



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA – VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2025/2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 15/SGS del 05/08/2025

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A NOVE

UNDER 13

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

PREMESSA

Al fine di valorizzare l'attività svolta dalle società appartenenti alle Leghe Professionistiche, il Settore Giovanile e Scolastico organizza un Torneo a carattere nazionale (con fasi regionali, interregionali e nazionale) che permetta a dette società di confrontarsi con continuità in una attività a loro riservata.

Lo scopo del Torneo, oltre a valorizzare il percorso educativo delle singole società, permette di promuovere ulteriormente il valore del Fair Play e, contestualmente, dare opportunità di verifica del percorso tecnico-didattico realizzato dalle società nella categoria Esordienti, al termine della prima fase di formazione calcistica.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 9vs9, modello di riferimento per la categoria Esordienti, e sarà preceduta da una rapida competizione che mette in rilievo le abilità dei singoli giocatori, nel dribbling e nel tiro in porta, così come le abilità dei giovani portieri nelle uscite basse e nella copertura della porta.

Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportino l'applicazione di abilità tecnico-tattiche individuali, consentendo loro di aumentare il bagaglio di esperienze vissute, sia sul piano tecnico e motorio, che sul piano emozionale.

PROCEDURA DI ISCRIZIONE

L'iscrizione al Torneo potrà essere effettuata dal 06/08/2025 al 01/09/2025 prevedendo obbligatoriamente quanto previsto dai punti A) e B) di seguito indicati:

- A)** La registrazione attraverso lo Sportello Unico FIGC presso il Comitato Regionale LND territorialmente competente secondo la procedura prevista dal portale dedicato
- B)** Registrazione attraverso l'accesso al PORTALE SERVIZI FIGC (<https://anagrafefederale.figc.it/>) utilizzando l'utenza abilitata alle funzioni di Anagrafe Federale.

Entrambe le procedure di registrazione **SONO** obbligatorie per il completamento dell'iscrizione al Torneo, la mancata finalizzazione anche di una sola delle due procedure non consentirà la partecipazione ad alcuna fase del medesimo Torneo.

Ciascuna società potrà iscrivere una sola squadra

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

REGOLAMENTO GENERALE

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo a carattere nazionale riservata alla **categoria UNDER 13** delle società professionistiche di Serie A, di Serie B e di Serie C.

L'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile nell'ambito dell'attività della categoria Esordienti FAIR PLAY. Resta inteso che nel corso di svolgimento del Torneo non sono ammessi comportamenti e atteggiamenti non consoni all'attività sportiva, respingendo forme di comportamento negativo e di non rispetto delle norme che regolano l'attività giovanile e di base.

Scopo dell'attività è di coinvolgere le società in un programma di confronto esclusivo per i Club Professionistici del territorio, per cui le graduatorie che verranno stilate saranno utilizzate esclusivamente per determinare le società che saranno coinvolte nelle fasi successive previste a livello regionale, interregionale e nazionale, ma non hanno lo scopo di stilare graduatorie di merito tecnico e/o meritocratico.

Art. 1 - Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della **categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01/01/2013 al 31/12/2013 regolarmente tesserati FIGC con la propria società per la stagione in corso.**

È possibile utilizzare un numero massimo di 3 giocatori nati nel 2014.

Non sono consentiti prestiti.

Art. 2 - Formula del Torneo

Il Torneo prevede:

Fase Regionale:

Sulla base delle iscrizioni pervenute e della suddivisione delle squadre nei relativi gironi, il Settore Giovanile e Scolastico affiderà ad uno o più Comitati Regionali LND l'organizzazione della Fase Regionale che verrà sviluppata in stretto coordinamento con i relativi Coordinatori Federali Regionali SGS. Tale fase, qualora il numero di iscrizioni ed esigenze logistiche e organizzative lo richiedano, potrà coinvolgere più regioni limitrofe. **Ai comitati organizzatori previa richiesta delle società interessate è data facoltà nel caso lo ritengano opportuno ammettere in organico una seconda squadra che parteciperà esclusivamente come fuori classifica.**

Fase Interregionale:

La Fase Interregionale si svilupperà a seguito della Fase Regionale. Le date, le modalità di svolgimento ed i criteri di qualificazione saranno resi noti tramite apposito comunicato, e terranno conto del numero delle società iscritte, dei risultati ottenuti e delle necessità di natura logistica ed organizzativa.

Accederanno alla Fase Finale Nazionale un totale di 4 squadre.

Fase Finale Nazionale:

La Fase Finale Nazionale **si svolgerà nel periodo compreso tra il 29 maggio e il 1° giugno 2026**, in sede da stabilire secondo il format che verrà reso noto tramite apposito Comunicato.

Art. 3 - Giustizia sportiva

Nelle fasi regionali e interregionali, la Giustizia sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo del Comitato Regionale organizzatore.

