

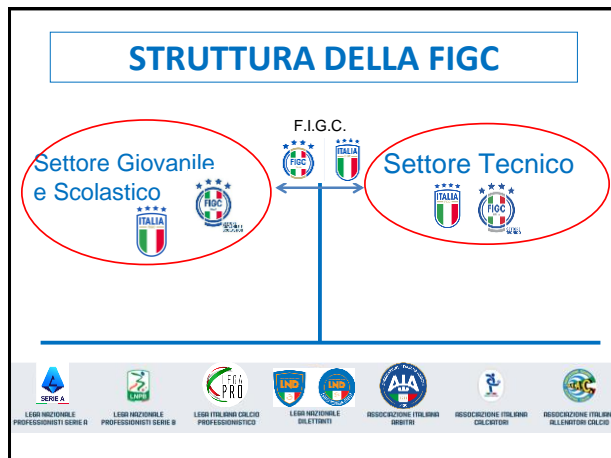
# CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2024/25



Settore Giovanile e Scolastico  
Friuli Venezia Giulia

## CORSO PER DIRIGENTE ARBITRO s.s.2024/2025

Organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico



### Dove trovare il materiale Sgs

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



The screenshot shows the FIGC website home page. The 'GIOVANI' menu item is highlighted with a red box. Below the navigation bar, there are sections for 'SCARICA L'APP E ORDINA SUBITO' and 'VIDEOGALLERY'.

### Sezione: Giovani



The screenshot shows the 'GIOVANI' section of the FIGC website. The 'Regioni' menu item is highlighted with a red box. Below the navigation bar, there are sections for 'LA NAZIONALE ITALIANA DI CALCIO HA SCELTO LA QUALITÀ BIRAGHI' and 'GRAN BIRAGHI'.

### Sezione: Regioni



The screenshot shows the 'Regioni' section of the FIGC website. A map of Italy is displayed, with the Friuli Venezia Giulia region highlighted in red. Below the map, there are sections for 'COORDINAMENTI REGIONALI FIGC SGS' and 'MEDAGALLERY'.

### Sezione: Friuli Venezia Giulia



The screenshot shows the 'Friuli Venezia Giulia' section of the FIGC website. The 'Coordinamento' menu item is highlighted with a red box. Below the navigation bar, there are sections for 'Friuli Venezia Giulia' and 'Coordinamento'.

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2024/25

## Sezione: Comunicazioni

**Comunicazioni**

- Corsi e Aggiornamenti Dirigente Arbitro 2024-25
- MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE s.s. 2024/2025**
- Open Day 2024/2025
- CAMP ESTIVI E CENTRI ESTIVI 2024

**Fril Friuli Venezia Giulia**

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

## Materiale da Scaricare

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

- CU SGS n.8 s.s. 2024/25 con allegati - clicca QUI
- Guida ai Tornei (CU SGS n.25, 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
- Referito Gara (Pulitori ed Esordienti) - clicca QUI
- Referito Gara (Piccoli Amici) (QAR) e Primi Calci (QAR)
- 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 (PAC SIMILE) (Club di 2 e 3 Livello) - clicca QUI
- Incontri informativi singoli fac. simili 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.2) - clicca QUI

## Pagina Facebook

**FIGC Friuli Venezia Giulia**

**Atenei del Calcio con il Socio in Casa**

MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE

## Sezione: Comunicati ufficiali

**Il Settore Giovanile e Scolastico**

MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE

## 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
<b>SEZIONI</b>	
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

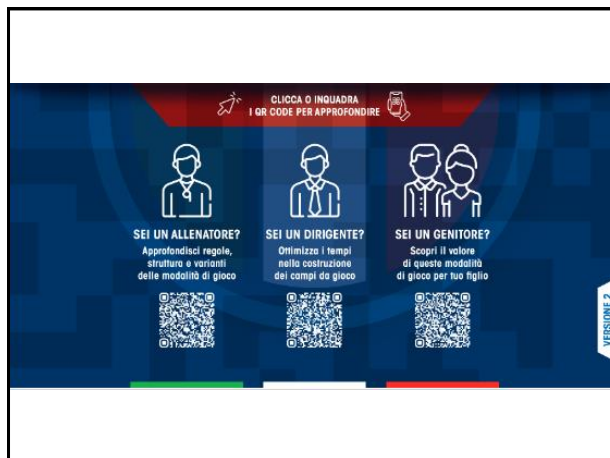
**GIOCHIAMO TUTTI, DI PIU' E MEGLIO**

MODALITA' DI GIOCO PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITA' DI BASE

TUTTI DI PIU' MEGLIO

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2024/25



**Vademecum a cura del Sgs Fvg**

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO  
FRIULI VENEZIA GIULIA

**VADEMECUM PER ALLENATORE E DIRIGENTE**  
Categorie di Base  
(Piccoli Amici U6/U7 - Primi Calci U8/U9 - Pulcini U10/U11 - Esordienti U12/U13)  
A cura del Settore Giovanile e Scolastico del Friuli Venezia Giulia

2024/2025

FIGC - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO GOVERNO FEDERALE DEL FRIULI VENEZIA GIULIA  
Via Sossano, 6/1A - 33057 Palmanova (UD) - Tel. 0432/938424  
Fax: 0432/932453 - e-mail: friulivenezia@figc.it  
Site: www.figc.it/giovanile/territorio/regione-del-territorio/friulivenezia-giulia/  
COORDINATORE FEDERALE REGIONALE  
Giovanni Menzies  
e-mail: g.menzies@figc.it

**REFERENTI REGIONALI**

**Cristian Barazzutti**  
(FIGC - Responsabile Tecnico dello Sviluppo)  
Giovanni Longo  
(FIGC - Responsabile Organizzativo Regionale)  
e-mail: cristianbarazzutti@figc.it / giovanni.longo@figc.it

