

**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**



VADEMECUM PER ALLENATORE E DIRIGENTE

**CATEGORIE DI BASE
PICCOLI AMICI
PRIMI CALCI
PULCINI
ESORDIENTI**

**A cura
del Settore Giovanile
e Scolastico
del Friuli Venezia Giulia**

2018-2019

ATTIVITA' DI BASE

Il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica (SGS), pianificando i programmi dell'Attività di Base, intende promuovere la pratica calcistica giovanile attraverso un corretto e graduale avviamento dei bambini e delle bambine al gioco del calcio

NORME GENERALI:

Caratteristiche dell'attività

L'attività delle categorie di Base ("Piccoli Amici", "Primi Calci", "Pulcini" ed "Esordienti"), ha carattere eminentemente promozionale, ludico e didattico ed è organizzata su base strettamente locale.

Il Settore Giovanile e Scolastico (SGS) del Friuli Venezia Giulia, in conformità al CU n.1 SGS e a quanto già pubblicato sul CU FVG n.3 del 5/7/2018, indica per la s.s. 2018/2019 le seguenti modalità di svolgimento delle attività e gare organizzate dalle Delegazioni del Friuli Venezia Giulia per le categorie di base.

CATEGORIA PICCOLI AMICI E PRIMI CALCI

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo
Piccoli Amici	2012 - 2013 - 2014 (per i nati nel 2013 e 2014, esclusivamente al compimento anagrafico dei 5 anni)	Giochi di abilità tecnica o di vario genere + minipartite 2:2, 3:3,	3 x 10' + 3 x 10' alternati da attività di gioco	15≈30 X 10≈15
Primi Calci	2010 - 2011 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2012 che hanno compiuto i 6 anni di età)	Giochi di abilità tecnica o di vario genere + minipartite 4:4, 5:5	3 x 10' + 3 x 10' alternati da attività di gioco	25≈40 x 12 ≈25

CATEGORIA PULCINI

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo
Pulcini 1° anno	2009 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2010 che hanno compiuto 8 anni di età)*	7:7 (anche più partite contemporaneamente = multipartite)	3-4 x 15'	50≈65 X 35≈45
Pulcini Misti	2008 e/o 2009 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2010 che hanno compiuto 8 anni di età)*	7:7 (anche più partite contemporaneamente = multipartite)	3-4 x 15'	50≈65 X 35≈45
Pulcini 2° anno	2008 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2009)	7:7 (anche più partite contemporaneamente = multipartite)	3-4 x 15'	50≈65 X 35≈45

*NB: il giovane nato nel 2010 e "assicurato" con la Carta Assicurativa della FIGC nella categoria Primi Calci potrà, al compimento dell'ottavo anno, anche giocare nei Pulcini 1° anno o nei Pulcini Misti ma solo a seguito della sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società per la quale è "assicurato" con la Carta Assicurativa della FIGC. Anche se tesserato come *Pulcino*, il giovane nato nel 2010 potrà comunque continuare a giocare nella categoria Primi Calci.

CATEGORIA ESORDIENTI

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo
Esordienti 1° anno	2007 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2008 che hanno compiuto i 10 anni di età) [#]	9:9 (anche più partite contemporaneamente = multipartite)	3-4 x 20'	60≈75 X 40≈50
Esordienti Misti	2006 e/o 2007 (possono partecipare anche i giovani nel 2008 che hanno compiuto i 10 anni di età)	9:9 (anche più partite contemporaneamente = multipartite)	3-4 x 20'	60≈75 X 40≈50
Esordienti 2° anno	2006 (possono partecipare anche al max n. 3 giovani nati nel 2007)	9:9 (anche più partite contemporaneamente = multipartite)	3-4 x 20'	60≈75 X 40≈50

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.

In base al CU n.1 SGS, si precisa che anche nella s.s. 2018/2019:

1. Un giovane calciatore nato nel 2013 **NON** potrà in nessuna occasione giocare nei Primi Calci, anche se avrà compiuto 6 anni di età;
2. Un giovane calciatore nato nel 2011 **NON** potrà in nessuna occasione giocare nei pulcini, anche se avrà compiuto 8 anni di età;
3. Un giovane calciatore nato nel 2009 **NON** potrà in nessuna occasione giocare negli Esordienti, anche se avrà compiuto 10 anni di età;

Le formazioni possono essere composte da soli bambini, da sole bambine o possono essere anche miste. Nell'elenco da presentare all'arbitro, ogni squadra deve inserire il numero più ampio possibile di bambini/e (ogni forma di "convocazione" alla gara, pertanto, è da evitare: **la corretta attività nelle categorie di base deve includere, non escludere**).

Società appartenenti alle Leghe Professionistiche

Le società appartenenti alle Leghe Professionistiche partecipano di norma alle attività delle categorie di base, previste in ambito provinciale, confrontandosi con squadre dilettantistiche appartenenti alla fascia di età di un anno superiore.

IMPORTANTE

Si rammenta che la norma di cui sopra, riferita alle Società appartenenti alle Leghe Professionistiche, **NON** vale per i Tornei organizzati dalle società. In questo caso, se non espressamente autorizzato dal regolamento, le società appartenenti alle Leghe professionistiche giocheranno con i pari età delle società appartenenti alla Lega Nazionale Dilettanti e/o al Settore Giovanile e Scolastico (cfr. art. 6.10, CU n.6 SGS, s.s. 2018/2019)

INDICAZIONI PER LA CATEGORIA “PICCOLI AMICI” e “PRIMI CALCII” - Svolgimento degli incontri

Vengono riportate alcune specifiche riguardanti lo svolgimento degli incontri per la categoria Piccoli Amici e Primi Calci.

Aspetti generali:

- Le attività della categoria Piccoli Amici e Primi Calci vengono svolte secondo la modalità cosiddetta “Festival” in base alla quale gli incontri si svolgeranno obbligatoriamente tra tre o più società;
- L’attività prevede l’esecuzione di più partite 2c2 e 3c3 per la categoria Piccoli Amici e 4c4 e 5c5 per la categoria Primi Calci (3 tempi di gioco di 10’ + 3 tempi di gioco di 10’) alternate da minimo 2 giochi;
- I giochi (che sono obbligatori in tutte le fasce d’età della categoria Piccoli Amici e Primi Calci) devono essere svolti alternati ai tempi di gioco; non è concesso pertanto svolgere i giochi alla fine delle partite;
- Il punteggio dei giochi è fine a se stesso e non influisce in alcun modo sul risultato;
- Durante gli incontri della fase autunnale si consiglia di variare i giochi proposti;
- I “calci di rigore” non sono considerati come “gioco” valido affinché la gara si possa considerare svolta secondo le modalità riportate sul C.U. n°1.