Nella Fase Finale Nazionale la Giustizia sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC. **I Referti gara devono essere inviati agli organi competenti entro le 24 ore successive alla gara.**

Si rendono altresì note le seguenti procedure:

- La violazione di quanto previsto dall'art. 9 del regolamento tecnico di giuoco sulla sostituzione di calciatori determinerà l'applicazione della sanzione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0-3
- Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.

Le ammonizioni che non comportino squalifica vengono azzerate al termine di ciascuna fase del Torneo e quindi prima della Fase Interregionale e prima della Fase Finale Nazionale.

Art. 4 - Direzione delle Gare

Le partite saranno arbitrate da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti o dall'organizzazione del Torneo.

È data facoltà alle Società, purché si facciano carico dei relativi oneri finanziari, di usufruire di arbitri ufficiali dell'AIA, secondo le modalità previste dal C.U. n° 1 del Settore Giovanile e Scolastico punto e) pag. 12.

In ogni caso i rapporti gara con allegate le distinte dei giocatori dovranno essere trasmesse al Comitato Organizzatore di competenza, **entro le 24 ore successive alla gara.**

Art. 5 - Saluti

In occasione di ogni incontro i partecipanti alla gara dovranno salutarsi fra loro, 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, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 6 – Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	60 mt.	misure massime	75 mt.
Larghezza:	misure minime	40 mt.	misure massime	50 mt.

La dimensione dell'Area di Rigore è delle seguenti valori:

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

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

- Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;
- Orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto. In tal caso è possibile utilizzare una sola metà del campo a 11.

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

Art. 7 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "4".

Art. 8 – Modalità di svolgimento e durata delle gare

Le squadre si confronteranno in Gare 9vs9 della durata complessiva di 60' minuti suddivisi in 3 tempi da 20' minuti ciascuno **ed abbinata ad almeno una delle seguenti proposte (vedi allegato "Modalità di gioco U12/U13"):**

- Multipartite**
- 4° Tempo di gioco**

Nelle gare sarà applicato il fuorigioco, coincidente con la linea del limite dell'area di rigore.

La regola relativa al 'retropassaggio al Portiere' verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio, per cui il portiere, ad esempio, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio effettuato con i piedi da un compagno di squadra.

La Rimessa dal fondo dovrà essere effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore.

Calcio di rigore: 9 metri

Distanza della barriera: 7 metri

Art. 9 – Sostituzione dei giocatori

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo, tranne che per validi motivi di salute; durante il gioco sarà invece possibile sostituire coloro che hanno già

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, purché a gioco fermo.

Art. 10 – Punteggi e classifiche

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

La “GRADUATORIA DI MERITO/CLASSIFICA” finale sarà data dalla somma dei punteggi **C e D**.

Le squadre prime classificate nella graduatoria di merito accederanno alla fase successiva, secondo quanto determinato dal regolamento specifico indicato dal competente Ufficio del Coordinatore Federale Regionale SGS.

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

Il risultato della “GARA” nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: ogni tempo non costituisce gara a sé, ma “mini-gara”. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GARA</u>
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2-1

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “MULTIPARTITE” E “4° TEMPO DI GIOCO”

In occasione delle “MULTIPARTITE”, verrà assegnato **un punto** da aggiungere al risultato della “GARA” per la squadra che ha vinto ogni singola partita ridotta (in tal caso le mini-gare vengono considerate come tempo unico di gioco), oppure viene assegnato un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

Allo stesso modo, la disputa del 4° tempo di gioco, va a sommarsi al punteggio “Gara” con un ulteriore punto da aggiungere al risultato in favore della squadra che ha vinto il tempo di gioco, o ad entrambe le squadre in caso di parità.

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell’“INCONTRO” è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del gioco tecnico determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

- 3 punti in caso di vittoria
- 1 punto in caso di parità
- 0 punti in caso di sconfitta

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

1. Esito degli incontri diretti (risultato finale dei 3 tempi di gioco)
2. Esito delle “Multipartite” negli incontri diretti
3. Esito del “4° Tempo di gioco” negli incontri diretti
4. Graduatoria complessiva considerando solo i risultati delle gare 9c9
5. Maggior numero di tempi vinti nelle gare 9vs9;
6. Maggior numero di tempi vinti (9vs9 e Multipartite);

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

7. Miglior punteggio ottenuto considerando i singoli tempi di gioco del 9vs9 (tempi vinti e pareggiati nelle gare 9vs9);
8. Miglior punteggio ottenuto considerando i singoli tempi di gioco (tempi vinti e pareggiati nelle gare 9vs9 e Multipartite);
9. Classifica disciplina
10. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
11. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
12. Maggior numero di Green Card attribuite
13. Sorteggio

Il punto 10 "Fair Play" è subordinato al corretto e sportivo svolgimento della manifestazione. Nel caso si verifichino situazioni negative, al termine di ogni gara saranno applicate le sanzioni previste dal regolamento allegato.

