



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* proposte nel modello di competizione per l'Attività di Base.

Queste attività **non prevedono un punteggio** 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.

Tuttavia, al fine di aiutare allenatori e dirigenti nell'organizzazione di queste partite che si svolgono in contemporanea rispetto allo svolgimento della gara, vengono fornite alcune **"indicazioni di gioco"** per favorirne e semplificarne la realizzazione.

INDICAZIONI DI GIOCO:

- ⊗ **Le modalità di gioco** si adattano al numero di giocatori eccedenti ai 18 schierati nei tempi della partita. A seconda delle numeriche a disposizione viene suggerita l'applicazione di una delle modalità di confronto presentate nella lista sottostante*.
- ⊗ **Si gioca sempre con il portiere e porte di dimensioni minime 3x2 metri** Le porte si realizzano con il materiale a propria disposizione: porte regolamentari, paletti, coni o delimitatori. Non è prevista la delimitazione di aree di rigore.
- ⊗ **Le "Multi-partite" vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco** della partita regolamentare.
- ⊗ **La ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo ed in seguito ad un gol** si effettua come da regolamento del gioco del calcio.
- ⊗ **Si gioca a "ranghi misti"** mescolando i giocatori delle due squadre (le squadre possono essere identificate attraverso l'utilizzo di casacche).
- ⊗ **Le partite si svolgono utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.**

Per quanto non direttamente specificato in queste indicazioni di gioco, l'invito è di favorire l'autonomia organizzativa dei giocatori coinvolti nell'attività stimolandone la proposta di regole ed il confronto tra pari.

***Modalità di gioco** proposte prendendo in considerazione la somma del numero di giocatori in panchina delle due squadre:

- **Da 0 a 5 giocatori in panchina**, opzioni: non vengono svolte attività di Multi-partita. Si suggerisce di predisporre uno spazio per i giochi di Duello previsti nell'attività pre-gara.
- **6 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 3 contro 3.
- **7 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **8 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 4 contro 4.
- **9 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.





- **10 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5.
- **11 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **12 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 6 contro 6; due Small Sided Game 3 contro 3.
- **13 giocatori**, opzioni: 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**, opzioni: uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3.
- **15 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 7 contro 7 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **16 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 8 contro 8; due Small Sided Game 4 contro 4.
- **17 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 8 contro 8 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; due Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **18 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 9 contro 9; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 5 contro 5; tre Small Sided Game 3 contro 3.

DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO:

Nella *Figura 4* vengono rappresentate le dimensioni dei campi suggerite per le diverse modalità di gioco previste nelle *Multi-partite*:

- ✓ 3 contro 3 (16,5x27,5 metri).
- ✓ 4 contro 4 (16,5x33 metri).
- ✓ 5 contro 5 (27,5x33 metri).
- ✓ 6 contro 6 e 7 contro 7 (33x44 metri).
- ✓ 8 contro 8 e 9 contro 9 (33x55 metri).