Caratteristiche dei giochi da proporre:

- Nel caso in cui i giochi prevedano delle squadre, queste potranno essere anche miste (quindi con giocatori appartenenti ad entrambe le Società);
- Durante i giochi dovranno essere coinvolti tutti i giovani calciatori o comunque il più possibile contemporaneamente;
- sono da evitare giochi che prevedano l’eliminazione dei concorrenti;
- Sarà opportuno tenere conto dei diversi livelli di abilità dei soggetti coinvolti dando a tutti la possibilità di successo.

Il file *Guida per l’organizzazione delle attività* con un elenco di giochi da poter proporre, già consegnato in formato cartaceo nella s.s. 2016/2017 a tutte le società della regione e pubblicato sul CU n.36 del 18/10/2016, è possibile richiederlo via mail al Settore Giovanile e Scolastico del Friuli Venezia Giulia (friuliveneziagiulia.sgs@figc.it)

Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d’età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	PICCOLI AMICI
Anno di Nascita	2012, 2013 e 2014 (i giovani, in ogni caso devono avere compiuto anagraficamente i 5 anni di età)
Gara/Confronto	Giochi di vario genere + minipartite 2c2 o 3c3 (con o senza portieri)
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno + 3 tempi di 10 minuti ciascuno alternati ad attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc)
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori – orientativamente 15≈30m x 10≈15m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente ≈2,00x≈1m oppure, se con utilizzo dei portieri, orientativamente ≈3,00 x ≈1,50 m (è concesso l’utilizzo dei paletti di plastica per

	delimitare le porte).
Pallone	n°3 in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal 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)

	PRIMI CALCI
Anno di Nascita	2010 e 2011 (possono giocare i giovani nati nel 2012 qualora abbiano compiuto anagraficamente i 6 anni di età)
Gara/Confronto	Giochi di vario genere + minipartite 4c4 o 5c5
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno + 3 tempi di 10 minuti ciascuno alternati ad attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc)
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)
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
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal 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)

	PULCINI		
	Pulcini 1° anno	Pulcini Misti	Pulcini 2° anno
Anno di Nascita	2009 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2010 purchè abbiano anagraficamente compiuto gli 8 anni di età e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini)	2008/2009 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2010 purchè abbiano anagraficamente compiuto otto anni e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini)	2008 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2009)
Gara/Confronto	7c7	7c7	7c7
Tempi di Gioco	3 tempi di 15 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4 tempi - vedi le note successive alle tabelle)		
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)		
Dimensione area di rigore	larghezza ≈25m x lunghezza ≈10m (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: 6 m		
Calcio di Rigore	Si concede per fallo evidente (fermo restando la modalità dell'Autoarbitraggio) Distanza dischetto di 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		
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco		
Retropassaggio con i piedi al portiere	Il retropassaggio al portiere NON può essere preso con le mani dal portiere, ma viene applicato il divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio) (CU SGS n.8, Allegato n.2). Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato		
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)		

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.

Prima della gara della categoria PULCINI le squadre si confronteranno in minipartite 3c3 e in attività con situazioni semplificate, con assegnazione di punti secondo quanto disciplinato in apposita circolare. La fase di attivazione verrà effettuata insieme tenendo conto dei principi indicati dal Settore Giovanile e Scolastico.

NUOVO

	ESORDIENTI		
	Esordienti 1° anno	Misti	Esordienti 2° anno
Anno di Nascita	2007 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2008 purchè abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età)	2006/2007 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2008 purchè abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età)	2006 (possibilità di inserire in lista n.3 giovani del 2007)
Gara/Confronto	9 contro 9		
Tempi di Gioco	3 tempi di 20 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4 tempi - vedi le note successive alle tabelle)		
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)		
Dimensione ara di rigore	(larghezza ≈ 30m x lunghezza ≈ 13m) Si possono usare anche cinesini, ecc		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio"		
Barriera	Distanza barriera: 7 m		
Calcio di Rigore	Si concede per fallo evidente; 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 13 m		
Retropassaggio al Portiere	Concesso il retropassaggio al portiere, fatto salvo che la palla non può essere toccata con le mani dal portiere		
Rimessa da Fondocampo	Zona di 'No Pressing' : in occasione della rimessa dal fondo, 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 sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dall'area 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)
Prima della gara è prevista una rapida sfida di abilità tecnica (shoot-out: 1 vs 1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Sono previste 9 azioni di gioco prima dell'inizio del primo tempo e 9 prima del secondo. La somma dei goal realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'eventuale assegnazione di un punto per la vittoria o il pareggio (per ulteriori dettagli, si veda il paragrafo GIOCHI DI ABILITÀ TECNICA nel presente Vademecum).	

Le gare delle categorie Pulcini ed Esordienti dovranno essere programmate prevedendo, laddove sia possibile usufruire di spazi adeguati, la disputa di più partite contemporaneamente (**"multi partite"**), in modo da aumentare in maniera significativa la partecipazione di ciascun bambino alla gara "ufficiale". Nelle categorie Piccoli Amici e Primi Calci le multipartite sono parte integrante dell'attività.

Ciò significa che non è previsto un numero massimo di giocatori da iscrivere nelle liste di gara e che tutti i calciatori iscritti possono essere utilizzati contemporaneamente. Quindi, qualora il numero di calciatori non fosse sufficiente per disputare, ad esempio, due gare 7c7, sarà possibile realizzare una gara 7c7 e l'altra, ad esempio, 5c5, utilizzando una dimensione del campo idonea all'età dei bambini.

A seconda del numero dei calciatori inseriti in lista, ciascuna squadra deve formare il numero massimo di gruppi squadra, con il fine di disputare il maggior numero di gare e far partecipare il maggior numero di giocatori contemporaneamente.