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

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

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno 18 giocatori in distinta gara	2 per ogni gara
Squadra Esordienti con almeno 16 giocatori in distinta gara	1 per ogni gara
Partecipazione di almeno 3 bambine (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzate secondo quanto previsto dal regolamento)	1 per ogni gara

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 11/07/2025 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato in Roma il 05 /08/2025

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:

- Modulo variazione gare
- Modalità di gioco U12/U13
- Regolamento Fair Play

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

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

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

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

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

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2025/2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

- 4) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, condivisione della procedura di ingresso in campo, organizzazione/partecipazione a "terzo tempo Fair Play").:
(a) +1 punto complessivo per l'atteggiamento positivo riscontrato

VALUTAZIONE FINALE

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER U13

TUTTI

Adatta
le modalità
di gioco
alle necessità
dei giovani
giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 2

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



TORNEONAZIONALE UNDER 13 PRO 2025/2026
1^ fase

RICHIESTA VARIAZIONE GARA

(da comunicare entro i termini previsti dal Comitato/Coordinamento organizzatore)

La Società _____

CHIEDE

che la gara

in calendario il _____ alle ore _____ presso il campo _____

venga disputata il _____ alle ore _____ presso il campo _____

La variazione viene richiesta per il seguente motivo:

La variazione è stata concordata con il sig. _____

avente la qualifica di _____ della società _____

Timbro e firma società richiedente

Timbro e firma per accettazione

Data _____

Riservato al Comitato/Coordinamento Regionale S.G.S.

Pervenuto il _____

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER **U13**

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

 **Proposte pre-gara (situazioni di gioco + duello)**

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 20'

2° tempo di gioco 20'

3° tempo di gioco 20'

4° tempo di gioco 20'

1° tempo multi-partita 20'

2° tempo multi-partita 20'



La struttura delle modalità di gioco per l'Attività di Base ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**.

I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi effettuando l'accesso alle apposite sezioni riportate alla pagina principale della locandina.



INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13	pag. 4
	Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 11
3	<i>4^ tempo di gioco</i>	pag. 15
4	Punteggio di gioco ed esempi organizzativi	pag. 17
5	Ricerche e Numeri	pag. 21
6	Aggiornamenti	pag. 22





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12 UNDER U13

1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 4 contro 4 • U12/U13

Situazioni di gioco 5 contro 5 • U12/U13

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

1) Proposta: "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 (ai 16,5 metri di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita viene aggiunta un'area di meta profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 9 contro 9 corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 4 contro 4 • U12/U13*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (6x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco* 4 contro 4. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta** attraverso un passaggio ad un compagno in inserimento.

Non viene registrato il punteggio a meno che lo specifico regolamento della manifestazione non lo preveda.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca la realizzazione del gol e difende l'area di meta; ha 4 giocatori di movimento, 3 nell'area di gioco e 1 nell'area di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). Il giocatore nell'area di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.
- **Squadra B:** cerca di conquistare l'area di meta e difende la porta; ha 3 giocatori di movimento ed 1 portiere.

Conquista dell'area di meta

- **Con inserimento di un compagno:**
 - Valido solo se il giocatore che riceve la palla è ancora nell'area di gioco al momento del passaggio.
 - Può avvenire anche da calci di punizione, rimesse laterali o dal fondo.



Intercetto da parte del sostegno

- Il giocatore sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare i passaggi degli avversari e contendergli la palla senza tuttavia entrare nell'area di rigore.

Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio. Può ricevere pressione dagli avversari.

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (33x16,5 metri) è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore, i falli sono puniti con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e del punto di battuta del calcio di rigore dalla linea di porta è di 9 metri.

Fuorigioco

- È prevista la regola del fuorigioco all'interno dell'area di rigore (a partire quindi dai 16,5 metri dalla linea di fondo-campo).

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo si applica il regolamento del calcio con 2 eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando l'area di meta, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi limite

- Se il sostegno della squadra che attacca la porta entra nell'area di gioco, l'infrazione è punita con una rimessa in gioco del portiere.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta per realizzare un punto. Il portiere può tenere la palla in mano per un massimo di 6 secondi.

Per qualsiasi altro dettaglio non specificato, si fa riferimento al regolamento del gioco del calcio per la categoria U12/U13.



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

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ **Larghezza:** 33 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ **Lunghezza:** metà campo di gioco 9 contro 9 (fino ad un massimo di 33m); 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** della partita 9 contro 9 corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 5 contro 5 • U12/U13*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (6x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.