**Eric Sandig**  
(Delegato Regionale SGS per l'Attività di Base)  
e-mail: eric.sandig@figc.it

**Lorenzo Ranegato, Eric Sandig**  
(Responsabili tecnici AST, Tutor Club di 2 e 3 Livello)  
e-mail: cristianbarazzutti@figc.it / eric.sandig@figc.it

**Barbara Lena** (Delegato Regionale SGS Calcio Femminile)  
e-mail: lena.barbara@figc.it

**Andrea Sabatini e Mirco Cariddi** (Delegato e Vice Delegato Regionale SGS GS)  
e-mail: c.sabatini@figc.it

**Maria Adamè** (Delegato Regionale SGS Attività Scolastica)  
e-mail: maria.adame@figc.it

**Laura Modona e Giada Franceschi** (Referenti Regionali SGS Area Pedagogica)  
**Giuseppe Tarsa** (Referente Regionale SGS Calcio Integrato)  
**Laura Perelli** (Referente Regionale Progetto RCTE)  
**Roberto Alessio** (Tecnico del Settore)

**Collaboratori della varie aree**  
Daniela Bellaria, Paolo Bonasia, Nerrey Candianeri, Samantia Carulli, Adele Cirruti, Giannaro Cortina, Siro Fagnoli, Carlo Martini, Massimo Marzotto, Cristina Montesso, Alex Moret, Simona Nazzari, Massimiliano Perelli, Alex Pignat, Diego Raviti, Cristiano Rizzo, Alberto Seppan, Simona Stoccoli, Teresa Tirilli, Maurizio Zorba

FRIULIVENEZIA@FIGC.IT

## 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 STESSA 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.

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2024/25

### DECALOGO UEFA

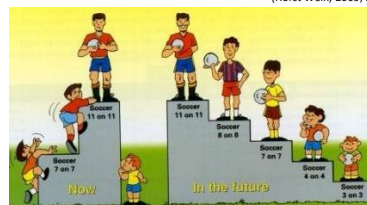
- IL CALCIO È UN GIOCO PER TUTTI;
- IL CALCIO DEVE POTER ESSERE PRATICATO DOVUNQUE;
- IL CALCIO È CREATIVITÀ;
- IL CALCIO È DINAMICITÀ;
- IL CALCIO È ONESTÀ;
- IL CALCIO È SEMPLICITÀ;
- IL CALCIO DEVE ESSERE SVOLTO IN CONDIZIONI SICURE;
- IL CALCIO DEVE ESSERE PROPOSTO CON ATTIVITÀ VARIABILI;
- IL CALCIO 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

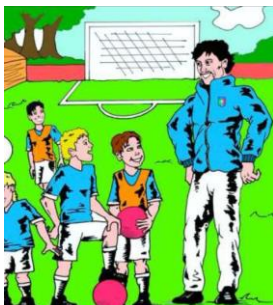
(Horst Wein, 2009; modificata)



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)

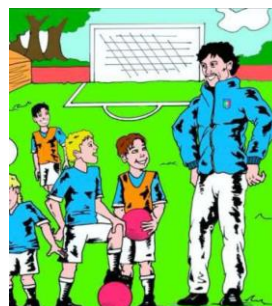
### DIRIGENTE ARBITRO

[...] 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



# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2024/25

### 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, 3ª 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

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

### VISITA MEDICA

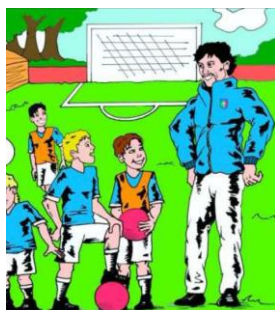
Si fa riferimento alla lettera del Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico, trasmessa *brevi manu* a questa segreteria, per rappresentare che, come è noto, non è possibile schierare in campo, sia nelle partite ufficiali sia in allenamento, atleti privi del prescritto certificato di idoneità.

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 M. Sebastiano)

### IL DIRIGENTE ARBITRO



COSA DEVE  
FARE

1. DOPO
2. DURANTE
3. PRIMA

LA GARA

### PRIMA DELLA GARA



Controllo documenti, appello...

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2024/25

## 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) 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

17					
18					
GUARDIALINEE			CALCIATORI TESSERATI F.I.G.C. N.O. <small>(DI CHI NON INTERESSA e quella stabilita per partecipare alla gara) CON DOC. IS. N.O.</small>		
PERSONE AMMESSE SUL TERRENO DI GIOCO			N.O e tipo del documento ufficiale d'identità	Tessera acc. Uff. N.o o tessera allenatore N.o	
Accompagnatore Ufficiale					
Dirigente o Allenatore					
Dirigente o Massaggiatore					
Medico sociale				Tess. Ordine Medici N.O	
Il sottoscritto Dirigente Accompagnatore ufficiale dichiara, con la conseguente responsabilità della Società, che i calciatori sprovvisti di tessera federale e 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.					
L'ACCOMPAGNATORE UFFICIALE (Firma leggibile) _____ Questo elenco compilato a macchina e per la metà 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.					

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!!

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2024/25

## 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:

- attraverso la propria personale conoscenza (**sconsigliato, ma permesso!**);
- 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.**);
- mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
- 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'xxxxxxxxx **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, si il diritto di divertirsi a giocare, si 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, poiché 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

