-type: none"> concesso il retropassaggio al portiere non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
		5:5 (Calcio a 5) Futsal Challenge	3x15' non effettivi	25+42x15+25	3x2	4 gomma o 3 a rimbalzo controllato	<ul style="list-style-type: none"> concesso il retropassaggio al portiere non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria 1 Time-out di 1' per squadra per tempo

* Tale opportunità è concessa solo alle Società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa

NB – 1. In tutte le categorie di base è possibile richiedere una deroga per far giocare ragazze di un anno di età superiore rispetto quella prevista
2. Qualora non fosse possibile disputare più partite contemporaneamente ed il numero dei giocatori sia elevato, per far giocare di più tutti i bambini è possibile disputare 4 tempi di gioco, anziché 3, ciascuno della stessa durata (Pulcini 4x15', Esordienti 4x20')

In base al CU n°1 SGS, si precisa che anche nella s.s. 2024/2025:

1. Un giovane calciatore nato nel **2019 NON** potrà in nessuna occasione giocare nei **Primi Calci**, anche se avrà compiuto 6 anni di età;
2. Un giovane calciatore nato nel **2017 NON** potrà in nessuna occasione giocare nei **Pulcini**, anche se avrà compiuto 8 anni di età;
3. Un giovane calciatore nato nel **2015 NON** potrà in nessuna occasione giocare negli **Esordienti**, anche se avrà compiuto 10 anni di età;

Le formazioni, indicate nell'elenco da presentare all'arbitro, possono essere composte da soli bambini, da sole bambine o possono essere anche miste e **non prevedono un numero massimo di iscritti** (come invece avviene nell'attività agonistica).

PICCOLI AMICI - PRIMI CALCICI

CATEGORIA PICCOLI AMICI E PRIMI CALCICI

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo (m)
Piccoli Amici U6/U7	2018 - 2019 - 2020 (per i nati nel 2019 e 2020, esclusivamente al compimento anagrafico dei 5 anni)	partite 2c2, 3c3 + Giochi di abilità tecnica	3 x 10' + 3 x 10' alternati da attività di gioco	15÷30 x 10÷15
Primi Calci U8/U9	2016 - 2017 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2018 che hanno compiuto i 6 anni di età)	Partite 4c4, 5c5 + Proposte <u>pre-gara</u> <u>Multipartite</u>	4 x 10'	25÷40 x 12÷25

A fronte di specifiche richieste della società, le Delegazioni potranno suddividere l'attività Primi Calci in 1° anno (per i soli nati nel 2017) e 2° anno (per i soli nati nel 2016)

Un giovane calciatore nato nel 2020 **NON** potrà in nessuna occasione giocare nei Primi Calci, anche se avrà compiuto i 6 anni di età.

Modalità di gioco per le categorie "Piccoli Amici" e "Primi Calci"

Piccoli Amici: *raggruppamento*, ovvero confronto con 3 o più società; partite 2c2 - 3c3 alternate a giochi di abilità tecnica (maggiori dettagli sulle attività previste per questa categoria al seguente link: [Piccoli Amici U6/U7](#))

Primi Calci: *raggruppamento*, ovvero confronto con 3 o più società; 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.

A seconda degli spazi e/o del tempo a disposizione sarà obbligatorio scegliere di abbinare alla gara **almeno una** delle 2 opzioni (Proposte Pre-Gara, Multipartite) maggiori dettagli al seguente link: [Primi Calci U8/U9](#)

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25

PICCOLI AMICI U6/U7	
Anno di nascita	2018, 2019 e 2020 (i giovani, in ogni caso devono avere compiuto anagraficamente i 5 anni di età)
Confronto/partita	Giochi di abilità tecnica/popolari +partite 2c2 o 3c3 (con o senza portieri)
Tempi di Gioco	3 tempi da 10 minuti ciascuno + 3 tempi da 10 minuti ciascuno alternati ad attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc)
Dimensioni	In relazione al numero di giocatori – orientativamente 15+30m x 10+15m
Campo	In relazione al numero di giocatori - 15+30 x 10+15m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente ≈2,00x≈1m oppure, se con utilizzo dei portieri, orientativamente ≈3,00 x ≈1,50 m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte).
Pallone	n°3 in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Passaggio al Portiere	È concesso. Dopo passaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse da fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Referto di Gara	Deve prevedere, tra l'altro, la descrizione dell'attività di gioco svolta (utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale)
Link di riferimento	allegato-4-attivita-piccoli-amici-e-primi-calci.pdf (figc.it)

PRIMI CALCI U8/U9	
Anno di Nascita	2016 e 2017 (possono giocare i giovani nati nel 2018 qualora abbiano compiuto anagraficamente i 6 anni di età)
Confronto/partita	Proposte pre-gara (duelli e situazioni di gioco 2c2 e 3c3) e/o multipartite + partite 4c4 o 5c5
Tempi di Gioco delle partite	3-4 tempi da 10 minuti per ciascuna partita
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori - 25+40 x 12+20m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente 4,00 x 1,60+2,00m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)
Dimensione Area di rigore	larghezza 11m x lunghezza 5,5 m (per delimitarla, si possono usare anche cinesini, ecc)
Pallone	n°3 (eccezionalmente n. 4) in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Passaggio al Portiere	È concesso. Dopo passaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse da fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Link di riferimento	https://www.figc.it/media/247237/allegato-4b-u8-u9_modalita-di-gioco.pdf

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25

MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

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.

PROPOSTE PRE-GARA

PARTITA

MULTI-PARTITA

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.

- "GIOCARE TUTTI":** Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.
- "GIOCARE DI PIÙ":** Si aumenta il tempo di impegno motorio in contesto di partita.
- "GIOCARE MEGLIO":** Si variano le esperienze di gara per garantire una formazione completa.