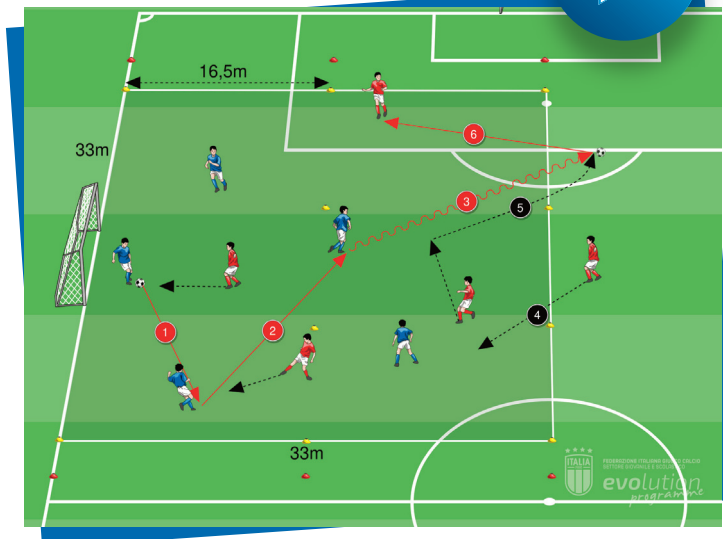


Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 5 contro 5*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta** attraverso una conduzione di palla.

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di superare la linea di meta e difende la porta, ha 4 giocatori di movimento ed 1 portiere.
- **Squadra B:** cerca la realizzazione del gol e difende una linea di meta, ha 4 giocatori di movimento ed 1 giocatore oltre la linea di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). Il giocatore oltre la linea di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.

Conquista dell'area di meta

- **Attraverso una conduzione della palla:** valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea di meta senza il tocco di un avversario.

Intercetto da parte del sostegno

- Il giocatore sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare i passaggi degli avversari e contendergli la palla senza tuttavia entrare nello spazio delimitato.

Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio. Può ricevere pressione dagli avversari.



Falli e scorrettezze

- Ogni fallo commesso dalla squadra a difesa della porta all'interno dell'area di rigore (33x16,5 metri) è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore, i falli sono puniti con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e del punto di battuta del calcio di rigore dalla linea di porta è di 9 metri.

Fuorigioco

- È prevista la regola del fuorigioco all'interno dell'area di rigore (a partire quindi dai 16,5 metri dalla linea di fondo-campo).

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con un'eccezione:
 - Quando la palla esce dalla linea di meta, il gioco riprende con un possesso di palla del sostegno.
- Le rimesse da fondo campo, le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Un caso limite

- L'arbitro può assegnare un punto ai difendenti, se l'ingresso in campo del sostegno impedisce un'azione di meta.

Per qualsiasi altro dettaglio non specificato, si fa riferimento al regolamento del gioco del calcio per la categoria U12/U13.





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12 UNDER U13

DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nella *situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13* e nella *situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13*, partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività di duello si svolgono negli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita. Se lo spazio all'interno del campo della partita non è sufficiente, le dimensioni dei campi possono essere ridotte mantenendo le proporzioni lunghezza/larghezza. Inoltre, possono essere utilizzati anche spazi utili al di fuori del campo di gioco.

Proposte di gioco

La modalità di inizio dell'azione di 1 contro 1 determina la scelta della tipologia di duello da svolgere:

- **"1 contro 1 supero l'avversario"**
- **"1 contro 1 mantengo il possesso della palla"**

Entrambe le soluzioni vengono illustrate nella pagina seguente.

Note generali

- Le attività di duello sono le stesse delle categorie U8/U9 e U10/U11, ma con dimensioni adattate agli spazi disponibili.
- Si svolgono in modo autonomo, senza la guida di un tecnico.
- Non viene registrato il punteggio.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI
PER TORNARE
ALLA LOCANDINA



Duello: "1 contro 1 supero l'avversario" oppure "1 contro 1 mantengo il possesso della palla"

Dimensioni del campo (figura 3 e 4):

✓ **Rettangolo:** 4x8 metri.