Per quanto riguarda coloro che rimangono a disposizione, **si precisa che tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare almeno un tempo dei primi due**; pertanto, al termine del primo tempo vanno effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati che non hanno giocato il primo tempo non possono più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo, tranne che per validi motivi di salute; durante il 2° tempo sarà possibile sostituire i bambini che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo le sostituzioni si effettuano con la procedura cosiddetta "volante", assicurando così ad ogni bambino in elenco una presenza in gara quanto più ampia possibile.

Tutti gli iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo per intero durante ciascuna gara

La gara potrà prevedere la disputa di "4" (quattro) tempi di gioco della medesima durata (15' per i Pulcini, 20' per gli Esordienti), sempre con l'obiettivo di far giocare di più e per più tempo i giovani calciatori partecipanti all'incontro. L'utilizzo dei 4 tempi va segnalato a referto. Il 4° tempo è a tutti gli effetti un tempo ufficiale.

Alle società che realizzeranno le "multi partite" o i "4 tempi" in ottemperanza ai principi e alle modalità sopra descritte, verranno assegnati dei benefit che si aggiungeranno alla graduatoria di merito prevista in ciascuna categoria per la partecipazione alla Festa categoria Pulcini già "Sei Bravo a... Scuola Calcio" e alla Festa categoria Esordienti già "Fair Play".

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

Ferma restando la validità sul piano didattico-formativo della suddivisione della gara in tre tempi di gioco, formula tra l'altro adottata da diverse Federazioni Estere, nel caso in cui le condizioni meteorologiche non consentano l'utilizzo di tale formula e in via del tutto eccezionale, i Responsabili Tecnici delle Società che danno vita agli incontri, in accordo con il Dirigente Arbitro, possono utilizzare la formula dei due tempi di gioco, la cui durata dipende dalla categoria o fascia d'età di riferimento, in particolare:

Pulcini: 2 tempi da 20' ciascuno

Esordienti: 2 tempi da 25' ciascuno

In tal caso al termine del primo tempo tutti i calciatori in elenco, che non sono stati ancora utilizzati, devono obbligatoriamente prendere parte alla gara dal 1° minuto del secondo tempo e non possono più uscire dal campo di gioco, fatti salvi, naturalmente, eventuali casi di infortunio mentre durante il gioco sarà possibile sostituire i bambini che hanno già preso parte per intero al primo tempo

Time out

In entrambe le categorie (Pulcini ed Esordienti) è possibile ed opportuno l'utilizzo di un Time-out della durata di 1' per ciascuna squadra, nell'arco della stessa gara. È consentito l'utilizzo di un Time-out della durata di 1' per ciascuna squadra e per ogni tempo di gioco.

Risultato della gara

Si ribadisce ulteriormente che il risultato della gara (anche nei Tornei organizzati da società – art. 6.5, CU SGS n.6, s.s. 2018/2019) dovrà essere indicato secondo le modalità descritte di seguito, trascrivendo nel referto gara il numero dei tempi di gioco vinti o pareggiati da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato) e non riportando la somma delle reti realizzate. Alla gara dovrà poi essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio conseguito nel gioco tecnico (per la categoria Esordienti) o il punteggio previsto dalla apposita circolare (per la categoria Pulcini).

Nel ribadire, quindi, che il risultato della gara nasce dalla somma dei risultati dei tre o quattro tempi, si rimanda, per le diverse combinazioni di risultato finale, all'apposita tabella esemplificativa riportata qui di seguito (esempio nel caso di gara con 3 tempi di gioco):

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

Per determinare il risultato finale, alla gara dovrà essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio nel gioco tecnico eventualmente disputato.

3C3 E SITUAZIONI SEMPLIFICATE

Categoria PULCINI

Si veda la circolare esplicativa del Settore Giovanile e Scolastico nazionale

GIOCHI DI ABILITÀ TECNICA

SHOOT-OUT 1c1 Portiere per la categoria ESORDIENTI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli "Shoot-Out": 1:1 Portiere per la categoria ESORDIENTI, ossia tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano (anche 1cP).
2. L'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling;
3. I calciatori che svolgono il ruolo di attaccanti partono con la palla da una distanza di mt. 20 dalla porta ed hanno il tempo massimo di 8" per terminare l'azione. La partenza viene determinata dal fischio dell'arbitro. Dal fischio dell'arbitro parte il conteggio del tempo;
4. il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione degli attaccanti (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro)

5. Nel caso di respinta del portiere, del palo o della traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
6. Gli "Shootout" verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:
 - a. prima dell'inizio del primo tempo della gara verranno effettuati n°9 azioni di "Shootout 1:P" per squadra, coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al primo tempo, compreso il portiere;
 - b. prima del secondo tempo verranno effettuati ulteriori n°9 azioni di "Shootout 1:P", coinvolgendo allo stesso modo i calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, compreso il portiere;
7. Al termine degli "Shootout" verrà considerata la somma dei goal realizzati da entrambe le squadre nelle due fasi.

La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco).

In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.

CONDUZIONE TECNICA DELLE SQUADRE

Le società che svolgono attività in almeno una delle categorie di base dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale UEFA o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di Terza Categoria (ante 1998) rilasciata dal Settore Tecnico (art. 1.1 lettera c), CU n.1 SGS, s.s. 2018/2019). Dalla s.s. 2020/2021 le medesime società dovranno tesserare almeno un tecnico con qualifica federale rilasciata dal Settore Tecnico per ogni categoria di base (art. 13, Regolamento del Settore Tecnico, CU FIGC n.69 del 13 giugno 2018).

ARBITRAGGIO DELLE GARE

IMPORTANTE

Anche nella corrente stagione sportiva le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il **"metodo dell'autoarbitraggio"** (anche nei Tornei organizzati dalle società).

Il Settore Giovanile e Scolastico del Friuli Venezia Giulia ha prodotto un DVD relativo al metodo dell'Autoarbitraggio che è stato presentato e consegnato a tutte le società della regione durante la s.s. 2016/2017.

Il Video è anche reperibile on line al seguente link: https://www.youtube.com/watch?v=o_Lo2XxkJsQ

Tale opportunità (*Metodo dell'autoarbitraggio*) prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al Dirigente Arbitro eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto. Le linee Guida per proporre correttamente il *Metodo dell'Autoarbitraggio* sono presenti alla fine del presente Vademecum.