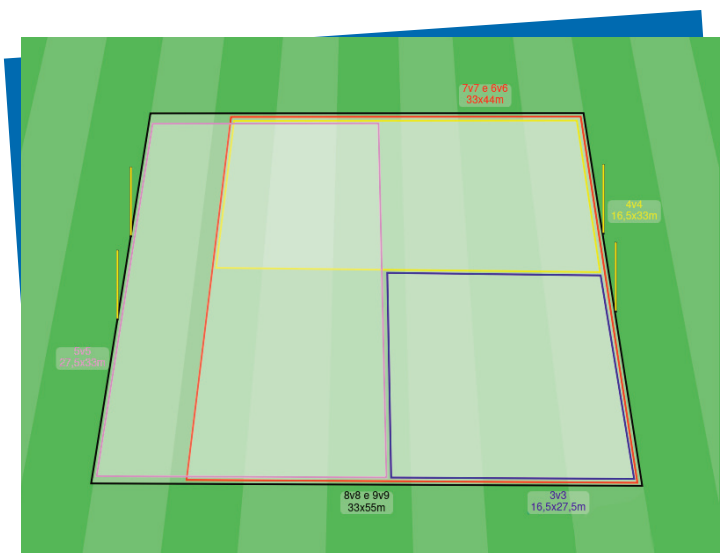


Figura 6





I campi di gioco si intendono **modulari** e le misure sono state proposte riprendendo **multipli delle dimensioni dell'area di rigore**: 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); 11 metri del dischetto del rigore; 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Le dimensioni dei campi di gioco, così presentate, permettono lo svolgimento di più partite all'interno dello spazio creato per altre modalità di confronto (due campi 4 contro 4 in quello 6 contro 6 e 7 contro 7; due campi 5 contro 5 in quello del 8 contro 8 e 9 contro 9; quattro campi 3 contro 3 in quello dell'8 contro 8 e 9 contro 9; due campi 3 contro 3 in quello 5 contro 5 e così via).

Si ribadisce che le misure dei campi di gioco delle *Multi-partite* sono da ritenersi indicative e non vincolanti, vengono proposte cercando di aiutare la realizzazione di spazi idonei alle diverse numeriche di giocatori coinvolti. Qualora non fosse possibile rispettare le indicazioni fornite in questo documento, si consiglia di adattare le misure delle *Multi-partite* alle necessità degli spazi a disposizione di ogni Società.

Lo spirito che deve caratterizzare i partecipanti ad una *Multi-partita* è quello del **calcio di strada**, contesto dove, pur valorizzando lo spirito autonomo e ludico dell'attività ogni partecipante mantiene un elevato livello di coinvolgimento e intensità di gioco.



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 adattano a tutte le situazioni possibili.

ESEMPIO 1 (figura 7)

- ⊕ Oltre alla partita 9 contro 9 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 3 contro 3 a ranghi misti realizzate a ridosso della linea di centrocampo.
- ⊕ La squadra blu schiera 12 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 3 contro 3.
- ⊕ La squadra rossa schiera 12 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 3 contro 3.

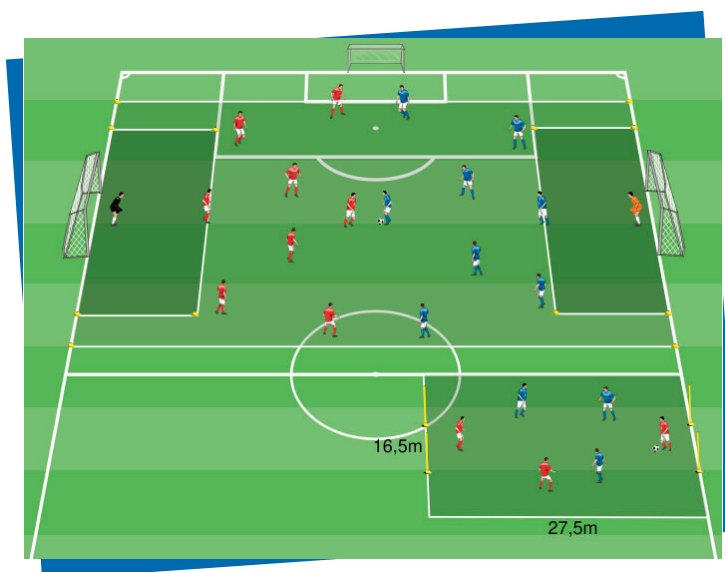


Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

- ⊕ Oltre alla partita 9 contro 9 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 4 contro 4 a ranghi misti realizzate nello spazio di fondo-campo.
- ⊕ La squadra blu schiera 15 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 6 impiegati nella Multi-partita 4 contro 4.
- ⊕ La squadra rossa schiera 11 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 2 impiegati nella Multi-partita 4 contro 4.