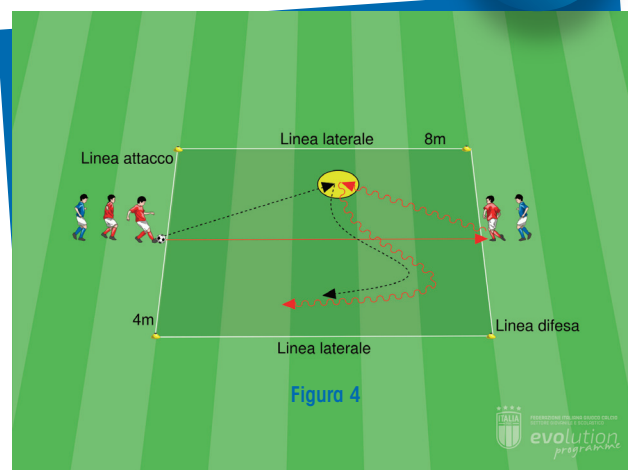
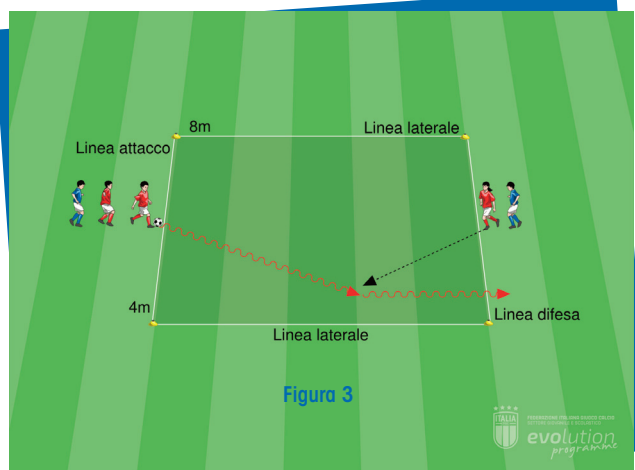
Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori coinvolti nella singola stazione di gioco, si creano altri rettangoli per il duello.

DESCRIZIONE

- In ogni campo si evidenziano una "linea di attacco", una "linea di difesa" e 2 "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa, senza palla.
- Gli attaccanti iniziano l'azione di gioco scegliendo se condurre la palla o passarla al difensore: nel primo caso si svolge un'attività di duello intitolata "supero l'avversario"; nel secondo si svolge la soluzione intitolata "mantengo il possesso della palla". Segue descrizione delle 2 proposte.

CLICCA E GUARDA IL VIDEO



REGOLE: Supero l'avversario.

- In seguito all'ingresso in campo in conduzione di palla, l'attaccante ricerca il superamento della linea di difesa cercando di evitare l'intervento del difensore.
- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- Totalizza un punto il giocatore che supera la linea opposta a quella di partenza in conduzione di palla (la meta è valida se un giocatore tocca palla prima e dopo la linea da superare senza intervento dell'avversario).
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.

REGOLE: Mantengo il possesso della palla.

- In seguito al passaggio da parte dell'attaccante, questo cerca la riconquista del pallone mentre il difensore ricerca il mantenimento del suo possesso.
- Ogni azione di riconquista della palla ha una durata massima di 8 secondi.
- Totalizza un punto il giocatore che, al termine del tempo previsto, ha il possesso del pallone.
- Se durante gli 8 secondi di gioco previsti, la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.

Rotazione dei ruoli e avvio di una nuova azione di gioco

- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro alla fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia sempre da un attaccante posizionato dietro la linea di attacco, non appena il campo di gioco è libero.



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

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

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

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

- ⊗ **4 delimitatori** (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9).
- ⊗ **6 delimitatori** per definire l'area di gioco aggiuntiva, qualora la metà campo sia più lunga dei 33 metri previsti come profondità massima della situazione 5 contro 5.

3) Attività di *Duello*

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

Note generali

- La realizzazione delle aree necessarie per le due situazioni di gioco **richiede solo 8 delimitatori** aggiuntivi, oltre a quelli necessari per delimitare il campo della partita 9 contro 9.
- Ogni situazione di gioco richiede un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo delle attività di *duello* è necessario un solo pallone.
- Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per la partita (inclusa l'area di rigore) sono necessari circa due minuti.

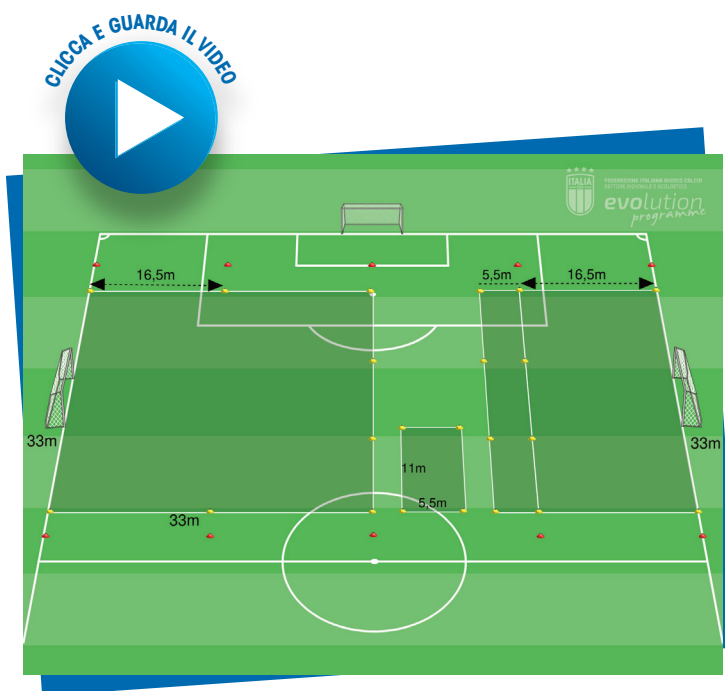
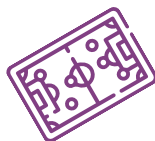


Figura 5

La **figura 5** mostra un esempio di come le proposte pre-gara possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 9 contro 9, U12/U13.

