



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO EVOLUTION PROGRAMME

CATEGORIA PULCINI

“TORNEO #GRASSROOTS CHALLENGE”

STAGIONE SPORTIVA 2023-2024

PROGETTO TECNICO

REGIONE LIGURIA

Premessa



Lo scopo di questo nuovo progetto tecnico che vi presentiamo è quello di fornire una serie di opportunità di confronto che si diversificano di volta in volta con l'obiettivo comune di favorire la crescita dei giovani calciatori che con passione frequentano le Scuole di Calcio e con tanto impegno cercano di superare i propri limiti migliorando le proprie abilità.

Il programma intende valorizzare anche il percorso educativo delle società, promuovendo il valore del Fair Play e, contestualmente, coinvolgendo i genitori ad essere parte integrante del confronto, dove il sostegno che loro stessi forniranno ai propri figli si traduce in punteggi assegnati alla squadra.

Nell'organizzazione dei confronti ci siamo preoccupati di rendere semplice l'organizzazione, utilizzando pochi attrezzi, senza dover spostare nulla di impegnativo, lasciando quindi più spazio possibile in termini di tempo al divertimento dei bambini, al loro impegno in campo, con sfide continue e pochi, limitati, momenti di pausa.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 7vs7, modello di riferimento per la categoria Pulcini, e sarà preceduta da situazioni di gioco che mettono in rilievo le abilità dei singoli giocatori, e le capacità di collaborare per trovare nuove e diversificate soluzioni nel modello di gioco 3vs3 e 4vs4, che stanno prendendo sempre più spazio nel panorama delle attività proposte nell'attività giovanile.

Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportano 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.

Un percorso da seguire con sensibilità, attenzione e continuità da tutti gli attori (tecnici, dirigenti, genitori), in cui il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso le sue strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali (CFT) e le Arre di Sviluppo Territoriale (AST) e tutti i collaboratori nell'ambito dell'Attività di Base.

Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché possano far crescere i bambini con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze introdotte.

Per questi e diversi altri motivi, questo progetto è parte integrante dell'**EVOLUTION PROGRAMME**, quindi basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base, che si realizza essenzialmente considerando due principi:



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

EVOLUTION PROGRAMME

1. per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali;
2. per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo e con lo sviluppo di un percorso di incontri che si realizzi con continuità nel corso della stagione sportiva.

Le attività tecniche proposte nel Torneo Pulcini **#GrassrootsChallenge** sono state sviluppate nel rispetto dei 10 presupposti individuati nella Metodologia CFT rivolta alla fascia d'età 5-12 anni: Giocatore come protagonista; organizzazione dell'allenamento; clima sereno; elevato tempo di impegno motorio; + gioco – esercizi; educare attraverso il movimento; appassionare allo sport; orientarsi al compito; includere; variabilità della pratica. In particolare, le 2 situazioni di gioco del Torneo presentano le seguenti caratteristiche pratiche: semplicità organizzativa; numero ridotto di giocatori (3vs3 e 4vs4); elevato tempo di impegno motorio sul compito concesso ai giovani giocatori e giocatrici rispetto alle tempistiche riservate ad ogni proposta; attività situazionale che prevede scelte e confronto; elevata densità di esperienze motorie e tecniche; possibilità di successo per giocatori con caratteristiche fisico/tecniche differenti; approccio ludico; diversificazione degli obiettivi tecnici; sviluppo di principi di gioco.

Per approfondire i 10 presupposti della metodologia CFT per l'Attività di Base e farsi un'idea più chiara dell'indirizzo che il Settore Giovanile e Scolastico intende promuovere per le categorie più giovani è possibile consultare il manuale: "Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la formazione del giovane giocatore", disponibile in formato elettronico. Questo, così come tutti gli altri documenti redatti nell'ambito del Programma di Sviluppo Territoriale, sono ovviamente disponibili in forma gratuita a chiunque ne faccia richiesta (allenatori, dirigenti e genitori).

Nell'attività che ora andremo ad illustrare, Evoluzione dell'ormai noto "Sei Bravo a... Scuola di Calcio", le squadre si confronteranno in due diverse modalità che per questa stagione sportiva, nella regione Puglia, si sintetizzano in:

Svolgimento del confronto tra le due squadre con 14 calciatori in lista:

- ✓ Fase 1: Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 per i primi 7 calciatori durata 5' minuti;
- ✓ Fase 2: Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 per i restanti 7 calciatori durata 5' minuti;
- ✓ Fase 3: 1° tempo della partita di 15' minuti;
- ✓ Fase 4: 2° tempo della partita di 15' minuti;
- ✓ **Graduatoria Partecipazione e Fair Play**

Partecipazione dei Giovani Calciatori

Le squadre devono presentarsi con almeno 14 giocatori per ottenere un bonus di 2 punti nella graduatoria del singolo confronto.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

EVOLUTION PROGRAMME

Situazioni di gioco in pillole

Situazioni di gioco 3 contro 3

All'interno di uno spazio che comprenda l'area di rigore si gioca 3 contro 3 nel quale:

- Una squadra ha il compito di **fare goal (fase offensiva)** nella porta difesa dal portiere;
- L'altra squadra ha il compito di **finalizzare un passaggio (fase difensiva)** all'interno delle due porticine di dimensioni ridotte larghe 1,50 mt.;

Regole di gioco:

- La squadra che attacca la porta schiera tre calciatori di movimento;
- La squadra che attacca le porticine schiera un portiere e due calciatori di movimento;
- Il portiere non può prendere con le mani su retropassaggio di un proprio compagno; **In questa circostanza il portiere può ricevere pressione da parte dall'avversario;**
- Il portiere con palla a terra può finalizzare un passaggio all'interno delle due porticine;
- Un passaggio all'interno delle due coni si considera valido se rasoterra;
- Il pallone deve entrare all'interno dei due coni che definiscono i pali, se passa sopra o li tocca, il punto non è valido;
- All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte della squadra che difende la porta viene punito con un calcio di rigore;