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

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

- Tecnici: a tal proposito potranno essere utilizzate una delle seguenti formule:
 - o Tecnici della società ospitante
 - o Tecnici della società ospitata
 - o Arbitraggio di un tempo ciascuno da parte dei tecnici di entrambe le squadre ed un tempo con formula dell'autoarbitraggio
- Calciatori della categoria Allievi, Juniores o Prima Squadra tesserati per la stessa Società
- Dirigenti

In tutti i casi sopracitati, 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).

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

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

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

Il Settore Giovanile e Scolastico, di concerto con l'Associazione Italiana Arbitri e in collaborazione con la LND, organizzerà Incontri di Formazione sulle regole di gioco e la funzione arbitrale per l'abilitazione a Dirigente Arbitro (= *Corso per Dirigente Arbitro*). I dettagli saranno pubblicati, come sempre, sui Comunicati Ufficiali provinciali e distrettuali.

Nella s.s. 2018/2019 la funzione arbitrale nelle categorie di Base (Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti) potrà essere svolta dai *Dirigenti Arbitro* che:

- a) hanno frequentato l'apposito Corso Informativo di 3 ore organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico (SGS) nelle s.s. 2016/2017 e 2017/2018 (la cui validità è di 3 anni),
- b) hanno frequentato l'apposito Corso Informativo organizzato nelle stagioni sportive antecedenti alla s.s. 2016/2017. Costoro, tuttavia, dovranno partecipare ad un incontro di Aggiornamento di 2 ore organizzato dal SGS regionale. Tale aggiornamento varrà per 3 stagioni sportive.

Al termine della gara, i Dirigenti Accompagnatori delle due squadre debbono firmare, per avallo, il referto gara e completare le voci per loro previste. Il Dirigente Arbitro provvederà a completare il referto in tutte le altre voci previste. In caso di eventuale disaccordo, il Dirigente Accompagnatore può/deve far riportare le relative osservazioni nel referto.

La Società ospitante deve trasmettere il referto arbitrale **entro e non oltre la disputa della gara successiva**, alla Delegazione della L.N.D. territorialmente competente.

In caso di mancato ricevimento del referto entro il termine di 10 giorni, potranno essere applicati i previsti provvedimenti disciplinari.

Le Delegazioni della L.N.D. territorialmente competenti, con modalità proprie, forniranno alle Società i moduli di rapporto di gara (= referto di gara) predisposti dal Settore Giovanile e Scolastico Regionale.

“Terzo Tempo o Tempo Supplementare FAIR PLAY”

Il Settore Giovanile e Scolastico raccomanda a tutte le società che svolgono attività nelle categorie di base, a partire dalla categoria Piccoli Amici, ma soprattutto nelle categorie Pulcini ed Esordienti, di prevedere, al termine dei confronti che vedono protagonisti i bambini/e di due o più squadre, l'organizzazione di un “tempo supplementare” denominato “FAIR PLAY”, in cui le società e famiglie mettono a disposizione dei giovani calciatori e calciatrici una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

Green Card

Nelle categorie di base dei Pulcini e degli Esordienti, coloro che vengono preposti alla direzione delle gare potranno utilizzare la cosiddetta “Green Card”, il cartellino verde che

premia i giovani calciatori che si rendano protagonisti di particolari gesti di “Fair Play” (Gioco Giusto).

I casi di particolare Fair Play (Gioco Giusto - in sostanza gesti di significativa sportività nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico e dei compagni di gioco) - dovranno essere segnalati alla Delegazione competente per territorio, che provvederà alla più opportuna divulgazione, informando inoltre il Settore Giovanile e Scolastico che ne assicurerà la pubblicazione sul proprio sito internet.

NUOVO

- prima della gara della categoria PULCINI è prevista attività di attivazione (riscaldamento) che le squadre ed i tecnici potranno effettuare insieme.
- A seguito dell'attivazione nella categoria PULCINI è previsto il gioco tecnico che coinvolgerà tutti i calciatori con mini-partite 3c3 e situazioni semplici, a cui seguirà la gara 7c7

Per i dettagli dell'attività proposta si veda quanto pubblicato su apposita Circolare esplicativa SGS nazionale.

Saluti

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, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

“Il Settore Giovanile e Scolastico verificherà il rispetto delle norme tecniche, didattiche ed organizzative relative alle categorie di base, effettuando dei controlli a campione per accertare il rispetto delle normative tecniche volte a tutelare, formare e coinvolgere i giovani calciatori che debbono giocare comunque, indipendentemente dalle qualità tecniche di ognuno.” (CU n.1 SGS s.s. 2018/2019, art. 1.1, pag. 11)

ATTIVITÀ CON ENTI DI PROMOZIONE SPORTIVA

Alle Società affiliate alla FIGC è consentita la partecipazione ad attività organizzate esclusivamente dagli Enti di Promozione Sportiva riconosciuti dal CONI con i quali è stata sottoscritta apposita convenzione con il Settore Giovanile e Scolastico. Eventuali accordi di convenzione con Enti di Promozione saranno comunicati con apposito Comunicato Ufficiale del Settore Giovanile e Scolastico (CU n.6 SGS, art. 11, pag. 12).

REGOLAMENTAZIONE DEI TORNEI ORGANIZZATI DALLE SOCIETÀ

(Dettagliate e più complete disposizioni sono consultabili sul CU n.6 Guida ai Regolamenti dei Tornei Giovanili organizzati da società per la s.s. 2018/2019, edita dal SGS, scaricabile dal sito www.settoregiovanile.figc.it)

L'organizzazione di un torneo è esclusivamente riservata ad una o più Società regolarmente affiliate alla FIGC (con almeno 1 anno di attività) o ai Comitati Regionali e alle Delegazioni della LND territorialmente competenti, che possono avvalersi della collaborazione o del patrocinio di Enti pubblici e morali: Regioni, Province, Comuni, Circostrizioni, Istituti Bancari, Pro-Loco, Aziende Turistiche, strutture periferiche di altre Federazioni Sportive, Associazioni Culturali, Religiose, di volontariato ecc.