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 Dimensione del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Piccoli Amici	2018 - 2019 (5 anni compiuti)	2c2 o 3c3 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x10' + 3x10' (alternati a giochi di abilità)	19x30x10+18	Non codificate, misura massima 4,50x1,50	5x5/5/6 gomma doppio o triplo strato	
Primi Calci	2016 - 2017 (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2016)	4c4 o 6c3 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x10' + 3x10' (alternati a giochi di abilità)	29x40x12+25	Non codificate, misura massima 4,50x1,50	5x5/5/6 gomma doppio o triplo strato	Possibilità di suddividere l'attività in 1° e 2° anno
Pulcini 1° anno	2016 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2016)	7-7 (o 8-8) Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x15'	50x65x35+45 (25x40x12+25)	5x1,80 In alternativa 4-5x1,60-2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	• non concesso il retropassaggio al portiere, con divieto di pressing sul portiere non c'è fuorigioco
Pulcini 2° anno	2014 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2015)	7-7 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x15'	50x65x35+45 (25x40x12+25)	5x1,80 In alternativa 4-5x1,60-2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	• in caso di una differenza di 5 mt. 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
Pulcini	Misti 2014-2015 (possono giocare giovani di 8 anni compiuti, nati nel 2016)	7-7 (o 8-8) Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x15'	50x65x35+45 (25x40x12+25)	5x1,80 In alternativa 4-5x1,60-2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	• 1 Time-out di 1' per squadra per tempo Per il Calcio a 5
		6-6 (Calcio a 5) Futsal Challenge	3x15' non effettivi	25x42x10+25	3x2	4 gomma o 3 a rimbalzo controllato	• 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'	60x75x40+55 (30x45x35+45)	6x2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	• fuorigioco al limite dell'area di riga (16,5 mt. dalla linea di fondo campo) • all'angolo Zona di "No-Pressing"
Esordienti 2° anno	2012 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2013)	9-9 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x20'	60x75x40+55	6x2 cuoi	4 cuoi	• 1 Time-out di 1' per squadra per tempo Per il Calcio a 5
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'	60x75x40+55 (30x45x35+45)	6x2 In alternativa 5-5x1,60-2	4 cuoi	• 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
		6-6 (Calcio a 5) Futsal Challenge	3x20' non effettivi	29x42x10+25	3x2	4 (cuoi o gomma) o 3 a rimbalzo controllato	

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 CALCI

### CATEGORIA PICCOLI AMICI E PRIMI CALCI

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	15x30 x 10x15
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 pre-gara Multipartite	4 x 10'	25x40 x 12x25

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 15 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+30x10+15m
Campo	In relazione al numero di giocatori - 15+30 x 10+15m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente ≈2,00x1m 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	<a href="#">allegato 4-attività-piccoli-amici-e-primi-calci.pdf (figc.it)</a>

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	<a href="https://www.figc.it/media/24737/allegato-4b-u8-u9_modalita-di-gioco.pdf">https://www.figc.it/media/24737/allegato-4b-u8-u9_modalita-di-gioco.pdf</a>

**MODELLO DI COMPETIZIONE**  
Stagione 2024/2025  
**CATEGORIA U8/U9**

Il modello di competizione per la categoria U8/U9 prevede la realizzazione di 2 attività aggiuntive da abbinare ai tempi di gioco che stabilmente caratterizzano le partite di questo livello d'età:

- Proposte Pre-gara (Situazioni di gioco + duelli)
- Multi-partita

Queste attività aggiuntive si realizzano prima e durante lo svolgimento della partita, nella figura sottostante viene proposto graficamente il suo abbinamento ai tempi di gioco. I regolamenti 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 "il bilanciare tutti, di più e meglio". I contenuti legati a questi contenuti possono essere approfonditi attraverso il materiale informativo fornito 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 tecnico in contesto di partita.
- "GIOCARE MEGLIO":** Si riducono 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 più delimitata per la partita al quale viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo delimitata per la partita:** Si tratta di una linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 2 contro 2 + U8/U9.
- ✓ **Porte di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).**

**Durata:** almeno 5 minuti.

**DESCRIZIONE**

All'interno dell'area delimitata si svolge una Situazione di gioco 2 contro 2 nella quale una squadra ha il compito di realizzare una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha il compito di impedire la realizzazione di questo tipo di azione. La squadra che realizza la porta deve essere in possesso della palla nel momento in cui si realizza l'azione. Il portiere può prendere la palla con le mani o con i piedi.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Svolgimento e ruolo:** Lo spazio è diviso dalla linea di fondo-campo regolamentari in due parti di dimensioni regolamentari. Il portiere può prendere la palla con le mani o con i piedi. La squadra che realizza la porta deve essere in possesso della palla nel momento in cui si realizza l'azione. Il portiere può prendere la palla con le mani o con i piedi.

**CONCLUSIONE:** La squadra che realizza la porta deve essere in possesso della palla nel momento in cui si realizza l'azione. Il portiere può prendere la palla con le mani o con i piedi.

FIGC - SGS

**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 più delimitata per la partita al quale viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo delimitata per la partita:** Si tratta di una linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 2 contro 2 - U8/U9.
- ✓ **Porte 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:** 10,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore, gli spazi per le porte vengono definiti 2 porte di dimensioni regolamentari, larghe 1,5 metri, di cui vengono definiti anche le linee di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo delimitata per la partita:** Si tratta di una linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 2 contro 2 + U8/U9.
- ✓ **Porte di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 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 aggiunto uno spazio di profondità 11 metri. Il gioco è diviso in due parti di dimensioni regolamentari. Il portiere può prendere la palla con le mani o con i piedi. La squadra che realizza la porta deve essere in possesso della palla nel momento in cui si realizza l'azione. Il portiere può prendere la palla con le mani o con i piedi.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Svolgimento e ruolo:** Lo spazio è diviso dalla linea di fondo-campo regolamentari in due parti di dimensioni regolamentari. Il portiere può prendere la palla con le mani o con i piedi. La squadra che realizza la porta deve essere in possesso della palla nel momento in cui si realizza l'azione. Il portiere può prendere la palla con le mani o con i piedi.

**CONCLUSIONE:** La squadra che realizza la porta deve essere in possesso della palla nel momento in cui si realizza l'azione. Il portiere può prendere la palla con le mani o con i piedi.

FIGC - SGS

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2024/25

### 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 (o 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 "Sapere l'avversario"

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

- ✓ **Metraggio:** 10 metri (o 11 metri).
- ✓ **Regole:** Si gioca per 10 secondi. Il pallone è libero per entrambi i giocatori. Il giocatore che non riesce a superare l'avversario perde il pallone e il tempo si resetta.