Da Locandina

Attività di base

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 di 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 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).

Condizione 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.

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO | SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

4

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

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).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunto 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 ricreare 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 dello 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 o 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.



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).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

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

Dimensioni del campo (Figura 3):

- ✓ **Rettilangolo** di dimensioni 5,5x11 metri.
- ✓ **Quattro** le misure del campo delimitato per la partita non consentono 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 minimando tuttavia le più felici possibili 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 presente.



Figura 3

Numero di giocatori impiegati: Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 4 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 difensori.

Si sceglie 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 difensori.

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



2) Titolo: 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla"

Dimensioni del campo (Figura 4):

- ✓ **Rettilangolo** di dimensioni 5,5x11 metri.
- ✓ **Quattro** le misure del campo delimitato per la partita non consentono 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 minimando tuttavia le più felici possibili 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 presente.



Figura 4

Numero di giocatori impiegati: Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 4 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 4.

DESCRIZIONE

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

REGOLE

Il difensore ha una durata complessiva di 8 secondi a termine dei quali il giocatore che si trova in possesso della palla, effettua un parillo.

Quattro il pallone termini fuori dallo spazio di gioco prima degli 8 secondi previsti come termine dell'azione, lo stesso si considera concluso senza definire un vincitore.

A 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.

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



Come realizzare i campi delle proposte pre-gara



CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2024/25

PULCINI

CATEGORIA PULCINI U10/U11

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo (m)
Pulcini 1° anno	2015 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2016 che hanno compiuto 8 anni di età) ¹	Partite 7c7 o 5c5 (var. 6c6) + Proposte pre-gara Multipartite 4° tempo	3-4 x 15'	50÷65 x 35÷45 (25÷40 x 12÷25 in caso di 5c5)
Pulcini Misti	2014 e/o 2015 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2016 che hanno compiuto 8 anni di età – il numero di nati nel 2016 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista) ¹	Partite 7c7 o 5c5 (var. 6c6) + Proposte pre-gara Multipartite 4° tempo	3-4 x 15'	50÷65 x 35÷45 (25÷40 x 12÷25 in caso di 5c5)
Pulcini 2° anno	2014 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2015) ¹	Partite 7c7 (var. 6c6) + Proposte pre-gara Multipartite 4° tempo	3-4 x 15'	50÷65 x 35÷45

Un giovane calciatore nato nel 2016 **NON** potrà in nessuna occasione giocare nei PULCINI, anche se avrà compiuto 8 anni di età.

PULCINI U10/U11			
	Pulcini 1° anno	Pulcini Misti	Pulcini 2° anno
Anno di Nascita	2015 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2016 purchè abbiano anagraficamente compiuto gli 8 anni di età e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini)	2014/2015 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2016 purchè abbiano anagraficamente compiuto otto anni e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini) - il numero di nati nel 2016 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista	2014 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2015)
Confronto/partita	Proposte pre gara (Duelli e situazioni di gioco 3c3 e 4c4) e/o 4° tempo e/o multipartite) + partite 7c7 o 5c5 (var. 6c6)		
Tempi di Gioco della partita	3-4 tempi da 15 minuti ciascuno		
Dimensioni Campo	50÷65 m x 35÷40 m		
Dimensioni Porte	Generalmente 4,00 x 2,00m (in alternativa: 4-6 X 1,80÷2) (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensioni area di rigore	larghezza 22m x lunghezza 11 m (per delimitarla, si possono usare anche cinesini, ecc)		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti Distanza barriera: 7 m		
Calcio di Rigore	Si concede per evidente infrazione (fermo restando la modalità dell'Autoarbitraggio) Distanza dischetto del rigore: 7 m		
Ammonizione	Sono previste ammonizioni in casi eccezionali		
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi al tempo in cui è avvenuta l'espulsione		

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25

Rimesse Laterali	Possono essere effettuate solo con le mani (in base a quanto previsto dal "Il Regolamento del Giuoco del Calcio")
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Passaggio al portiere	Il passaggio al portiere (con i piedi o da rimessa laterale) NON può essere preso con le mani dal portiere anche all'interno dell'area di rigore ma viene applicato il divieto di pressing sul portiere che riceve il passaggio (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel passaggio al portiere). Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato. Qualora il portiere prenda la palla con le mani in area di rigore su passaggio di un proprio compagno, si procederà come di seguito: alla 1 ^a infrazione il portiere verrà verbalmente informato dell'infrazione da parte del Dirigente Arbitro e si proseguirà comunque l'azione con palla giocata dal portiere; dalla eventuale 2 ^a infrazione in poi, la squadra in attacco usufruirà di un calcio di punizione dal limite dell'area di rigore.
Regole per il portiere	Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo
Rimessa da Fondocampo	La rimessa dal fondo sarà effettuata con i piedi (come previsto da "Il regolamento del giuoco del calcio")
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Link di riferimento	https://www.figc.it/media/247238/allegato-5-u10-u11_modalita-di-gioco.pdf
Nel caso in cui, durante un tempo di gioco , si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti. Ogni tempo di gioco inizia con lo stesso numero di giocatori per squadra.	
Non è previsto fuorigioco	Per quanto riguarda il risultato della gara, i risultati di ciascun tempo devono essere conteggiati separatamente.
Si richiama, inoltre, relativamente all'arbitraggio della categoria Pulcini: Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio"	



MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

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.

Da Locandina Attività di base



GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODELLO DI GIORNO
PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

Sempre prima di occuparsi delle regole di gioco per l'Attività di Base interrogarsi sui 3 temi di questa locandina

TUTTI

Garantire a tutti i giocatori la possibilità di giocare in campo.

DI PIÙ

Garantire a tutti i giocatori un tempo di impegno motorio in campo.

MEGLIO

Garantire a tutti i giocatori un'esperienza di gara completa.

