

FASE 1 INTERREGIONALE
SABATO 10/5 ORE 10.00-14.00
CAMPO BROCCARDI - SANTA MARGHERITA LIGURE

squadre:

GENOA CFC
JUVENTUS FC
UC SAMPDORIA SPA
ACCADEMIA TORINO FC

Saranno realizzati due campi nelle due metà del campo a 11 (da area piccola a 2 metri prima della linea di centrocampo) per le partite che si svolgeranno in due tempi da 15 minuti con un intervallo di 10 minuti tra ogni partita.

I giochi (4vs4 e 5vs5 che si svolgeranno contemporaneamente nelle due metà campo) saranno svolti tutti prima delle partite e saranno della durata di 5 minuti a gruppo (primo gruppo di 9 bambine - secondo gruppo di 9 bambine) con un intervallo di 10 minuti tra i giochi di ogni coppia di squadre. Tra primo e secondo gruppo si invertirà la squadra che difende (con l'obiettivo di fare meta) e la squadra che attacca (che ha l'obiettivo di fare gol).

	CAMPO 1	CAMPO 2
GIOCHI		
11.00 - 11.10 (10 min)	GENOA CFC VS JUVENTUS FC	UC SAMPDORIA VS ACCADEMIA TORINO FC
11.20 - 11.30 (10 min)	GENOA CFC VS UC SAMPDORIA	JUVENTUS FC VS ACCADEMIA TORINO FC
11.40 - 11.50 (10 min)	GENOA CFC VS ACCADEMIA TORINO FC	JUVENTUS FC VS UC SAMPDORIA
PARTITE		
12.00 - 12.30 (30 min)	GENOA CFC VS JUVENTUS FC	UC SAMPDORIA VS ACCADEMIA TORINO FC
12.40 - 13.10 (30 min)	GENOA CFC VS UC SAMPDORIA	JUVENTUS FC VS ACCADEMIA TORINO FC
13.20 - 13.50 (30 min)	GENOA CFC VS ACCADEMIA TORINO FC	JUVENTUS FC VS UC SAMPDORIA

Punteggi e classifiche:

per ogni gara si potranno ottenere al massimo 5 punti :

- bonus: 2 punti per 16 giocatrici in distinta, 1 punto per 14 giocatrici in distinta
- partita: 1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato (totale realizzabile 2 punti)
- giochi: 1 punto per la vittoria nelle sfide 4vs4 e 5vs5 (la vittoria è decretata per chi realizzerà più mete e più gol)

Le prime due classificate nel raggruppamento interregionale si qualificano per la **fase 2 interregionale che si svolgerà nel week end 24-25 maggio 2025.**



SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

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

Dimensioni del campo (figura 1):

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

Durata: almeno 5 minuti.

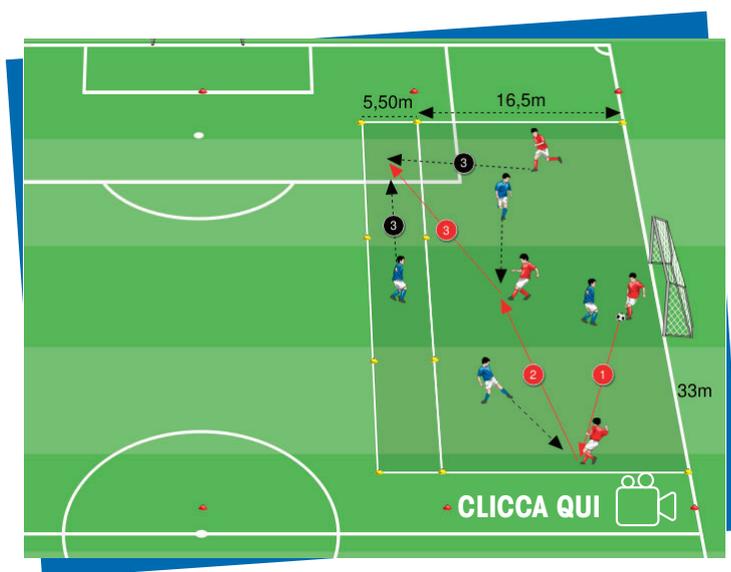


Figura 1

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

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

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





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

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

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

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

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

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

Due casi "limite":

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

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



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

Dimensioni del campo (figura 2):

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



Figura 2

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

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

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

REGOLE DEL GIOCO

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

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

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





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

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

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

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

Due casi "limite":

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

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