### 2) Titolo: 1 contro 1 "Montare il possesso della palla"

**Dimensioni del campo (figura 2):**

- ✓ **Metraggio:** 10 metri (o 11 metri).
- ✓ **Regole:** Si gioca per 10 secondi. Il pallone è libero per entrambi i giocatori. Il giocatore che non riesce a superare l'avversario perde il pallone e il tempo si resetta.

**DESCRIZIONE**

Il giocatore si muove nel campo delimitato da una linea di 10 metri di lunghezza e 10 metri di larghezza. Il pallone è libero per entrambi i giocatori. Il giocatore che non riesce a superare l'avversario perde il pallone e il tempo si resetta.

**REGOLE**

Il pallone è libero per entrambi i giocatori. Il giocatore che non riesce a superare l'avversario perde il pallone e il tempo si resetta.

Come realizzare i campi delle proposte pre-gara



## PULCINI

### CATEGORIA PULCINI U10/U11

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo (m)
<b>Pulcini 1° anno</b>	2015 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2016 che hanno compiuto 8 anni di età) <sup>1</sup>	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)
<b>Pulcini Misti</b>	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) <sup>2</sup>	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)
<b>Pulcini 2° anno</b>	2014 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2015) <sup>3</sup>	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.

Anno di Nascita	PULCINI U10/U11		
	Pulcini 1° anno	Pulcini Misti	Pulcini 2° anno
	2015 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2016 purché 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 purché 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+45 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: 7m		
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		

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° 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° 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	<a href="https://www.figc.it/media/247238/allegato-3-u10-u11_modalita-di-gioco.pdf">https://www.figc.it/media/247238/allegato-3-u10-u11_modalita-di-gioco.pdf</a>
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 prevede la realizzazione di tre attività sportive da attuare in tre tempi di gioco che costituiranno la partita di questo livello di gioco.

- Proposte pre-gara (Situazioni di gioco e duelli)
- Multi-partite
- 4° tempo di gioco

Quali attività sportive si realizzano prima, durante e dopo le assegnazioni delle partite. Nella figura sottostante sono presentati graficamente i tempi di gioco e l'organizzazione ed il regolamento di queste attività sempre presentate nelle pagine di questo documento.

Proposte pre-gara (U10-U11) attività 1	1° tempo di gioco 15'
Proposte pre-gara (U10-U11) attività 2	2° tempo di gioco 15'
Multi-partite	3° tempo di gioco 15'
Multi-partite	4° tempo di gioco 15'
Multi-partite	1° tempo Multi-partite 15'
Multi-partite	2° tempo Multi-partite 15'

La struttura dei modelli di competizione ha come obiettivo far "diventare tutti, di più e meglio" i contesti leggeri e questi obiettivi possono essere opportunamente affrontati mediante l'identificazione delle attività FIGC.

- "GIOCARE TUTTI": Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.
- "GIOCARE DI PIÙ": Si aumenta il tempo di gioco e il numero di partite.
- "GIOCARE MEGLIO": Si valorizza l'esperienza di gara per garantire una formazione completa.

### Da Locandina Attività di base



# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2024/25

**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 ha lo scopo di far vivere al bambino il ruolo di agente delimitato per la partita alla quale viene assegnato un'area di gioco di 16,5 metri. Il gioco si svolge in un campo di 22 metri di lunghezza e 16,5 metri di larghezza. Il campo è diviso in due parti di dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri) da una linea immaginaria che le unisce. Il margine opposto a quello della linea di fondo-campo è delimitato da una linea di 16,5 metri.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Schieramenti e meta:** Lo spazio è diviso dalla porta regolamentare in due parti e 2 giocatori di ciascuna. I giocatori della squadra di 3 giocatori sono schierati in un'area di 16,5 metri di lunghezza e 1,5 metri di larghezza. Il portiere è schierato in un'area di 16,5 metri di lunghezza e 1,5 metri di larghezza. Il portiere può fare parte (anche alternando) del resto del campo.

**Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte:** Il passaggio all'interno della porta ridotta è considerato valido. Il portiere può fare parte (anche alternando) del resto del campo.

**Autonomia di portiere:** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale palloncino del resto del campo. Il portiere può fare parte (anche alternando) del resto del campo.

**FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

**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.



Figura 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 (dato 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.

**DESCRIZIONE**

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita si definisce lo spazio intermedio che ha la stessa profondità dell'area di rigore. Il gioco si svolge in un campo di 22 metri di lunghezza e 22 metri di larghezza. Il campo è diviso in due parti di dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri) da una linea immaginaria che le unisce. Il margine opposto a quello della linea di fondo-campo è delimitato da una linea di 22 metri.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Schieramenti e meta:** Lo spazio è diviso dalla porta regolamentare in due parti e 4 giocatori di ciascuna. I giocatori della squadra di 4 giocatori sono schierati in un'area di 22 metri di lunghezza e 1,5 metri di larghezza. Il portiere è schierato in un'area di 22 metri di lunghezza e 1,5 metri di larghezza. Il portiere può fare parte (anche alternando) del resto del campo.

**Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte:** Il passaggio all'interno della porta ridotta è considerato valido. Il portiere può fare parte (anche alternando) del resto del campo.

**Autonomia di portiere:** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale palloncino del resto del campo. Il portiere può fare parte (anche alternando) del resto del campo.

**FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

**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 (dato 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

**1) Titolo: "1 contro 1 "Sapere l'avversario"**

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

- ✓ **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 ha lo scopo di far vivere al bambino il ruolo di agente delimitato per la partita alla quale viene assegnato un'area di gioco di 16,5 metri. Il gioco si svolge in un campo di 22 metri di lunghezza e 16,5 metri di larghezza. Il campo è diviso in due parti di dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri) da una linea immaginaria che le unisce. Il margine opposto a quello della linea di fondo-campo è delimitato da una linea di 16,5 metri.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Schieramenti e meta:** Lo spazio è diviso dalla porta regolamentare in due parti e 2 giocatori di ciascuna. I giocatori della squadra di 2 giocatori sono schierati in un'area di 16,5 metri di lunghezza e 1,5 metri di larghezza. Il portiere è schierato in un'area di 16,5 metri di lunghezza e 1,5 metri di larghezza. Il portiere può fare parte (anche alternando) del resto del campo.

**Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte:** Il passaggio all'interno della porta ridotta è considerato valido. Il portiere può fare parte (anche alternando) del resto del campo.

**Autonomia di portiere:** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale palloncino del resto del campo. Il portiere può fare parte (anche alternando) del resto del campo.

**FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

Come realizzare i campi delle proposte pre-gara



**AUTOARBITRAGGIO**

Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio".

**ITALIA**  
FIGC - Settore Giovanile e Scolastico  
Friuli Venezia Giulia

**L' AUTOARBITRAGGIO, ISTRUZIONI PER L'USO**



Google **autoarbitraggio**

Tutti i risultati

**L' AUTOARBITRAGGIO - Istruzioni per l'uso** della FIGC per la categoria Pulcini di 6-9 anni. 14-08-2015

**Autoarbitraggio**, una modalità di gestione delle partite di calcio... 14-08-2015

**Regolamento di Gioco nelle specifiche categorie: L'...** Il regolamento di Gioco nelle specifiche categorie (Autoarbitraggio ed il... 14-08-2015

**Autoarbitraggio ed il Dirigente Arbitro** Primo incontro della Programmazione formativa informativa della scuola... 14-08-2015



# CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2024/25

## ESORDIENTI U12/U13

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo (m)
<b>Esordienti 1° anno</b>	<b>2013</b> (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2014 che hanno compiuto i 10 anni di età) <sup>1</sup>	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)
<b>Esordienti Misti</b>	<b>2012 e/o 2013</b> (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) <sup>1</sup>	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)
<b>Esordienti 2° anno</b>	<b>2012</b> (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2013) <sup>1</sup>	Partite 9c9 (var. 8c8) + Proposte pre-gara Multipartite 4° tempo	3-4 x 20'	60:75 x 40:50

<sup>1</sup> 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 purché 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	2012/2013 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2014 purché 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 chineal, ecc)		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calce di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti e indiretti, come previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"		
Barriera	Distanza barriera: 9 m		
Calce di Rigore	Si concede per evidente infrazione; distanza dischetto del rigore: 9 m		

Ammonizione	Come previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi, 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 fondo campo, 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	<a href="https://www.figc.it/media/247239/allegato-6-u12-u13_modalita-di-gioco.pdf">https://www.figc.it/media/247239/allegato-6-u12-u13_modalita-di-gioco.pdf</a>

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 svolge anche la funzione di dirigente accompagnatore o di allenatore.**

**MODELLO DI COMPETIZIONE**  
Stagione 2024/2025  
**CATEGORIA U12/U13**

Il modello di competizione per la categoria U12/U13 prevede la realizzazione di tre attività aggiuntive da abbinare ai tre tempi di gioco che abitualmente caratterizzano la partita di questo livello di età:

- Proposte Pre-gara (Situazioni di gioco + duelli)
- Multi-partite
- 4° Tempo di gioco

Questo attività aggiuntive si realizzano prima, durante e dopo lo svolgimento della partita, nella forma strutturata viene presentata all'inizio dell'attività e nei tempi di gioco l'organizzazione ed l'ingaggio 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-partite 20'**

**2° tempo Multi-partite 20'**

La struttura del modello di competizione ha come obiettivo far "diventare tutti, di più e meglio" i contenuti legati a questi quattro elementi viene approfondito attraverso il materiale informativo redatto dalla FIGC, SCS.

- ★ "GIOCARRE TUTTI": la regola 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 valorizza l'esperienza 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):**

- ✓ **Lunghezza** 22 metri (compreso area di rigore più delimitata per la porta e centro 9).
- ✓ **Larghezza** 22 metri (dalla linea di centro del 16,5 metri di lunghezza dell'area di rigore più delimitata per la porta e dell'area di metà, profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo campo** delimitata per la porta 9 (compreso alla linea di fondo-campo metà Situazione di Gioco 4 contro 4 - U12/U13).
- ✓ **Area di dimensioni regolamentari** (compilata: 4x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

**DESCRIZIONE**

All'interno dell'area di rigore delimitata per la porta (delimita d'ora in avanti area di gioco) si sceglie una situazione di 4 contro 4 nella quale una squadra ha il controllo di una palla libera in una zona libera da un portiere mentre l'altra ha il compito di costruire un'azione di gioco che permetta l'innescamento di un compagno all'interno dell'area di metà (delimitata all'esterno dell'area di gioco).

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

**REGOLE DEL GIOCO**

**Svolgimento e ruolo.** Lo squadra che ha il compito di effettuare la situazione 3 giocatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto collocato all'interno dell'area di metà (questo giocatore non può mai entrare all'interno dell'area di gioco durante la svolgimento della stessa).

Il giocatore all'interno dell'area di metà lunga da scegliere per compagni di squadra e non può fare gol. Il portiere può essere sostituito da un compagno già presente all'interno dell'area di gioco solo se seguito dal segno già realizzato oppure dopo aver subito un infortunio nell'area di metà.



# CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2024/25

## 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 (consigliata 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 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 (consigliata 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'altro scopo è costruire la palla oltre la linea di meta.

Le modalità di esecuzione del modello di gioco vengono descritte in un'apposito sezione all'interno di questo documento (vedi pagina 27).

**REGOLE DEL GIOCO**

**Schieramenti e meta.** Durante lo svolgimento del gioco la squadra che riceve il goal mantiene sempre un giocatore all'interno della linea di meta con il ruolo di scudiero dell'azione dei suoi compagni, questo giocatore non può mai entrare all'interno del terreno di gioco durante lo svolgimento della stessa e non può realizzare un goal. Il scudiero 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 una valida conclusione palla in 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 condizione di palla. Affinché l'azione sia considerata valida il giocatore che conclude palla oltre la linea di meta deve toccare prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento fisico del portiere, 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 (consigliata 6x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.