ESCLUSI E MESSAGGI
nei corsi per allenatori

SENZA ALLINEAMENTI

Assegnare il ruolo di portiere a tutti i giocatori.

SENZA ORGANI

Minimo 5 cambi di posizione in campo.

SENZA CONTATTI

Senza il tocco di palla, il portiere è sempre libero.

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).

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 poli della porta, se passa sopra questi oppure il tocco, 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.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO | SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

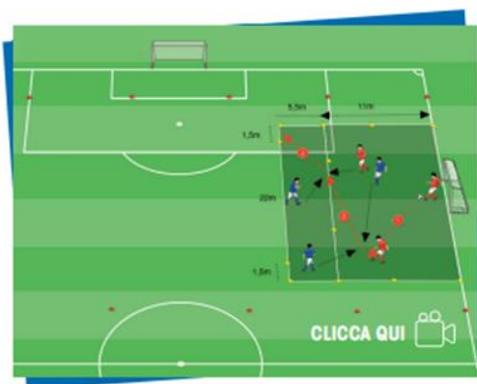
4
Versione

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).

Durata: almeno 5 minuti.



CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25

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).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita e dello spazio intermedio che la 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.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO | SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

6

VERSIONE 1

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).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2024/25

ESORDIENTI U12/U13

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo (m)
Esordienti 1° anno	2013 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2014 che hanno compiuto i 10 anni di età) ¹	Partite 9c9 o 7c7 (var. 8c8) + Proposte pre-gara Multipartite 4° tempo	3-4 x 20'	60÷75 x 40÷50 (50÷65 x 35÷45 in caso di 7c7)
Esordienti Misti	2012 e/o 2013 (possono partecipare anche i giovani nel 2014 che hanno compiuto i 10 anni di età - il numero di nati nel 2014 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista) ¹	Partite 9c9 o 7c7 (var. 8c8) + Proposte pre-gara Multipartite 4° tempo	3-4 x 20'	60÷75 x 40÷50 (50÷65 x 35÷45 in caso di 7c7)
Esordienti 2° anno	2012 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2013) ¹	Partite 9c9 (var. 8c8) + Proposte pre-gara Multipartite 4° tempo	3-4 x 20'	60÷75 x 40÷50

¹ in parziale deroga al CU n.1, che concede tale possibilità alle sole società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa.

Un giovane calciatore nato nel 2015 **NON** potrà in nessuna occasione giocare negli Esordienti, anche se avrà compiuto 10 anni di età.

ESORDIENTI U12/U13			
	Esordienti 1° anno	Misti	Esordienti 2° anno
Anno di Nascita	2013 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2014 purchè abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età)	2012/2013 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2014 purchè abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età) - il numero di nati nel 2014 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista	2012 (possibilità di inserire in lista n.3 giovani del 2013)
Confronto/partita	Proposte pre gara (Duelli e situazioni di gioco 4c4 e 5c5) e/o 4° tempo e/o multipartite) + Partita 9 contro 9 (o 7c7 negli esordienti 1° anno ed Esordienti Misti)		
Tempi di Gioco della partita	3-4 tempi da 20 minuti ciascuno		
Dimensioni Campo	60÷75 m x 40÷50 m		
Dimensioni Porte (m)	5,50 x 2,00 o 6,00 x 2,00 (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensioni area di rigore	larghezza 33m x lunghezza 16,5m (per delimitarla, si possono usare anche cinesini, ecc)		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio"		
Barriera	Distanza barriera: 9 m		
Calcio di Rigore	Si concede per evidente infrazione; distanza dischetto del rigore: 9 m		

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25

Ammonizione	Come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio"
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi al tempo in cui è avvenuta l'espulsione.
Rimesse Laterali	In base a quanto previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"
Fuorigioco	Negli ultimi 16,5 m
Passaggio al Portiere	Il passaggio al portiere (con i piedi o da rimessa laterale) NON può essere preso con le mani dal portiere anche all'interno dell'area di rigore (in caso di infrazione, è previsto un calcio di punizione indiretto dal limite dell'area di rigore).
Rimessa da Fondocampo	Zona di 'No Pressing' : in occasione della rimessa da fondocampo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla anche sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore riceve la palla. È chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco.
Rilanci del portiere	E' opportuno che i rilanci del portiere, sia con le mani che con i piedi, non superino direttamente la metà campo in modo sistematico.
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Link di riferimento	https://www.figc.it/media/247239/allegato-6-u12-u13_modalita-di-gioco.pdf

Nelle categorie Esordienti, per l'arbitraggio delle gare si deve ricorrere a:

1) Tecnici: a tal proposito potranno essere utilizzate una delle seguenti formule:

- Tecnici della società ospitante
- Tecnici della società ospitata
- Arbitraggio di un tempo ciascuno da parte dei tecnici di entrambe le squadre ed un tempo con formula dell'AutoArbitraggio

2) Calciatori della categoria Allievi, Juniores o Prima Squadra tesserati per la stessa Società

3) Dirigenti

In tutti i casi sopraccitati, le persone che svolgeranno la funzione arbitrale devono essere stati appositamente istruiti al riguardo a seguito di un Corso tenuto dalla FIGC Settore Giovanile e Scolastico (= Corso per Dirigente Arbitro).

4) AutoArbitraggio (in questo caso redige il referto il Dirigente Arbitro che DEVE comunque essere SEMPRE firmato dai dirigenti accompagnatori).

I citati Tecnici, i giovani calciatori tesserati e i dirigenti devono presentare, quale documento di riconoscimento, la apposita tessera per Dirigente Arbitro rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico.

La funzione di Dirigente Arbitro NON può essere svolta da chi nella stessa gara svolga anche la funzione di dirigente accompagnatore o di allenatore.

CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2024/25

MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

CATEGORIA U12/U13

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

- Proposte Pre-gara (Situazioni di gioco + duello)
- Multi-partita
- 4° Tempo di gioco

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

Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'

1° tempo di gioco 20'

2° tempo di gioco 20'

3° tempo di gioco 20'

4° tempo di gioco 20'

1° tempo Multi-partita 20'

2° tempo Multi-partita 20'

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

- "GIOCARTE TUTTI":** Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.
- "GIOCARTE DI PIÙ":** Si aumenta il tempo di impegno motorio in contesto di partita.
- "GIOCARTE MEGLIO":** Si variano le esperienze di gara per garantire una formazione completa.

Da Locandina Attività di base

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.

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

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 delimitato 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).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

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 del

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).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

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 considerando tuttavia la più favorevole alle proposizioni 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 presentata.

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 4 contro 4 sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco. I giocatori vengono disposti inquadrate 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 alle linee di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difensori.

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 difensori.

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Come realizzare i campi delle proposte pre-gara



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 considerando tuttavia la più favorevole alle proposizioni 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 presentata.

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 4 contro 4 sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco. I giocatori vengono disposti inquadrate come da figura 4.

DESCRIZIONE

Il giocatore in possesso del pallone effettua una trasmissione al difensore che riceve la palla ed entra all'interno del rettangolo di gioco. Chi effettua il passaggio cerca l'immediato acquisto 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, battezza in punto.

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

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

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

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2024/25

ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI - ESORDIENTI

	gol 1° tempo	gol 2° tempo	gol 3° tempo	gol 4° tempo
BIANCHI	4	2	1	1
ROSSI	1	2	0	1

	RISULTATO FINALE
BIANCHI	4
ROSSI	2

F.I.G.C. Settore Giovanile e
Scolastico

83



Fine gara: compilazione del referto

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25

A FINE GARA

Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre debbono firmare, per avallo, il rapporto del Dirigente-Arbitro, in cui sarà indicato il risultato. Il direttore di gara provvederà, quindi, a completare il rapporto in tutte le altre voci ivi previste. Il

“Terzo Tempo FAIR PLAY”



GREEN CARD

g) Saluti

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

I referti si scaricano dal sito della FIGC SGS FVG
www.figc.it alla pagina FVG («Materiale utile e/o da scaricare»)

 REFERATO GARA S.S. 2024/2025 Delegazione di _____ PICCOLI AMICI U6/U7 DIR. ARBITRO _____ n° TESS. _____ SOCIETÀ _____ DATA ____/____/____ LUOGO _____ ORA INIZIO _____ - ORA FINE _____ AUTODARBITRAGGIO <input type="checkbox"/> MODALITÀ DI GIOCO 3c3 <input type="checkbox"/> 2c2 <input type="checkbox"/> SQUADRE MISTE <input type="checkbox"/> DURATA FASI DI GIOCO (min) 10 <input type="checkbox"/> 12 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/> ALTRO _____ NUMERO DI FASI PROPOSTE (n°) 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> ALTRO _____ NUMERO PARTITE PER OGNI SQUADRA (n°) 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> ALTRO _____ NUMERO GIOCHI PER OGNI SQUADRA (n°) 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> ALTRO _____ GIOCO n°1 _____ GIOCO n°2 _____ GIOCO n°3 _____ GIOCO n°4 _____ SOCIETÀ PARTECIPANTI E QUALIFICA DEI CLUB <small>NC Club Non Classificato. Liv. Livello. D. Data Scadenza non sono a conoscenza delle qualifiche dei club. In caso di un numero superiore di società partecipanti alla manifestazione Prima Data rappresenta un secondo vertice gara.</small> <table border="0"><tr><td>SOCIETÀ 1 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____</td><td>SOCIETÀ 2 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____</td></tr><tr><td>SOCIETÀ 3 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____</td><td>SOCIETÀ 4 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____</td></tr><tr><td>SOCIETÀ 5 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____</td><td>SOCIETÀ 6 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____</td></tr></table>	SOCIETÀ 1 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	SOCIETÀ 2 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	SOCIETÀ 3 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	SOCIETÀ 4 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	SOCIETÀ 5 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	SOCIETÀ 6 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	TERZO TEMPO FAIR PLAY <input type="checkbox"/> <small>Nel "Terzo Tempo Fair Play" famiglie e Società nutrono e dispongono dei giovani calciatori e calciatrici. Una Rete di Centrocampo FAIR PLAY coinvolge naturalmente i tecnici tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.</small> NOTE E DECISIONI DISCIPLINARI _____ _____ _____ _____ <small>Utilizzare il spazio Note per riportare eventuali riscontri sull'attività conclusa. Riportare altresì eventuali provvedimenti disciplinari e sanzioni a carico (risultato espositivo, nome, società di appartenenza, motivo/fase e motivazioni).</small> <table border="0"><tr><td> SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Località: Invenzione PISC 825N-805S</small></td><td> SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Regione del Basso Categorie Piccoli Amici U6/U7</small></td><td> SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Squadre Categorie Piccoli Amici U6/U7</small></td><td> SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Modulo di Ritorno Categorie Piccoli Amici U6/U7</small></td></tr></table> I sottoscritti Rappresentanti Ufficiali dichiarano di aver preso visione del presente referto arbitrale redatto in ogni sua parte DIRIGENTE SOCIETÀ 1 _____ DIRIGENTE SOCIETÀ 2 _____ DIRIGENTE SOCIETÀ 3 _____ DIRIGENTE SOCIETÀ 4 _____ DIRIGENTE SOCIETÀ 5 _____ DIRIGENTE SOCIETÀ 6 _____ DIRIGENTE ARBITRO _____ <small>Il presente referto arbitrale, compilato accuratamente in ogni sua parte, unitamente ad una copia degli archivi formazione squadra ed all'eventuale esposto di vertice, deve pervenire alla Delegazione competente entro e non oltre la scadenza della gara successiva, mentre, qualora il referto non pervenisse alla Delegazione entro il termine di 10 giorni dalla disputa della gara, saranno applicati i previsti provvedimenti disciplinari.</small>	 SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Località: Invenzione PISC 825N-805S</small>	 SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Regione del Basso Categorie Piccoli Amici U6/U7</small>	 SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Squadre Categorie Piccoli Amici U6/U7</small>	 SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Modulo di Ritorno Categorie Piccoli Amici U6/U7</small>
SOCIETÀ 1 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	SOCIETÀ 2 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____										
SOCIETÀ 3 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	SOCIETÀ 4 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____										
SOCIETÀ 5 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	SOCIETÀ 6 NC <input type="checkbox"/> PLV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> TOTALE CALCIATORI (n°) _____ DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____ NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____										
 SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Località: Invenzione PISC 825N-805S</small>	 SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Regione del Basso Categorie Piccoli Amici U6/U7</small>	 SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Squadre Categorie Piccoli Amici U6/U7</small>	 SCAN ME <small>Inquadra il QR Code Modulo di Ritorno Categorie Piccoli Amici U6/U7</small>								