U12 UNDER U13

2



MULTI-PARTITE





MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

Le attività di *multi-partita*, così come le proposte di *duello*, hanno un **regolamento ed una struttura più flessibile** rispetto alle Situazioni di Gioco.

Anche queste attività **non prevedono un punteggio** (a meno che lo specifico regolamento della manifestazione non lo preveda) e, dovendo svolgersi al di fuori dei rettangoli di gioco delimitati per le partite, hanno **misure flessibili** che si adattano a dimensioni e disponibilità dei vari campi di gioco.

Alcune **indicazioni di gioco** per aiutare allenatori e dirigenti nell'organizzazione di queste partite includono:

- ⚙ **Modalità di gioco:** nella tabella 1 vengono proposte diverse modalità di confronto che si adattano al numero di giocatori che eccedono i 9 schierati nei tempi della partita.
- ⚙ **Portiere e porte:** giocare sempre con il portiere e con porte di dimensioni minime 3x2 metri, realizzate con i materiali disponibili (paletti, coni, delimitatori, ecc.).
- ⚙ **Tempistiche:** le *multi-partite* vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco della partita regolamentare.
- ⚙ **Ripresa del gioco:** la ripresa del gioco dopo l'uscita della palla dal campo o dopo un gol segue il regolamento del calcio.
- ⚙ **Ranghi misti:** giocare a "ranghi misti" mescolando i giocatori delle due squadre.
- ⚙ **Auto-arbitraggio:** giocare le partite utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.
- ⚙ **Autonomia organizzativa:** favorire l'autonomia organizzativa dei giocatori coinvolti nell'attività, stimolandone la proposta di regole e il confronto tra pari.

NUMERO GIOCATORI DISPONIBILI	MULTI-PARTITE
0-5 giocatori in panchina	Non vengono svolte attività di <i>multi-partita</i> . Si suggerisce di predisporre degli spazi per i giochi di <i>duello</i> previsti nell' <i>attività pre-gara</i>
6 giocatori	Uno Small Sided Game 3 contro 3
7 giocatori	Uno Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
8 giocatori	Uno Small Sided Game 4 contro 4
9 giocatori	Uno Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
10 giocatori	Uno Small Sided Game 5 contro 5
11 giocatori	Uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
12 giocatori	Uno Small Sided Game 6 contro 6; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 2 contro 2; due Small Sided Game 3 contro 3; tre Small Sided Game 2 contro 2
13 giocatori	Uno Small Sided Game 6 contro 6 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; due Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
14 giocatori	Uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3
18 giocatori	Una partita 9 contro 9; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 5 contro 5; tre Small Sided Game 3 contro 3

Tabella 1



DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

Nella *figura 6* sono rappresentate le dimensioni dei campi suggerite per le diverse modalità di gioco previste:

- ✓ **3 contro 3:** 16,5x27,5 metri (linea viola)
- ✓ **4 contro 4:** 16,5x33 metri (linea gialla)
- ✓ **5 contro 5:** 27,5x33 metri (linea rosa)
- ✓ **6 contro 6 e 7 contro 7:** 33x44 metri (linea rossa)
- ✓ **8 contro 8 e 9 contro 9:** 33x55 metri (linea nera)

I campi di gioco sono **modulari** e le misure sono proposte riprendendo **multipli delle dimensioni dell'area di rigore**. Queste dimensioni permettono lo svolgimento di più partite all'interno dello spazio creato per la modalità successiva (ad esempio, due campi 4 contro 4 e 5 contro 5 all'interno dello spazio del 6 contro 6 e 7 contro 7; due campi 3 contro 3 all'interno dello spazio del 4 contro 4 e 5 contro 5).

Le misure dei campi sono indicative e non vincolanti, adattabili alle necessità degli spazi disponibili e del numero di giocatori coinvolti.

CONCLUSIONE

Queste linee guida sono progettate per facilitare l'organizzazione delle *multi-partite*, garantendo che tutti i giocatori partecipino attivamente e che l'esperienza di gioco sia formativa e divertente.