Figura 2

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

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

- ✓ **Retraggio** di massimo 3,5x1 metri.
- ✓ **Spazio** in cui si svolge l'azione di partita non superiore di estensione agli spazi di rigore e che deve essere delimitata da linee di meta opposte che vengono definite con l'uso di un pallone di gioco.
- ✓ **Regole** del gioco: il giocatore a difesa deve tenere il pallone a distanza di almeno 1 metro dal giocatore a attacco.

**Numero di giocatori** 2 (un giocatore a difesa e un attaccante).

**DESCRIZIONE**

Si gioca una situazione di gioco 1 contro 1 nella quale il giocatore a difesa deve tenere il pallone a distanza di almeno 1 metro dal giocatore a attacco. Il giocatore a attacco deve cercare di superare il difensore e realizzare un goal.

### 2) Titolo: 1 contro 1 "Montaggio il possesso della palla"

**Dimensioni del campo (figura 4):**

- ✓ **Retraggio** di massimo 3,5x1 metri.
- ✓ **Spazio** in cui si svolge l'azione di partita non superiore di estensione agli spazi di rigore e che deve essere delimitata da linee di meta opposte che vengono definite con l'uso di un pallone di gioco.
- ✓ **Regole** del gioco: il giocatore a difesa deve tenere il pallone a distanza di almeno 1 metro dal giocatore a attacco.

**Numero di giocatori** 2 (un giocatore a difesa e un attaccante).

**DESCRIZIONE**

Si gioca una situazione di gioco 1 contro 1 nella quale il giocatore a difesa deve tenere il pallone a distanza di almeno 1 metro dal giocatore a attacco. Il giocatore a attacco deve cercare di superare il difensore e realizzare un goal.

Come realizzare i campi delle proposte pre-gara




Figura 3

### 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) Soluti

NUOVO

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, salutandosi il pubblico e la squadra avversaria.

I referti si scaricano dal sito della FIGC SGS FVG  
[www.figc.it](http://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 \_\_\_\_\_ AUTOARBITRAGGIO

MODALITÀ DI GIOCO 3x3  2x2  SQUADRE MISTE   
DURATA FASI DI GIOCO (min) 10'  12'  15'  20'  ALTRO \_\_\_\_\_  
NUMERO DI FASI PROPOSTE (n°) 4  5  6  7  ALTRO \_\_\_\_\_  
NUMERO PARTITE PER OGNI SQUADRA (n°) 1  2  3  4  ALTRO \_\_\_\_\_  
NUMERO GIOCHI PER OGNI SQUADRA (n°) 1  2  3  4  ALTRO \_\_\_\_\_  
GIOCO n° 1 \_\_\_\_\_ GIOCO n° 2 \_\_\_\_\_  
GIOCO n° 3 \_\_\_\_\_ GIOCO n° 4 \_\_\_\_\_

**SOCIETÀ PARTECIPANTI E QUALIFICA DEI CLUB**

NC: Club Non Disciplinato; LV: Livello; R: Data Presente; non sono a conoscenza delle qualifiche del club; In caso di un numero superiore di Società partecipanti alla manifestazione, i Primi Società sottoposti a secondo referto gara.

<b>SOCIETÀ 1</b> _____	<b>SOCIETÀ 2</b> _____
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°) _____

<b>SOCIETÀ 3</b> _____	<b>SOCIETÀ 4</b> _____
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°) _____

<b>SOCIETÀ 5</b> _____	<b>SOCIETÀ 6</b> _____
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°) _____

**REFERATO GARA S.S. 2024/2025**  
Delegazione di \_\_\_\_\_

**PICCOLI AMICI U6/U7**

DIR. ARBITRO \_\_\_\_\_ n° TESS. \_\_\_\_\_ SOCIETÀ \_\_\_\_\_  
DATA \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ LUOGO \_\_\_\_\_  
ORA INIZIO \_\_\_\_\_ - ORA FINE \_\_\_\_\_ AUTOARBITRAGGIO

MODALITÀ DI GIOCO 3x3  2x2  SQUADRE MISTE   
DURATA FASI DI GIOCO (min) 10'  12'  15'  20'  ALTRO \_\_\_\_\_  
NUMERO DI FASI PROPOSTE (n°) 4  5  6  7  ALTRO \_\_\_\_\_  
NUMERO PARTITE PER OGNI SQUADRA (n°) 1  2  3  4  ALTRO \_\_\_\_\_  
NUMERO GIOCHI PER OGNI SQUADRA (n°) 1  2  3  4  ALTRO \_\_\_\_\_  
GIOCO n° 1 \_\_\_\_\_ GIOCO n° 2 \_\_\_\_\_  
GIOCO n° 3 \_\_\_\_\_ GIOCO n° 4 \_\_\_\_\_

**SOCIETÀ PARTECIPANTI E QUALIFICA DEI CLUB**

NC: Club Non Disciplinato; LV: Livello; R: Data Presente; non sono a conoscenza delle qualifiche del club; In caso di un numero superiore di Società partecipanti alla manifestazione, i Primi Società sottoposti a secondo referto gara.