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2024/25

	REFERTO GARA S.S. 2024/2025	
Delegazione di _____		
PICCOLI AMICI U6/U7		
DIR. ARBITRO _____ n° TESS. _____ SOCIETÀ _____		
DATA ____ / ____ / _____ LUOGO _____		
ORA INIZIO _____ - ORA FINE _____ AUTOARBITRAGGIO <input type="checkbox"/>		
MODALITÀ DI GIOCO 3c3 <input type="checkbox"/> 2c2 <input type="checkbox"/> SQUADRE MISTE <input type="checkbox"/>		
DURATA FASI DI GIOCO (min) 10' <input type="checkbox"/> 12' <input type="checkbox"/> 15' <input type="checkbox"/> 20' <input type="checkbox"/> ALTRO _____		
NUMERO DI FASI PROPOSTE (n°) 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> ALTRO _____		
NUMERO PARTITE PER OGNI SQUADRA (n°) 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> ALTRO _____		
NUMERO GIOCHI PER OGNI SQUADRA (n°) 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> ALTRO _____		
GIOCO n° 1 _____ GIOCO n° 2 _____		
GIOCO n° 3 _____ GIOCO n° 4 _____		

SOCIETÀ PARTECIPANTI E QUALIFICA DEI CLUB	
<small>NC: Club Non Classificato LV: Livello R: 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.</small>	
SOCIETÀ 1 _____	SOCIETÀ 2 _____
NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>	NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>
TOTALE CALCIATORI (n°) _____	TOTALE CALCIATORI (n°) _____
DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) _____	DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) _____
NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____
SOCIETÀ 3 _____	SOCIETÀ 4 _____
NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>	NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>
TOTALE CALCIATORI (n°) _____	TOTALE CALCIATORI (n°) _____
DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) _____	DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) _____
NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____
SOCIETÀ 5 _____	SOCIETÀ 6 _____
NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>	NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>
TOTALE CALCIATORI (n°) _____	TOTALE CALCIATORI (n°) _____
DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) _____	DI CUI GIOVANI CALCIATRICI (n°) _____
NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25

REFERTO GARA S.S. 2024/2025		TERZO TEMPO FAIR PLAY <input type="checkbox"/>	
Delegazione di _____		<small>Per "Terzo Tempo Fair Play" famiglia e Società mettono a disposizione dei giovani calciatori e allenatori una fascia da indossare tra loro, allegando necessariamente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori della squadra coinvolta.</small>	
PRIMI CALCII U8/U9			
DIR. ARBITRO _____ n° TESS. _____ SOCIETÀ _____		NOTE E DECISIONI DISCIPLINARI _____ _____ _____	
DATA ____/____/____ LUOGO _____			
ORA INIZIO _____ - ORA FINE _____ AUTOARBITRAGGIO <input type="checkbox"/>			
MODALITÀ DI GIOCO 5c5 <input type="checkbox"/> 4c4 <input type="checkbox"/> SQUADRE MISTE <input type="checkbox"/>		<small>Utilizzare lo spazio non per riportare avvenimenti rilevanti sul tavolo conclusivo. Riportare invece gli eventuali provvedimenti disciplinari e sanzioni di dirigenti e tecnici (spagnoni, espulsioni, multe, eccetera) e di giocatori/tecnici (tariffe e multe).</small>	
NUMERO PARTITE PER OGNI SQUADRA (n°) 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> ALTRO _____			
1- PROPOSTE PRE GARA SITUAZIONI DI GIOCO 2c2 E 3c3 - DUELLO <input type="checkbox"/>			
2- MULTIPARTITE <input type="checkbox"/>			
SOCIETÀ PARTECIPANTI E QUALIFICA DEI CLUB			
<small>NC Club Non Classificato. L1 Livello 1. D2a D2b D2c, non sono a conoscenza della qualifica del club in base al numero squadre di Società partecipanti alla manifestazione Primi Calcio aggiungere un secondo referto gara.</small>			
SOCIETÀ 1 _____		SOCIETÀ 2 _____	
NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>		NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>	
TOTALE CALCIATORI (n°) _____		TOTALE CALCIATORI (n°) _____	
DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____		DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____	
NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____		NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	
SOCIETÀ 3 _____		SOCIETÀ 4 _____	
NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>		NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>	
TOTALE CALCIATORI (n°) _____		TOTALE CALCIATORI (n°) _____	
DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____		DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____	
NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____		NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	
SOCIETÀ 5 _____		SOCIETÀ 6 _____	
NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>		NC <input type="checkbox"/> 1°LV <input type="checkbox"/> 2°LV <input type="checkbox"/> 3°LV <input type="checkbox"/> 4°LV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/>	
TOTALE CALCIATORI (n°) _____		TOTALE CALCIATORI (n°) _____	
DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____		DI CUI GIOVANI CALCIATORI (n°) _____	
NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____		NUMERO GRUPPI SQUADRA (n°) _____	
I sottoscritti Recompagnatori Ufficiali dichiarano di aver preso visione del presente referto arbitrale redatto in ogni sua parte			
DIRigente Società 1 _____		DIRigente Società 2 _____	
DIRigente Società 3 _____		DIRigente Società 4 _____	
DIRigente Società 5 _____		DIRigente Società 6 _____	
DIRIGENTE ARBITRO _____			
<small>Il presente referto arbitrale, compilato accuratamente in ogni sua parte, unitamente ad uno copia degli elenchi formazioni squadre ed all'eventuale supplemento di referto, dovrà pervenire alla Delegazione competente entro e non oltre 10 (dieci) giorni dalla data della gara, successivamente, qualora il referto non pervenisse alla Delegazione entro il termine di 10 (dieci) giorni dalla data della gara, saranno applicati i previsti provvedimenti disciplinari.</small>			