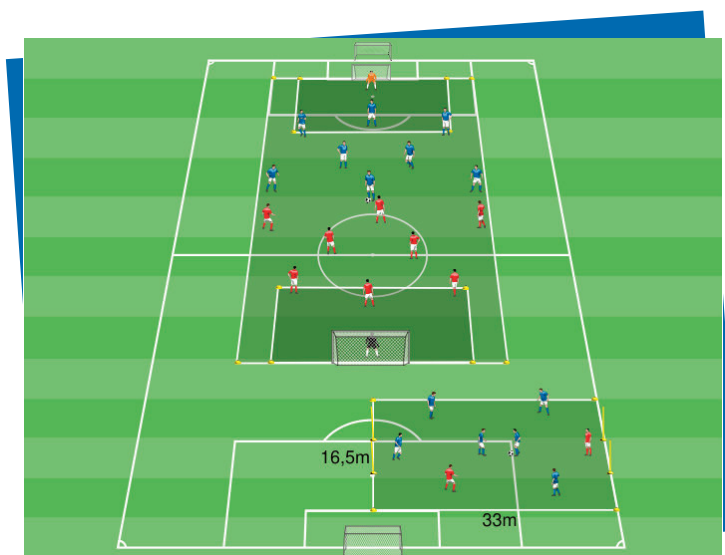


Figura 8



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





3



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

La gara per la categoria U12/U13 può prevedere la disputa di 3 o 4 tempi di gioco della medesima durata. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per la stagione 2023/2024 è quello di garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori. Nell'ottica di aumentare la quantità di pratica viene proposta ed incentivata un'opportunità che era già prevista nei format precedenti rendendola ora parte integrante del modello formativo dell'Attività di Base: il *4° tempo di gioco*.

Tra tutte le attività promosse nel modello di gioco 2023/2024, 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 di gioco** è lo stesso applicato negli altri 3 tempi della partita, minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori non cambiano rispetto alle frazioni precedenti.
- ⊕ **Il meccanismo delle sostituzioni** si considera "volante" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giovane giocatore la presenza di gioco quanto più ampia possibile.
- ⊕ **Il punteggio** acquisito nel *4° tempo di gioco* si conta come quello delle altre frazioni e va regolarmente registrato nel referto gara (per maggiori dettagli vedi specifica tabella nella pagina successiva).
- ⊕ La realizzazione del *4° tempo di gioco* va concordata tra le società **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.

Concludendo, risulta importante che il *4° tempo di gioco* venga considerato come una naturale estensione del contesto gara con l'obiettivo di permettere ai giovani giocatori coinvolti nella partita di avere maggiore tempo a loro disposizione per approfondire il proprio percorso formativo.

Al fine di una sua corretta e costante applicazione risulta fondamentale che allenatore e dirigenti prendano in considerazione la portata formativa di questa iniziativa rendendola un'abitudine consolidata nelle modalità di gioco della propria Società.





4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

Come già anticipato nelle spiegazioni delle 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 agevolare il regolare svolgimento delle varie fasi di gioco previste nei modelli di competizione della stagione 2023/2024 vengono di seguito riportate tre tabelle esplicative con le rotazioni dei giocatori nelle varie fasi di gioco.

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

n° giocatori	ESEMPIO 1					
	Squadra A			Squadra B		
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		/

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

n° giocatori	ESEMPIO 2					
	Squadra A			Squadra B		
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



* Il Modello di competizione invita le società a realizzare almeno due tempi di attività *Multi-partita* tuttavia, qualora le società lo desiderino, possono realizzarle anche durante gli ultimi due tempi della partita.



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 obbligatoriamente svolgere una delle due Situazioni di Gioco previste andando così a sostituirsi ai propri 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, rimane valido il regolamento di gioco per la categoria U12/U13.





5



AGGIORNAMENTI

Accendendo al link scopri eventuali aggiornamenti sulle attività aggiuntive da abbinare alle modalità di gioco per la stagione 2023/2024



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



VERSIONE 1
07 LUGLIO 2023