<b>SOCIETÀ 1</b> _____	<b>SOCIETÀ 2</b> _____
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°) _____

<b>SOCIETÀ 3</b> _____	<b>SOCIETÀ 4</b> _____
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°) _____

<b>SOCIETÀ 5</b> _____	<b>SOCIETÀ 6</b> _____
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°) _____

**REFERATO GARA S.S. 2024/2025**  
Delegazione di \_\_\_\_\_

**PRIMI CALCI U8/U9**

DIR. ARBITRO \_\_\_\_\_ n° TESS. \_\_\_\_\_ SOCIETÀ \_\_\_\_\_  
DATA \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ LUOGO \_\_\_\_\_  
ORA INIZIO \_\_\_\_\_ - ORA FINE \_\_\_\_\_ AUTOARBITRAGGIO

MODALITÀ DI GIOCO 5x5  4x4  SQUADRE MISTE   
DURATA FASI DI GIOCO (min) 10'  12'  15'  20'  ALTRO \_\_\_\_\_  
NUMERO DI FASI PROPOSTE (n°) 4  5  6  7  ALTRO \_\_\_\_\_  
NUMERO PARTITE PER OGNI SQUADRA (n°) 1  2  3  4  ALTRO \_\_\_\_\_  
NUMERO GIOCHI PER OGNI SQUADRA (n°) 1  2  3  4  ALTRO \_\_\_\_\_  
GIOCO n° 1 \_\_\_\_\_ GIOCO n° 2 \_\_\_\_\_  
GIOCO n° 3 \_\_\_\_\_ GIOCO n° 4 \_\_\_\_\_

**SOCIETÀ PARTECIPANTI E QUALIFICA DEI CLUB**

NC: Club Non Disciplinato; LV: Livello; R: Data Presente; non sono a conoscenza delle qualifiche del club; In caso di un numero superiore di Società partecipanti alla manifestazione, i Primi Società sottoposti a secondo referto gara.

<b>SOCIETÀ 1</b> _____	<b>SOCIETÀ 2</b> _____
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°) _____

<b>SOCIETÀ 3</b> _____	<b>SOCIETÀ 4</b> _____
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°) _____

<b>SOCIETÀ 5</b> _____	<b>SOCIETÀ 6</b> _____
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°) _____

**REFERATO GARA S.S. 2024/2025**

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

**PRIMI CALCI U8/U9**

DIR. ARBITRO \_\_\_\_\_ n° TESS. \_\_\_\_\_ SOCIETÀ \_\_\_\_\_  
DATA \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ LUOGO \_\_\_\_\_  
ORA INIZIO \_\_\_\_\_ - ORA FINE \_\_\_\_\_ AUTOARBITRAGGIO

MODALITÀ DI GIOCO 5x5  4x4  SQUADRE MISTE   
NUMERO PARTITE PER OGNI SQUADRA (n°) 1  2  3  4  ALTRO \_\_\_\_\_

1- PROPOSTE PRE GARA SITUAZIONI DI GIOCO 2x2 e 3x3 - DUELLO   
2- MULTIPARTITE

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2024/25

SOCIETÀ PARTECIPANTI E DURABILITÀ DEL CLUB			
SOCIETÀ 1 NOME PULCINI U10/U11 U12/U13	SOCIETÀ 2 NOME PULCINI U10/U11 U12/U13	SOCIETÀ 3 NOME PULCINI U10/U11 U12/U13	SOCIETÀ 4 NOME PULCINI U10/U11 U12/U13
1.1. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 1.2. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 1.3. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 1.4. DURABILITÀ DEL CLUB: ...	2.1. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 2.2. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 2.3. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 2.4. DURABILITÀ DEL CLUB: ...	3.1. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 3.2. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 3.3. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 3.4. DURABILITÀ DEL CLUB: ...	4.1. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 4.2. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 4.3. DURABILITÀ DEL CLUB: ... 4.4. DURABILITÀ DEL CLUB: ...

---

**TERZO TEMPO FAIR PLAY**

Nel "Terzo Tempo Fair Play" l'ente di società mettono a disposizione dei giovani calciatori e calciatrici una mansione da condividere tra loro, dirigenti e naturalmente l'invita anche a tecnici, dirigenti e genitori della squadra coinvolta.

---

**NOTE E DECISIONI DISCIPLINARI**

Utilizzare lo spazio note per riportare elementi rilevanti sull'arbitraggio concluse. Ripetere azioni analizzate, provvedimenti disciplinari a carico di dirigenti e tecnici (prevedibili categorie: nome, settore di appartenenza, minuta tempo e motivazione).

REFERTO GARA ATTIVITÀ DI BASE PULCINI U10/U11 - ESORDIENTI U12/U13			
Delegazione di _____			
U11 Misti <input type="checkbox"/> U10 (1° anno) <input type="checkbox"/> U10 (2° anno) <input type="checkbox"/> U13 Misti <input type="checkbox"/> U12 (1° anno) <input type="checkbox"/> U12 (2° anno) <input type="checkbox"/>			
AMICHEVOLE <input type="checkbox"/> TORNEO DI DELEGAZIONE <input type="checkbox"/> TORNEO DI SOCIETÀ <input type="checkbox"/> GIORNE _____		MODALITÀ DI GIOCO: 5x5 <input type="checkbox"/> 6x6 <input type="checkbox"/> 7x7 <input type="checkbox"/> 8x8 <input type="checkbox"/> 9x9 <input type="checkbox"/> 5x5 Futsal <input type="checkbox"/>	
DIR. ARBITRO: _____ n° TESS. _____ SOCIETÀ _____		DATA: _____ / _____ / _____ LUOGO: _____	
ORA INIZIO: _____ - ORA FINE: _____		AUTORARBITRAGGIO <input type="checkbox"/>	

---

**INCONTRO SQUADRA 1**

QUALIFICA DEL CLUB: NC  PVLV  2°PVLV  3°PVLV  4°PVLV  A

**SQUADRA 2**

QUALIFICA DEL CLUB: NC  PVLV  2°PVLV  3°PVLV  4°PVLV  A

**PROPOSTE PRE GARA** SITUAZIONI DI GIOCO (Pulcini: 3x3 e 4x4 + duello; Esordienti: 4x4 e 5x5 + duello)

1- MULTIPARTITE n° TEMPI CON MULTIPARTITE \_\_\_\_\_ MODALITÀ DI GIOCO \_\_\_\_\_

2- 3-4 TEMPO DI GIOCO \_\_\_\_\_

---

**RISULTATO**

SQUADRA 1	1° TEMPO	2° TEMPO	3° TEMPO	4° TEMPO	TOTALE
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SQUADRA 2	1° TEMPO	2° TEMPO	3° TEMPO	4° TEMPO	TOTALE
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Si consideri il punto per ogni tempo vinto o pareggio come previsto dal CUI 1 del 905.