REFERTO GARA S.S. 2024/2025	
Delegazione di _____	
PRIMI CALCII U8/U9	
DIR. ARBITRO _____ n° TESS. _____ SOCIETÀ _____	
DATA ____/____/____ LUOGO _____	
ORA INIZIO _____ - ORA FINE _____ AUTOARBITRAGGIO <input type="checkbox"/>	
MODALITÀ DI GIOCO 5c5 <input type="checkbox"/> 4c4 <input type="checkbox"/> SQUADRE MISTE <input type="checkbox"/>	
NUMERO PARTITE PER OGNI SQUADRA (n°) 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> ALTRO _____	
1- PROPOSTE PRE GARA SITUAZIONI DI GIOCO 2c2 E 3c3 + DUELLO <input type="checkbox"/>	
2- MULTIPARTITE <input type="checkbox"/>	

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25



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. _____ SOCIETÀ _____

DATA ____/____/____ LUOGO _____

ORA INIZIO _____ - ORA FINE _____ AUTOARBITRAGGIO
Obbligatorio per le categorie U10/U11

INCONTRO SQUADRA 1 _____

QUALIFICA DEL CLUB NC 1°LV 2°LV 3°LV 4°LV A
NC: Club Non Classificato LV: Livello R: Data Resente, non sono a conoscenza della qualifica del club

SQUADRA 2 _____

QUALIFICA DEL CLUB NC 1°LV 2°LV 3°LV 4°LV A
NC: Club Non Classificato LV: Livello R: Data Resente, non sono a conoscenza della qualifica del club

1- PROPOSTE PRE GARA SITUAZIONI DI GIOCO (Pulcini: 3c3 e 4c4 - duello; Esordienti: 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 SQUADRA 1

	<input type="text"/>				
	1° TEMPO	2° TEMPO	3° TEMPO	4° TEMPO	TOTALE

SQUADRA 2

	<input type="text"/>				
	1° TEMPO	2° TEMPO	3° TEMPO	4° TEMPO	TOTALE

Si considera 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato come previsto dal CU n. 1 del SSS.

	SQUADRA 1	SQUADRA 2
	<small>A cura del Dirigente Accompagnatore della SQ2</small>	<small>A cura del Dirigente Accompagnatore della SQ1</small>
TIME OUT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GIOVANI CALCIATORI	<input type="checkbox"/> n° _____	<input type="checkbox"/> n° _____
COMPARTAMENTO CALCIATORI	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"/>
COMPARTAMENTO TECNICI/DIRIGENTI	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"/>
COMPARTAMENTO PUBBLICO	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"/>
	<small>1-non sufficiente 2-sufficiente 3-buono 4-ottimo</small>	<small>1-non sufficiente 2-sufficiente 3-buono 4-ottimo</small>

CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2024/25

TERZO TEMPO FAIR PLAY <input type="checkbox"/>	<p>Nel "Terzo Tempo Fair Play" famiglia e Società mettono a disposizione dei giovani calciatori e calciatrici una mano da condurre tra loro, alleggerendo naturalmente l'invito etico a tecnici, dirigenti e genitori della squadra coinvolta.</p>	
NOTE, GREEN CARD, INFORTUNI E DECISIONI DISCIPLINARI	<p>Utilizzare lo spazio nota per riportare elementi rilevanti sull'attività conclusa. Indicare nel suddetto spazio nota anche un eventuale "Green Card", il cartellino verde assegnato ai calciatori che si sono messi d'accordo con i portatori palli di Good Play, o di Fair Play nei confronti di avversari, compagni, pubblico, arbitro o dirigente arbitro. L'assegnazione dello Green Card, sottoscritta da parte del tecnico della sua squadra, sarà presa in carico dalla Delegazione territorialmente competente per l'occasione d'assegnazione. Riportare altresì eventuali provvedimenti disciplinari a carico di dirigenti e tecnici (rispondendo oggettiva, nome, cognome ed appartenenza, anzianità/tempi e motivazione) o a carico dei calciatori (omninoi o scuola) (rispondendo oggettiva, nome, n° maglia, società, infortunio/tempi, motivazione).</p>	
FIRMA TECNICO SQUADRA 1 <hr/> <small>SOLO in caso di Green Card</small>	FIRMA TECNICO SQUADRA 2 <hr/> <small>SOLO in caso di Green Card</small>	
 SCAN ME <small>Inquadro il QR Code Regole del gioco Categoria Pulcini U10/U11</small>	 SCAN ME <small>Inquadro il QR Code Leadinio Interattivo FIGC 2024/2025</small>	 SCAN ME <small>Inquadro il QR Code Regole del gioco Categoria Esordienti U12/U13</small>
 SCAN ME <small>Inquadro il QR Code Modalità di gioco Categoria Pulcini U10/U11</small>		 SCAN ME <small>Inquadro il QR Code Modalità di gioco Categoria Esordienti U12/U13</small>

A chi inviare il referto?