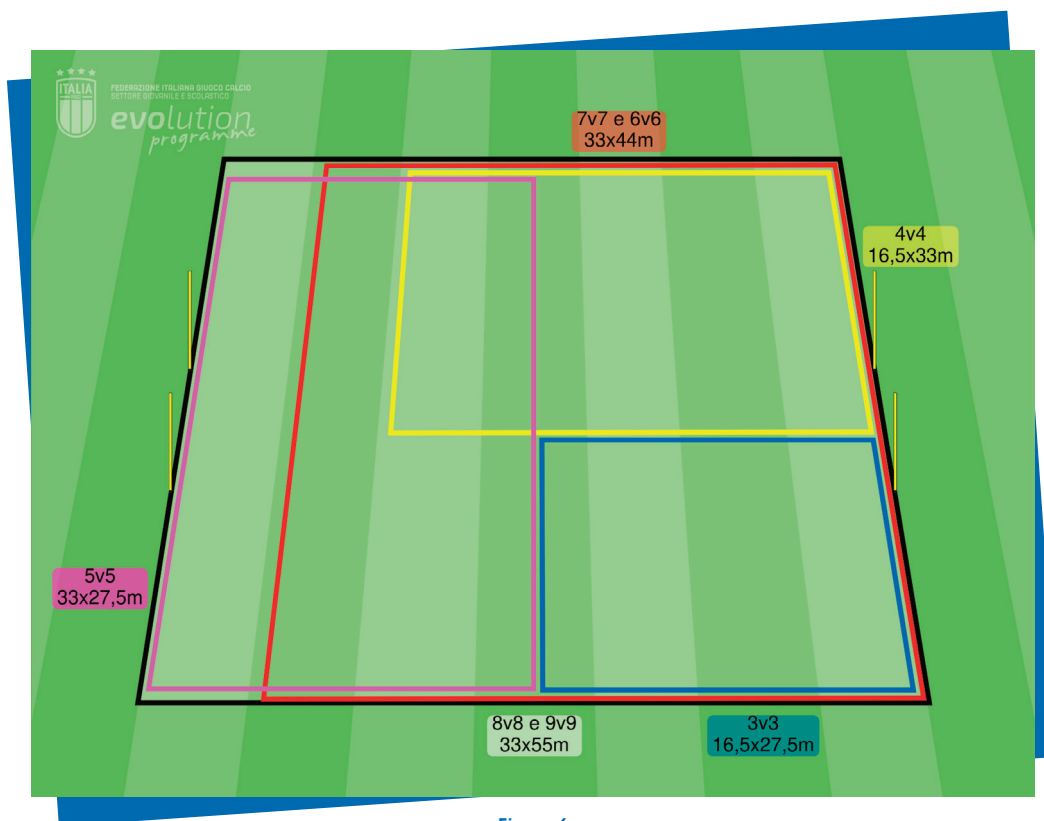


Figura 6



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

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



ESEMPIO 1 (figura 7)

Squadra A (blu): 12 giocatori

Squadra B (rossa): 12 giocatori

- ⊕ Oltre alla partita 9 contro 9, i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 3 contro 3 a ranghi misti, realizzata a ridosso della linea di centrocampo.
- ⊕ La squadra A, blu, schiera 12 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 nel campo previsto per la *multi-partita* 3 contro 3.
- ⊕ La squadra B, rossa, schiera 12 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 nel campo previsto per la *multi-partita* 3 contro 3.

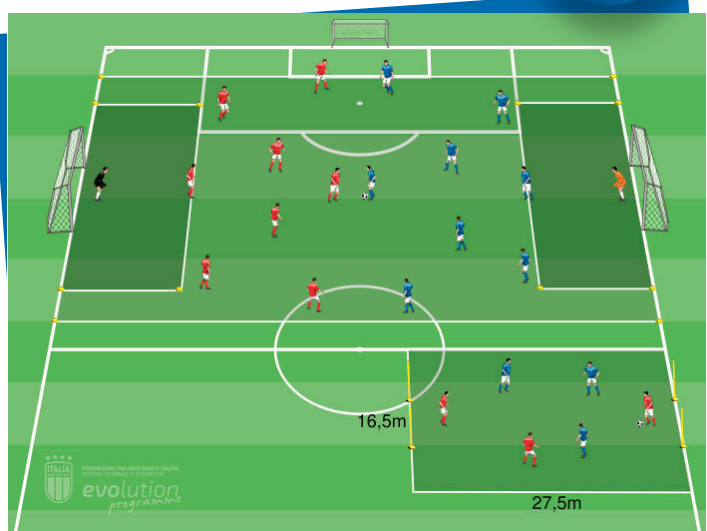


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

Squadra A (blu): 15 giocatori

Squadra B (rossa): 11 giocatori

- ⊕ Oltre alla partita 9 contro 9, i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 4 contro 4 a ranghi misti, realizzata nello spazio di fondo campo.
- ⊕ La squadra A, blu, schiera 15 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 6 nel campo previsto per la *multi-partita* 5 contro 5.
- ⊕ La squadra B, rossa, schiera 11 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 2 nel campo previsto per la *multi-partita* 5 contro 5.