REFERTO GARA ATTIVITÀ DI BASE PULCINI U10/U11 - ESORDIENTI U12/U13			
Delegazione di _____			
U11 Misti <input type="checkbox"/> U10 (1° anno) <input type="checkbox"/> U10 (2° anno) <input type="checkbox"/> U13 Misti <input type="checkbox"/> U12 (1° anno) <input type="checkbox"/> U12 (2° anno) <input type="checkbox"/>			
AMICHEVOLE <input type="checkbox"/> TORNEO DI DELEGAZIONE <input type="checkbox"/> TORNEO DI SOCIETÀ <input type="checkbox"/> GIORNE _____		MODALITÀ DI GIOCO: 5x5 <input type="checkbox"/> 6x6 <input type="checkbox"/> 7x7 <input type="checkbox"/> 8x8 <input type="checkbox"/> 9x9 <input type="checkbox"/> 5x5 Futsal <input type="checkbox"/>	
DIR. ARBITRO: _____ n° TESS. _____ SOCIETÀ _____		DATA: _____ / _____ / _____ LUOGO: _____	
ORA INIZIO: _____ - ORA FINE: _____		AUTORARBITRAGGIO <input type="checkbox"/>	

---

**INCONTRO SQUADRA 1**

QUALIFICA DEL CLUB: NC  PVLV  2°PVLV  3°PVLV  4°PVLV  A

NC Club Non Classificato LV: Livello R: Data Reseta, non sono a conoscenza dei qualific del club

**SQUADRA 2**

QUALIFICA DEL CLUB: NC  PVLV  2°PVLV  3°PVLV  4°PVLV  A

NC Club Non Classificato LV: Livello R: Data Reseta, non sono a conoscenza dei qualific del club

1- PROPOSTE PRE GARA SITUAZIONI DI GIOCO (Pulcini: 3x3 e 4x4 + duello; Esordienti: 4x4 e 5x5 + duello)

2- MULTIPARTITE n° TEMPI CON MULTIPARTITE \_\_\_\_\_ MODALITÀ DI GIOCO \_\_\_\_\_

3- 4 TEMPO DI GIOCO \_\_\_\_\_

Raccogliendo gli spetti al/o del tempo a disposizione si presiede scegliere di abbattere alla gara almeno uno delle 3 spetti. I Club Esordienti 3°PVLV e 4°PVLV devono abbattere 2 su 3.

---

**RISULTATO**

SQUADRA 1	1° TEMPO	2° TEMPO	3° TEMPO	4° TEMPO	TOTALE
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SQUADRA 2	1° TEMPO	2° TEMPO	3° TEMPO	4° TEMPO	TOTALE
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Si consideri il punto per ogni tempo vinto o pareggio come previsto dal CUI 1 del 905.

**TERZO TEMPO FAIR PLAY**

Nel "Terzo Tempo Fair Play" l'ente di società mettono a disposizione dei giovani calciatori e calciatrici una mansione da condividere tra loro, dirigenti e naturalmente l'invita anche a tecnici, dirigenti e genitori della squadra coinvolta.

---

**NOTE, GREEN CARD, INFORTUNI E DECISIONI DISCIPLINARI**

Utilizzare lo spazio note per riportare elementi rilevanti sull'arbitraggio concluse. Ripetere azioni analizzate, provvedimenti disciplinari a carico di dirigenti e tecnici (prevedibili categorie: nome, settore di appartenenza, minuta tempo e motivazione).

---

**FIRMA TECNICO SQUADRA 1**

\_\_\_\_\_ SCELTA DI SOTTOSEGNAZIONE

**FIRMA TECNICO SQUADRA 2**

\_\_\_\_\_ SCELTA DI SOTTOSEGNAZIONE

## 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?

The Philosophy of Grassroots Football

GRASSROOTS  
FIFA

FIFA.com

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																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Matching format depending on age</th> <th>Pitch size</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">6 to 8 years old</td> <td>4 v 4 without goalkeeper (4 centre 4)</td> <td>From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m</td> </tr> <tr> <td>4 v 4 with goalkeeper (3+1 v 3+1)</td> <td>From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">9 to 10 years old</td> <td>5 v 5</td> <td>From 20 m x 30 m to 25 m x 35 m</td> </tr> <tr> <td>4 v 4 without goalkeeper (4 v 4)</td> <td>From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m</td> </tr> <tr> <td>4 v 4 with goalkeeper (3+1 v 3+1)</td> <td>From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m</td> </tr> <tr> <td>5 v 5</td> <td>From 20 m x 30 m to 25 m x 35 m</td> </tr> <tr> <td>7 v 7</td> <td>From 30 m x 45 m to 35 m x 50 m</td> </tr> <tr> <td>4 v 4 without goalkeeper (4 v 4)</td> <td>From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m</td> </tr> </tbody> </table>	Matching format depending on age	Pitch size	6 to 8 years old	4 v 4 without goalkeeper (4 centre 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	9 to 10 years old	5 v 5	From 20 m x 30 m to 25 m x 35 m	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		
Matching format depending on age	Pitch size																					
6 to 8 years old	4 v 4 without goalkeeper (4 centre 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																				
9 to 10 years old	5 v 5	From 20 m x 30 m to 25 m x 35 m																				
	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)

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2024/25

### 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**



**ATTIVITÀ DI BASE**  
Attività Ufficiale nelle Categorie di Base



**I COME e i PERCHÉ: 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 una squadra "mista" utilizzando i calciatori iscritti nella lista e messi a disposizione dall'altra squadra.

**QUANDO È POSSIBILE, INCENTIVARE LE MULTIPARTITE, anche 3c3, 4c4...**

### 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 SOCIETÀ'

- 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



# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2024/25

### 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'

#### 5.2 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

#### 5.3 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.

#### 5.4 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 distinto 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**"

CORSO DIRIGENTE ARBITRO  
s.s. 2024/25

**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**