**Non è consentito alle Società organizzare Tornei al di fuori del proprio territorio regionale.
In nessun Torneo è consentita la partecipazione di calciatori “fuori quota”.**

I Tornei che prevedono la partecipazione di un numero massimo di 3 (tre) squadre di provincia limitrofa confinante, ma di Regione diversa rispetto alla sede in cui viene organizzato il Torneo, sono assimilabili come Tornei a carattere Regionale

Per conoscere le Categorie giovanili aventi titolo di partecipazione ai tornei organizzati da Società, si veda il CU n°1 del SGS e/o la Guida ai Tornei edita dal SGS Nazionale.

I regolamenti devono essere redatti solo ed esclusivamente seguendo lo schema dei fac-simili predisposti dal Settore Giovanile e Scolastico, che possono essere richiesti al Settore Giovanile e Scolastico Regionale, ai Comitati Regionali, alle Delegazioni della LND territorialmente competenti o scaricati dal sito www.settoregiovanile.figc.it alla voce “Tornei”

“PICCOLI AMICI” (nati dal 01.01.2012 al compimento anagrafico del 5° anno di età): in questa categoria è categoricamente vietato organizzare Tornei e Manifestazioni a carattere Internazionale e Nazionale o partecipare a Tornei all’Estero (in quanto l’attività di tale categoria deve essere prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici, metodologici e tecnico-didattici).

È invece consentito organizzare Manifestazioni, preferibilmente a carattere Locale o Provinciale, nelle quali, peraltro, non dovranno essere previste né formazione di classifiche né, tanto meno, graduatorie di merito e/o fasi di qualificazione. Non sono previsti punteggi per le partite vinte o pareggiate. In altri termini, non sono previste le formule tipiche dei Tornei.

“PRIMI CALCI” (nati dal 01/01/2010 al 31/12/2011; è possibile utilizzare giovani nati nel 2012 dopo il compimento del 6° anno di età): per questa categoria, i tornei devono obbligatoriamente prevedere anche un gioco ludico da effettuare prima delle partite, la cui descrizione deve essere allegata al regolamento. Come per i Piccoli Amici, anche in questi tornei è vietata qualsiasi tipo di graduatoria o classifica finale.

Formula del torneo

Si raccomanda la massima chiarezza nel definire la formula del torneo (che deve corrispondere al programma gare) e le modalità di qualificazione, in modo da evitare l’insorgere di qualsiasi dubbio interpretativo. Nella Categoria **Pulcini**, non sono consentiti i calci di rigore o i tempi supplementari per determinare l’accesso alla eventuale fase successiva; pertanto, non è possibile prevedere formule di torneo che prevedano partite ad eliminazione diretta (es. ottavi di finale quarti di finale, semifinali e finali a due squadre).

Risultato della Gara e risultato finale

Anche nei tornei Esordienti e Pulcini organizzati da società il risultato della “GARA” è determinato dalla somma dei due o tre tempi di gioco vinti, pareggiati o persi. Sarà attribuito un punto a ciascuna squadra per ogni tempo vinto o pareggiato. Nessun punto in caso di sconfitta. La somma dei punti ottenuti determinerà il risultato della gara.

Prestiti

Per la categoria Esordienti sarà possibile utilizzare un numero massimo di tre giocatori in prestito solo per le società che ne avranno fatto richiesta ed ottenuto l’autorizzazione per sottoporre a prova giovani calciatori da parte del SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO della FIGC (vedi CU n.1 SGS, art. 2.6 “Raduni e provini giovani calciatori”). L’opportunità è limitata esclusivamente per i Tornei a carattere Internazionale e Nazionale per partecipare a Tornei della medesima categoria di appartenenza. È vietato utilizzare il prestito della categoria

Esordienti per partecipare a tornei della categoria Giovanissimi anche se hanno compiuto il 12° anno d'età.

Nella categoria Pulcini i prestiti sono vietati in qualunque tipologia di torneo.

Nei tornei a carattere internazionale, Regionale, Provinciale e Locale i prestiti sono vietati sia nella categoria Esordienti che in quella Pulcini.

Partecipazione di squadre giovanili italiane a Tornei all'Estero

Le richieste di partecipazione a Tornei all'estero debbono essere trasmesse all'Ufficio Tornei del Settore, per il tramite del Comitato Regionale territorialmente competente, **almeno 45 (quarantacinque) giorni prima** dell'inizio delle citate manifestazioni.

Tutte le Società affiliate alla FIGC che organizzino Tornei senza la prescritta autorizzazione, che partecipano a Tornei non autorizzati, che partecipino a Tornei all'Estero senza autorizzazione, che non rispettino le norme contenute nei regolamenti dei Tornei approvati e quelle riportate sul C.U. n. 1 e seguenti, sono passibili di deferimento ai competenti organi disciplinari.

PROVINI PRESSO SOCIETÀ e RADUNI SELETTIVI DI GIOVANI CALCIATORI

Vengono considerati "Provinci", le modalità con cui una società, con il fine di approfondire la conoscenza di un giovane calciatore selezionato e verificare con maggiore consapevolezza la scelta effettuata, convoca un giocatore di altra società presso la propria struttura per "sottoporlo a prova", prevedendo l'inserimento in un proprio gruppo-squadra.

Vengono considerati "Raduni di selezione" o "Raduni selettivi", le attività organizzate dalle società (in proprio o in collaborazione con altri club affiliati alla FIGC), durante le quali vengono coinvolti in gruppo giovani calciatori tesserati per altre società.

Le procedure in base alle quali le società interessate possono essere autorizzate a svolgere raduni selettivi e/o provini sono specificate nel CU n.1 SGS, art.2.6 (scaricabile dal sito www.settoregiovanile.figc.it) e sul CU FVG n. 11 del 9/8/2018.

In questa sede preme ricordare che le società che intendono "sottoporre a prova" un giocatore devono chiedere autorizzazione preventiva **entro e non oltre il 30 novembre 2018** (entro il 30/9/2018 per chi era già autorizzato nella s.s. 2017/2018) al Settore Giovanile e Scolastico (e per conoscenza al Comitato Regionale LND e al Coordinatore Federale Regionale SGS di appartenenza), con lettera a firma del legale rappresentante o del Responsabile del Settore Giovanile.