AD INIZIO E FINE GARA INVITARE I GIOCATORI A CENTRO CAMPO PER IL SALUTO AL PUBBLICO ED AGLI AVVERSARI

*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.*

Perché queste modalità di gioco nell'Attività di base?



CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25

FIFA.com About FIFA Development Governance Sustainability

- Initiation to playing systems on small-sized pitches

Playing for fun

For children, the most important thing is to play. They play for the pleasure of playing. Contesting matches is an essential part of training and children learn better by playing. It leads to improved skills and independence, facilitates initiative and decision-making (creativity) and also improves relationships with, and consideration of, others.

From a more tactical point of view, it is a matter of vision, attack and defence. However, every grassroots football session should include a free-play period. The coach-educator withdraws at this time and keeps a distance. This allows the children to play without restriction and put the skills that they have learnt into practice.

The playing area

The dimensions of the pitch are an important consideration. The pitch must be suited to the age, skill and number of players.

A small pitch with a large number of players is difficult to play on and requires great technical skill and vision. In general, we cannot presume that children aged 6-12 have these skills.

Children have different characteristics depending on their physical and technical development. For these reasons, not all small-sided games are recommended for all ages. It is important to follow a logical development in which children move on from 4-a-side games (without goalkeepers) to eventually play 9-a-side football.

Small-sided games \ Age	6-8 years	9-10 years	11-12 years
4 v 4	X	X	X
5 v 5	X	X	X
7 v 7		X	X
9 v 9			X

<http://grassroots.fifa.com/en/for-coach-educators/technical-elements-for-grassroots-education/small-sided-games/playing-for-fun.html>

<http://grassroots.fifa.com/en/for-kids/welcome-to-grassroots.html>

Laws of the game for small sided formats



- » Dimensions of the pitch - football pitches
- » Formats and duration
- » Equipment and environment

Formats and duration

Match formats

Refereeing

Duration of matches

Matching format depending on age	Pitch size	
6 to 8 years old	4 v 4 without goalkeeper (4 contre 4)	From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m
	4 v 4 with goalkeeper (3+1 v 3+1)	From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m
	5 v 5	From 20 m x 30 m to 25 m x 35 m
9 to 10 years old	4 v 4 without goalkeeper (4 v 4)	From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m
	4 v 4 with goalkeeper (3+1 v 3+1)	From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m
	5 v 5	From 20 m x 30 m to 25 m x 35 m
	7 v 7	From 30 m x 45 m to 35 m x 50 m
4 v 4 without goalkeeper (4 v 4)	From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m	

Attenzione a...

Tempi di gioco

Nel caso in cui le condizioni atmosferiche, pur permettendo la disputa della gara, suggeriscano di modificarne le modalità di svolgimento, sarà possibile disputare la gara suddividendola in due frazioni di gioco della durata di 10' ciascuna per la categoria Pulcini (mantenendo la Grassroots Challenge) e di 25' ciascuno per la categoria Esordienti

(fonte: CU n.1 SGS)

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE GARE

Tutti gli iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due. Nel (eventuale - Pulcini) terzo potranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei “cambi liberi” utilizzando la procedura cosiddetta “volante”.

Quando si disputano 4 tempi, l'obbligatorietà è che ogni bambino giochi minimo 2 tempi.

COME MI COMPORTO SE HO TANTI GIOCATORI? Es. > 14 nei pulcini?

TUTTI I GIOCATORI VANNO INSERITI NELL'ELENCO



ATTIVITA' DI BASE

Attività Ufficiale nelle Categorie di Base



I COME e i PERCHE': Una Buona Formazione

- Tutti i partecipanti devono giocare la partita
- tutte le gare dovranno prevedere la disputa contemporanea del maggior numero di incontri possibili, in relazione al numero dei calciatori presenti ed iscritti nelle liste di gara delle due squadre. A tal proposito si precisa che, qualora una delle due squadre risulti avere un numero insufficiente di calciatori per formare una seconda o una terza squadra, si potrà formare un squadra “mista” utilizzando i calciatori iscritti nella lista e messi a disposizione dall'altra squadra.

QUANDO E' POSSIBILE, INCENTIVARE LE MULTIPARTITE, anche 3c3, 4c4...

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2024/25

**NORME REGOLAMENTARI PER L' ATTIVITÀ DI BASE
PARTECIPAZIONE ALLE ATTIVITÀ DA PARTE DEI GIOVANI CALCIATORI**

Si ricorda a coloro che partecipano alle attività delle categorie di base Pulcini ed Esordienti quanto di seguito, relativamente alla partecipazione alle attività da parte dei giovani calciatori.

“Le Società possono partecipare ai tornei organizzati nell’ambito dell’attività di base con una o più squadre, favorendo la massima partecipazione dei tesserati alla attività” (CU n.1 SGS, pag.3).

Si precisa, pertanto, che non esiste un numero massimo di giocatori da inserire in lista.

Una società, quindi, può portare ad una gara pulcini 5c5 più di 10 giovani, ad una gara di pulcini 7c7 più di 14 giovani, e così di seguito per tutte le fasce delle categorie di base. Tutti i giovani devono essere iscritti nella lista gara.

[...]

CU n.74 del 11 febbraio 2016



Vedi nello stesso CU anche le modalità di SOSTITUZIONE DEI CALCIATORI

CAMPI SPORTIVI

In ottemperanza al CU n°1 del SGS per la s.s. 2015/2016 "Sicurezza degli impianti sportivi", si ricorda che le partite delle Categorie di Base (Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti) devono essere disputate all'interno di un campo regolarmente omologato.