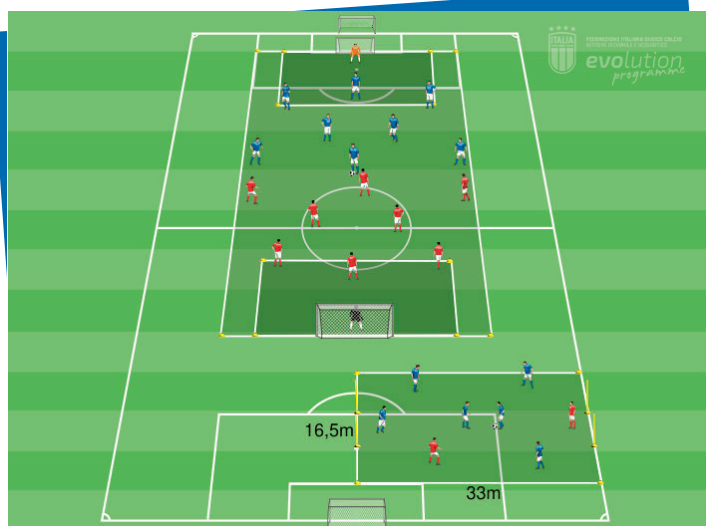


Figura 8



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



U12 UNDER U13

3



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

A partire dalla stagione 2015/2016 è stata inserita la possibilità di svolgere un *4° tempo di gioco* in aggiunta ai 3 normalmente previsti nella categoria U12/U13. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per l'Attività di Base, inserite nella stagione 2023/2024, è quello di renderlo un'abitudine consolidata. L'obiettivo principale di questa ulteriore frazione della partita è garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori.

Tra tutte le attività aggiuntive promosse nelle modalità di gioco per l'Attività di Base, il *4° tempo di gioco* è quella di più semplice realizzazione; tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

- ⚽ **Il regolamento** è identico a quello applicato negli altri 3 tempi (minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori, ecc.)
- ⚽ **Le sostituzioni** si considerano "volanti" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giocatore la maggiore quantità di impiego possibile.
- ⚽ **Il punteggio** si calcola come quello degli altri tempi e va regolarmente registrato nel referto di gara (vedi tabella nella pagina successiva).
- ⚽ **La realizzazione del 4° tempo di gioco va concordata** tra i club **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.

Al fine di una sua corretta e costante applicazione, risulta fondamentale che allenatore e dirigenti prendano in considerazione la portata formativa del 4° tempo di gioco, rendendolo un'abitudine consolidata nelle modalità di gioco della propria Società.



U12 *UNDER* **U13**

4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

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

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

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

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

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

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

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

ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U12/U13

Al fine di permettere a tutti i giocatori la sperimentazione delle molteplici attività previste per l'Attività di Base, vengono proposte delle modalità di rotazione che concedono la più ampia variabilità di esperienze possibile: duello, difesa e attacco nelle situazioni di gioco, *multi-partite*, tempi della partita.

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

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

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

OFF: attacco la porta

DIF: difendo la porta

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

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

ESEMPIO 2						
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	15			11		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	6 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	2 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	6 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	*2 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa



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

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

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

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

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

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 9 contro 9 e i loro compagni impegnati nella *multi-partita*, fa fede il regolamento di gioco della categoria U12/U13.

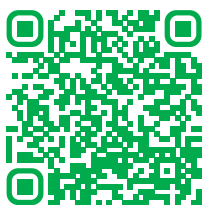
U12 *UNDER* **U13**

5



RICERCHE E NUMERI

Accedendo al link scopri i risultati di alcune ricerche che promuovono
la realizzazione delle modalità di gioco per l'Attività di Base



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



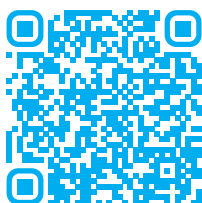
U12 UNDER U13

5



AGGIORNAMENTI

Accedendo al link scopri eventuali aggiornamenti
dei contenuti riportati in questo documento



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

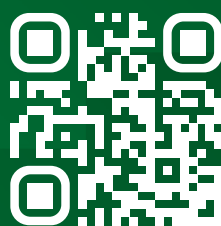




FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE





TORNEONAZIONALE UNDER 13 PRO 2025/2026
1^ fase

RICHIESTA VARIAZIONE GARA

(da comunicare entro i termini previsti dal Comitato/Coordinamento organizzatore)

La Società _____

CHIEDE

che la gara

in calendario il _____ alle ore _____ presso il campo _____

venga disputata il _____ alle ore _____ presso il campo _____

La variazione viene richiesta per il seguente motivo:

La variazione è stata concordata con il sig. _____

avente la qualifica di _____ della società _____

Timbro e firma società richiedente

Timbro e firma per accettazione

Data _____

Riservato al Comitato/Coordinamento Regionale S.G.S.

Pervenuto il _____