Si sottolinea che, al di fuori di quelle sopra specificate, non esistono altre modalità in base alle quali un giovane calciatore tesserato per una società possa fare attività (allenamenti o provini) presso gruppi squadra di altre società, anche se provvisto di nulla osta da parte della società di appartenenza (nulla osta che pertanto non ha nessun valore se non rientra in quanto previsto dall'art. 2.6 del CU n.1 SGS).

GARE AMICHEVOLI

Amichevoli a carattere locale/provinciale/regionale

Qualora una Società intenda organizzare incontri amichevoli a carattere Regionale, Provinciale o Locale, la società stessa dovrà preventivamente informare la Delegazione territorialmente competente **almeno 24 ore prima della disputa della gara, esclusivamente mediante l'apposito modulo** (scaricabile dal sito www.settoregiovanile.figc.it alla voce "Tornei"). Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della gara, la categoria coinvolta, il nominativo e l'indirizzo preciso del campo di giuoco, il nominativo del responsabile

dell'organizzazione, il nominativo del responsabile organizzativo della squadra avversaria. La richiesta completa dei dati sopra citati costituisce autorizzazione allo svolgimento. Qualora il Comitato Regionale o la Delegazione riceva richieste incomplete delle informazioni NON autorizzerà la gara.

Amichevoli a carattere nazionale (con squadre di fuori regione)

Le richieste per l'organizzazione di incontri amichevoli a carattere Nazionale devono essere inviate (esclusivamente mediante l'apposito modulo, scaricabile dal sito www.settoregiovanile.figc.it alla voce "Tornei") all'Ufficio Tornei del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC tramite i Comitati Regionali competenti nel territorio almeno 5 giorni prima della disputa della gara. Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della gara, la categoria coinvolta, il nominativo e l'indirizzo preciso del campo di giuoco, il nominativo ed il telefono del responsabile dell'organizzazione, il nominativo ed il telefono del responsabile organizzativo della squadra avversaria. Esaminata la richiesta la FIGC – SGS provvederà ad autorizzare la disputa della gara dando comunicazione al Comitato Regionale LND e al Coordinamento Federale Regionale SGS competente sul territorio ed alle Leghe di competenza.

Qualora le richieste vengano inviate incomplete dei dati sopra citati la gara NON verrà autorizzata.

Amichevoli a carattere Internazionale

In base alla Circolare n°1273 della FIFA in vigore dal 1 agosto 2011, le richieste di autorizzazione per l'organizzazione di incontri amichevoli a carattere internazionale (mediante l'apposito modulo scaricabile dal sito www.settoregiovanile.figc.it alla voce "Tornei") devono pervenire all'Ufficio Tornei del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC tramite i Comitati Regionali competenti nel territorio almeno 20 giorni prima della data prevista per l'incontro.

Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della gara, la categoria coinvolta, il nominativo e l'indirizzo preciso del campo di giuoco, il nominativo ed il telefono del responsabile dell'organizzazione, il nominativo ed il telefono del responsabile organizzativo della squadra avversaria, e l'autorizzazione rilasciata dalla Federazione di appartenenza. Esaminata la richiesta la FIGC – SGS provvederà ad autorizzare la disputa della gara dando comunicazione al Comitato Regionale LND e al Coordinamento Federale Regionale SGS competente sul territorio ed alle Leghe di appartenenza.

Qualora le richieste vengano inviate incomplete dei dati sopra citati la gara NON verrà autorizzata.

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.

Tutte le Società affiliate alla FIGC, che svolgono gare amichevoli senza autorizzazione, sono passibili di deferimento ai competenti organi disciplinari.

CENTRI ESTIVI

Le società affiliate alla FIGC possono autonomamente organizzare Centri Estivi o Camp Estivi la cui finalità e relative attività siano in linea con i principi del Settore Giovanile e Scolastico.

Non è pertanto consentito che i Centri Estivi abbiano finalità di selezione di giovani calciatori/calciatrici.

A tal fine le società sono tenute a darne comunicazione al Coordinatore Federale del Settore Giovanile e Scolastico territorialmente competente, indicando luogo, periodo e tipologia del Centro.

A tal proposito si ricorda che, come da Circolare FIFA del 23 ottobre 2013, le società che intendono organizzare Centri Estivi all'estero sono tenute a darne informazione alla propria Federazione di appartenenza e alla Federazione calcistica del paese in cui si volge il Centro, comunicando date, luogo e periodo di svolgimento e tipologia di Centro che la società intende organizzare.

In merito all'organizzazione dei Centri Estivi, si precisa quanto segue:

1. I giovani potranno partecipare alle attività dei Centri Estivi organizzati da società diverse da quelle di appartenenza, a condizione che quest'ultima autorizzi tale partecipazione;
2. La società organizzatrice dovrà garantire idonea copertura assicurativa a favore dei giovani che risultano tesserati per altre società o che non risultano tesserati per alcuna società;
3. Le disposizioni federali che regolano l'attività dei Tecnici escludono che gli stessi possano svolgere detto ruolo per più di una società e pertanto essi possono essere coinvolti in tali iniziative soltanto a nome delle società per le quali sono tesserati.

(CU n.1 SGS, s.s. 2018/2019, art. 10.1, pag.42)

Alla luce di quanto sopra, per i CENTRI ESTIVI organizzati in Friuli Venezia Giulia dal 1 luglio 2018 la società organizzatrice è tenuta a darne comunicazione, indicando luogo, periodo e tipologia dell'evento organizzato, esclusivamente ai seguenti indirizzi mail: friuliveneziaigiulia.sgs@figc.it e g.messina@figc.it

Si sottolinea ancora che i CENTRI ESTIVI non devono avere finalità selettive (per finalità selettive esistono i *Raduni Selettivi* e i *Provini presso società*, normati dall'art. 2.6 del CU n.1 SGS s.s. 2018/2019). (nota pubblicata sul CU FVG n.3 del 5/7/2018)

ALLENATORI - preclusioni e sanzioni

"I tecnici iscritti negli albi o elenchi o ruoli tenuti dal Settore Tecnico debbono chiedere il tesseramento per la società per la quale intendono prestare la propria attività." (art. 38, comma 1, N.O.I.F., Norme Organizzative Interne Federali)

"I tecnici, nel corso della medesima stagione sportiva, non possono tesserarsi né, indipendentemente dal tesseramento, svolgere attività per più di una società, neppure con mansioni diverse [...]" (comma 1, art.41 del Regolamento del Settore Tecnico).