TORNEI DELLE SOCIETA'

- Obbligatoria l'autorizzazione del CR LND ("La partecipazione ad attività non approvate da questo Settore comporterà l'attivazione di provvedimenti disciplinari", art. 28 Guida ai Regolamenti dei Tornei)
- Le modalità di gioco per l'AdB sono **OBBLIGATORIAMENTE** quelle previste dal CU n°1 del SGS o dal Vademecum SGS FVG
- **Attenzione ad alcuni Tornei, soprattutto fuori regione**

Società Professionistiche

Anticipano di un anno

(ma SOLO nei Tornei Federali... NON nei Tornei delle Società, se non espressamente autorizzato!!)

Di seguito si riepiloga l'attività prevista per le società professionistiche:

Fascia d'età	Attività ufficiale Categorie di base	Attività prevista per società di Lega Professionistica	Modalità di gioco
Esordienti 2° anno	9c9	Giovanissimi - "fascia B" o Provinciali	11c11
Esordienti 1° anno	9c9	Torneo Esordienti 2° anno (9c9)	9c9
Pulcini 2° anno	7c7	Torneo Esordienti 1° anno (9c9)	9c9
Pulcini 1° anno	7c7	Torneo Pulcini 2° anno (7c7)	7c7
Primi Calci 2° anno	5c5	Torneo Pulcini 1° anno (7c7)	7c7

MANIFESTAZIONI PICCOLI AMICI e PRIMI CALCI

- Le *Manifestazioni Piccoli Amici* e Primi Calci sono a carattere esclusivamente ludico, promozionale e didattico;
- non sono previste fasi di qualificazione;
- non sono previste classifiche di alcun tipo;
- non sono previsti punteggi per le partite vinte o pareggiate. In altri termini, non sono previste le formule tipiche dei Tornei.

TORNEI DELLE SOCIETA'

6.2 Tempi Supplementari

I tempi supplementari, in caso di parità dopo i tempi regolamentari, sono ammessi solo per le finali per il 1° e 2° posto.

UNDER 17	due tempi di 15 minuti ciascuno
UNDER 16 e UNDER 15/14:	due tempi di 10 minuti ciascuno
ESORDIENTI:	due tempi di 5 minuti ciascuno

Nella categoria Pulcini e Primi Calci non sono consentiti tempi supplementari

6.3 Tiri di Rigore

È sufficiente riportare nel regolamento: "Nel rispetto delle vigenti norme, con le modalità stabilite dalla regola 10 punto 3 delle regole di gioco e delle decisioni ufficiali" del regolamento del gioco del calcio

Nella categoria Pulcini e Primi Calci non sono consentiti i tiri di rigore per determinare vincenti o perdenti.

6.4 Sostituzioni

- Categorie Allievi U17/16 e Giovanissimi U15/14:

Nei Tornei delle categorie Under 17/16 e Under 15/14 sono consentite **sette** (7) sostituzioni indipendentemente dal ruolo ed in qualsiasi momento della gara.

- Categorie Giovani Calciatrici-U15 Femminile, Esordienti e Pulcini:

Tutti gli elementi in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due.

Al termine del 1° tempo, perciò, devono essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo, tranne che per validi motivi di salute. I cambi liberi potranno essere effettuati solo nella terza frazione di gara.

Tali disposizioni devono essere rigorosamente rispettate. **CU n.22 SGS del 25 luglio 2022**

AMICHEVOLI AdB

Amichevoli a carattere locale/provinciale

Le richieste di gare amichevoli a carattere locale, provinciale o regionale vanno indirizzate alla Delegazione di competenza della squadra sul cui campo si svolge la gara (in questo caso la gara viene tacitamente autorizzata) (almeno 24 ore prima della disputa della gara)

AMICHEVOLI AdB

Amichevoli a carattere extra regionale

le richieste di gare amichevoli con squadre non del Friuli Venezia Giulia vanno **obbligatoriamente** inviate al Settore Giovanile e Scolastico nazionale (Ufficio Tornei SGS), per il tramite del CR, alla cui cura è demandata l'autorizzazione, per il tramite del Comitato Regionale;

AMICHEVOLI AdB

Amichevoli a carattere Internazionale 1

le richieste di gare amichevoli internazionali – in base alla Circolare n°1273 della FIFA in vigore dal 1 agosto 2011 – devono pervenire, per il tramite del Comitato Regionale al Settore Giovanile e Scolastico Nazionale (Ufficio Tornei SGS) “[...] almeno 20 giorni prima della data prevista per la gara.

AMICHEVOLI AdB

Amichevoli a carattere Internazionale 2

Le richieste devono contenere l’orario d’inizio della partita, la categoria di partecipazione, il nominativo e l’indirizzo preciso del campo di gioco, l’orario di inizio della gara, il nominativo del responsabile dell’organizzazione, il nominativo del responsabile organizzativo della squadra avversaria, l’elenco nominativo degli atleti e degli accompagnatori stranieri partecipanti comprensivo di nome, cognome, giorno, mese ed anno di nascita, l’eventuale struttura e località dove verranno ospitati e, **l’autorizzazione rilasciata dalla Federazione di appartenenza”**

AMICHEVOLI AdB

Partecipazione ad amichevoli all'estero

Le richieste di autorizzazione per la partecipazione ad amichevoli a carattere internazionale devono pervenire all'Ufficio Tornei della FIGC – SGS tramite i Comitati Regionali del territorio di competenza almeno 20 giorni prima della data prevista per l'incontro. Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della partita, il giorno ed il luogo di svolgimento, il nominativo del responsabile organizzativo.

BUONA STAGIONE SPORTIVA !!



**SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
FRIULI VENEZIA GIULIA**