"Ai Tecnici inquadrati nell'Albo del Settore Tecnico è fatto divieto di trattare direttamente o indirettamente e comunque di svolgere attività collegate al trasferimento ed al collocamento dei calciatori. Essi sono soltanto legittimati a fornire alle società di appartenenza la loro consulenza di natura esclusivamente tecnica." (comma 3, art.41 del Regolamento del Settore Tecnico).

“La violazione delle disposizioni di cui ai commi precedenti comporta l'adozione di provvedimenti disciplinari della Commissione Disciplinare del Settore Tecnico.” (comma 7, art.41 del Regolamento del Settore Tecnico).

SCUOLE DI CALCIO

Le Scuole di Calcio e di Calcio a 5 vengono riconosciute dalla F.I.G.C. che ne cura il controllo e il coordinamento per il tramite del Settore Giovanile e Scolastico sulla base dei criteri stabiliti di intesa con il Settore Tecnico.

Il sistema di riconoscimento delle Scuole di Calcio, al fine di migliorare lo standard qualitativo delle società che svolgono attività nelle categorie di base, risulta modificato rispetto alle scorse stagioni sportive.

Tali nuove modalità sono state pubblicate sul CU n.2 del SGS pubblicato in data 15 luglio 2018, scaricabile direttamente dal sito del Settore Giovanile e Scolastico (www.settoregiovanile.figc.it). Le tipologie previste anche per la s.s. 2018/2019 sono:

- 1) *Centro Calcistico di Base*,
- 2) *Scuola di Calcio*,
- 3) *Scuola di Calcio di Élite*.

Al riguardo, si invitano le società interessate ad essere qualificate come *Scuole di Calcio* o *Scuola di Calcio di Élite* a consultare le date perentorie previste.

Per l'invio della documentazione prevista al riconoscimento di *Centro Calcistico di Base*, *Scuola di Calcio* e *Scuola di Calcio élite*, ferme restando le date perentorie previste nel CU n.2 dal SGS Nazionale, le società sono invitate ad attenersi alle disposizioni pubblicate di volta in volta sul CU regionale e sui CU delle Delegazioni territorialmente competenti (vedasi CU FVG n. 10 del 7/8/2018 e CU FVG n. 11 del 9/8/2018)

UTILIZZO LOGO DELLA FIGC

Le società, anche se regolarmente affiliate, NON possono utilizzare il logo della FIGC e/o del Settore Giovanile e Scolastico su indumenti sportivi, brochure, locandine, cartelloni, carta intestata, ecc. se non espressamente autorizzati. La norma vale anche nel caso di materiale (es. brochure, locandine, striscioni, ecc.) relativo a Tornei organizzati dalle società, seppur autorizzati dalla FIGC. Tutte le Società affiliate alla FIGC che utilizzano il Logo della FIGC senza la prescritta autorizzazione sono passibili di deferimento ai competenti organi disciplinari.

Attraverso il Manuale allegato al CU n.2 SGS (scaricabile dal sito www.settoregiovanile.figc.it - vedasi anche CU FVG n. 11 del 9/8/2018) le Società riconosciute come *Scuole di Calcio* e *Scuole di Calcio élite* dalla presente s.s. 2018/2019 hanno la possibilità di utilizzare il marchio “Scuola Calcio - Settore Giovanile e Scolastico” o “Scuola Calcio Élite - Settore Giovanile e Scolastico” (marchio + logo FIGC) in modo che possano avere maggiori opportunità per promuovere le iniziative sia di carattere promozionale che educativo.

Il presente *Vademecum*, a cura del Coordinatore Federale Regionale della FIGC SGS FVG prof. Giovanni Messina, è un ausilio per i tecnici e i dirigenti che operano per l'attività di base.

Il presente *Vademecum* fa ampio riferimento al CU n.1 e successivi del SGS.

Per quanto non specificatamente contemplato in questo *Vademecum*, si faccia direttamente riferimento ai CU e alle apposite Circolari esplicative del SGS (scaricabili dal sito www.settoregiovanile.figc.it).

Copia digitale del seguente *Vademecum* è possibile richiederla al Settore Giovanile e Scolastico Regionale (friu@livezenziagiulia.sgs@figc.it)



L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso

“Visti i positivi riscontri avuti, nella corrente stagione sportiva le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il “metodo dell’autoarbitraggio” [...].

Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.”

(pag. 32, Comunicato n°1 del Settore Giovanile e Scolastico, s.s. 2011/2012)

A seguito dell'introduzione delle modalità di Autoarbitraggio nella categoria Pulcini, si vogliono sintetizzare alcuni aspetti caratteristici e delle sue modalità di esecuzione.

Innanzitutto ci preme sottolineare l'importanza di avere una guida di riferimento in ciascuna gara, che riteniamo debba essere il Dirigente-Arbitro, ossia una persona adeguatamente formata per adempiere tale compito.

FINALITÀ

1. Stimolare l'auto-organizzazione
2. Conoscere e applicare correttamente il Regolamento di Gioco
3. Creare un clima positivo
4. Educare ed insegnare, giocando.

IL RUOLO DEL DIRIGENTE ARBITRO

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

(fonte: Guida Tecnica per le Scuole di Calcio, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 40)



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Il Dirigente Arbitro garantisce lo *“Spirito di Gioco”*, assicurando:

1. Sicurezza dei giocatori
2. Pari opportunità di gioco
3. Continuità del gioco
4. Piacere di giocare

“Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi è parte di un contesto di apprendimento.”

(Guida Tecnica per le Scuole di Calcio, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 38).

COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

Prima della gara

- ✓ Definire, con i Tecnici e i Dirigenti delle squadre coinvolte, modalità di intervento nel corso della gara, seguendo le linee guida della FIGC-Settore Giovanile e Scolastico
- ✓ Identificare (in base alle vigenti norme) i giocatori riportati nella lista gara, insieme ad un Dirigente della Squadra con cui avviene il confronto
- ✓ Spiegare e/o ricordare ai giovani calciatori la modalità dell'autoarbitraggio e alcune regole significative del gioco
- ✓ Dare istruzioni pratiche ai giovani calciatori (es. “quando volete richiamare l'attenzione su una irregolarità, alzate la mano e chiamate a voce alta «punizione» oppure «fallo»...”)
- ✓ Fare l'ingresso in campo e i saluti

La fase che precede la gara è sicuramente molto importante per favorire la conoscenza tra i bambini delle due squadre e tra gli adulti coinvolti (tecnici e dirigenti), aiutando a creare un clima positivo per permettere ai bambini coinvolti di esprimere al meglio le proprie abilità.

Durante la gara

- ✓ Supervisionare la gara
- ✓ Intervenire se **STRETTAMENTE NECESSARIO** (per infortuni, per garantire la sicurezza, in caso di evidenti e gravi scorrettezze...)
- ✓ Favorire l'autogestione della partita: *per tale motivo potrebbe risultare utile individuare 1-2 bambini di ciascuna squadra che, in caso di situazioni dubbie, possano decidere in merito insieme ai bambini eventualmente coinvolti. In ogni caso è bene che situazioni del genere siano comunque osservate con estrema attenzione dal Dirigente-Arbitro e comunque dai Tecnici e dai Dirigenti*
- ✓ Negli intervalli tra i 3 o 4 tempi, informare i giovani calciatori di eventuali comportamenti non consoni svoltisi durante la gara e dare indicazioni propositive al riguardo (es. “quando cerchi di prendere la palla all'avversario, fallo senza spingere”, “ricordati che quando esegui la rimessa laterale i piedi devono essere fuori dal campo”, ecc).



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

- ✓ Cronometrare il tempo di gioco
- ✓ Fermare il tempo di gioco per il *Time Out* chiesto dai tecnici
- ✓ Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una "GREEN CARD", che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
- ✓ Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base

➔ Si consiglia di utilizzare un taccuino dove registrare le osservazioni da riportare ai giocatori durante l'intervallo fra i tempi di gioco e dove registrare le sostituzioni dei giocatori.

Dopo la gara

- ✓ Fare eseguire i saluti
- ✓ Fornire, quando necessario, feedback ai giovani calciatori e/o ai Tecnici e Dirigenti
- ✓ Compilare il referto e sottoscriverlo unitamente ai Dirigenti delle due squadre
- ✓ Favorire l'organizzazione del "Terzo Tempo Fair Play", invitando i genitori a portare una merenda da far condividere a tutti i bambini che hanno partecipato alla gara (Tè caldo, crostata, ecc.)

Suggerimenti e linee guida

È opportuno che i bambini, prima di prendere parte alle gare, vengano formati sulle regole del gioco. Pertanto ciascuna società dovrà occuparsi di coinvolgere esperti delle regole del gioco applicate nell'Attività di Base, come, ad esempio:

- la Sezione AIA di appartenenza
- gli Arbitri (in attività o dimessi)
- gli Esperti dell'Attività di Base messi a disposizione del Coordinamento Federale Regionale-SGS
- i Dirigenti-Arbitro appositamente formati

È quindi evidente che durante gli allenamenti settimanali il Tecnico dovrà "allenare" i giovani calciatori all'autoarbitraggio, in accordo con le finalità di cui sopra.

È molto importante che le società informino i genitori dei giovani calciatori sulla Modalità dell'Autoarbitraggio, sulle sue finalità e sulle modalità esecutive, così da creare quell'ideale clima positivo in cui il giovane calciatore possa apprendere nel miglior modo possibile.

Durante la gara, tecnico, dirigenti accompagnatori e pubblico devono fare attenzione a non influenzare le decisioni dei giocatori (es. "prendila che è nostra!", "vai avanti che non è fallo" ecc.).



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

In caso di particolari situazioni di gioco, di seguito sono schematizzate alcune semplici soluzioni:

Situazione	Soluzione
- Barriera	Dare indicazioni per il posizionamento
- Calci di Punizione	Suggerire un segnale per dare il "via" *
- Grave scorrettezza	Intervento del D.A.
- Giocatore deve allacciarsi le scarpe	Il bambino chiama l'interruzione della partita
- Non trovano accordo sul fallo	"Palla a due"

(Slides presentate ai corsi informativi per Dirigente-Arbitro dal dott. Stefano Florit)

Situazione	Soluzione
- Sostituzione di un giocatore	Cambio volante
- Tempo di gioco	Viene definito dal D.A.
- Rimessa laterale <u>platealmente</u> scorretta	Intervento del D.A.
- ?

Attendere un attimo prima di intervenire!!*

Si ringrazia il Coordinamento Federale Regionale Friuli Venezia Giulia del Settore Giovanile e Scolastico per il contributo offerto per la realizzazione di tale documento

FIGC

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

COORDINAMENTO FEDERALE DEL FRIULI VENEZIA GIULIA

Via Carducci, 22 - 34125 Trieste (TS)

Tel. 040 766993 - Fax: 040 7606444

E-mail: friuliveneziagiulia.sgs@figc.it

Coordinatore Federale Regionale:

Giovanni Messina

E-mail: g.messina@figc.it

UFFICIO ATTIVITÀ DI BASE

Responsabile Regionale Attività di Base:

Carlo Giorgiutti

Collaboratore Regionale Attività di Base:

Bruno Raicovi

E-mail: base.friuliveneziagiuliasgs@figc.it

COLLABORATORI ATTIVITÀ DI BASE

Maurizio Zorba

(Responsabile Tecnico CFT San Giorgio di Nogaro, UD)

Antonio Borriello

(Responsabile Tecnico CFT Casarsa della Delizia, PN)

Barbara Lesa

(Delegata Regionale SGS Calcio Femminile)

Andrea Sabalino

(Delegato Regionale SGS C5)

Luca Modolo

(Referente Psicologia dello Sport)

Aniello Marano, Mario Adamic,
Giuseppe Vacca, Cinzia Lucca,
Damiano Bari, Giuseppe Roviglio,
Maurizio Zanello, Andrea Moras,
Francesca Palombini, Chiara Mantesso,
Mirco Cariddi, Jacopo Valent,
Davide Castaldo,
Massimiliano Petrella,
Alessandro Barile, Andrea Lento