Ripresa del gioco all'uscita del pallone dal campo:

- Quando il pallone esce attraverso la linea che unisce le due porticine la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che attacca la porta;
- La ripresa del gioco avviene con un possesso palla dalla linea che unisce le porticine;
- Quando il pallone esce dalla linea di fondo campo della porta e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta questa avviene con un calcio di rinvio;
- Anche in seguito ad un goal la ripresa del gioco avviene con un calcio di rinvio;
- In occasione del calcio di rinvio i calciatori avversari devono stare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone viene calciato;
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento;
- Il portiere può tenere in mano il pallone massimo 6 secondi come da regolamento;

Situazione di gioco nel 4 contro 4

All'interno di uno spazio compresa l'area di rigore si gioca 4 contro 4 nel quale:

- Una squadra ha il compito di **fare goal (fase offensiva)** nella porta difesa dal portiere;
- L'altra squadra ha il compito di **fare meta (fase difensiva)** in due modi:
 - Condurre la palla all'interno dell'area di meta;
 - L'inserimento di un compagno all'interno dell'area di meta;

Regole di gioco:

- La squadra che attacca la porta schiera tre calciatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto all'interno dell'area di meta che funge da sostegno per i compagni;
- Il sostegno gioca regolarmente ma non può entrare in area di gioco, l'eventuale infrazione viene punita con una rimessa in gioco con le mani da parte del portiere;



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO EVOLUTION PROGRAMME

- Se l'eventuale ingresso nel campo di gioco da parte del sostegno impedisce la realizzazione della meta la stessa viene convalidata;
- Il sostegno non può fare goal;
- Il sostegno può essere sostituito in seguito ad un goal o dopo aver subito una meta;
- La squadra che attacca l'area di meta schiera un portiere e tre calciatori;
- La meta si considera valida in due modi, quando:
 - Il calciatore entra nell'area di meta in conduzione di palla ovvero tocca la palla prima e dopo la linea di meta senza che nessuno tocchi il pallone;
 - Il calciatore che riceve e stoppa il pallone al momento del passaggio del compagno si trovava ancora all'interno dell'area di rigore;
- I calciatori a difesa della porta non possono stazionare all'interno dell'area di meta in attesa del passaggio del compagno;
- L'inserimento nell'area di meta può avvenire anche da palla inattiva, in seguito ad una rimessa laterale o calcio di punizione;
- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio dal proprio compagno; **Il portiere può essere attaccato contrariamente a quanto avviene in gara;**
- Il portiere può lanciare un compagno
- All'interno dell'area di rigore ogni fallo della squadra che difende la porta viene punito con un calcio di rigore, all'esterno della stessa vengono puniti come da regolamento;

Ripresa del gioco all'uscita del pallone dal campo:

- Quando il pallone esce dall'area di meta la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che attacca la porta ed avviene con un possesso palla da parte del giocatore di sostegno;
- Quando il pallone esce dalla linea di fondo campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta questa avviene con un calcio di rinvio.
- Dopo un goal la ripresa del gioco avviene con la stessa modalità prevista sopra;
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento;
- Il portiere può tenere in mano il pallone massimo 6 secondi come da regolamento;
- Il portiere può lanciare il pallone con le mani o con i piedi per realizzare una meta;

Punteggio

La squadra che ha totalizzato il maggior numero di goal realizza un punto.

- Il totale dei goal è la somma delle reti realizzate nelle due fasi di gioco Fase1+Fase2;
- In caso di parità nel numero di goal viene considerato il numero totale di mete realizzate;
- In caso di ulteriore parità si assegna un punto ad entrambe le squadre;
- Il punto conquistato si somma a quelli realizzati nei successivi due tempi di gara;



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

EVOLUTION PROGRAMME

Modalità di Assegnazione del Punteggio dell'Incontro

Il punteggio dell'incontro terrà conto dei principi su cui si basa l'attività nelle categorie di base. Il risultato della gara sarà infatti la somma dei punti ottenuti nel corso del confronto, in modo che in ogni gara i giovani calciatori impegnati siano il più possibile motivati in ogni momento.

Quindi, in linea di principio, ogni mini-gara viene conteggiata a sé, assegnando 1 punto per ogni incontro vinto o pareggiato. Nello specifico, ai fini della determinazione del punteggio finale, ogni fase assegna un punto per il risultato finale come segue: 1 punto per il risultato delle situazioni di gioco, 1 punto per ogni tempo di gioco.

1) Partite 7 contro 7

- assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato (*si ricorda che sono previsti 2 tempi di gioco, con l'opzione di disputarne 3*)

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Sommatoria punti Partite + Situazioni di gioco

Società	Situazioni di gioco	1° tempo 7c7	2° tempo 7c7	Punti Totali
Squadra ALFA	1	1	1	3
Squadra BETA	0	1	0	1

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 3-1 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA vengono assegnati 3 punti per la vittoria del confronto che verranno riportati nella Graduatoria Finale

2) Graduatoria "Partecipazione e Fair Play"

- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 12 giovani calciatori o 2 punti per aver partecipato al confronto con almeno 14 giovani calciatori

- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in lista

Determinazione della Graduatoria Finale

Esempio Graduatoria Finale

Società	Punti Tecnici Girone	Partecipazione squadra (12 o 14)	Partecipazione Calciatrici	TOTALE
Società ALFA	6	2	0	8
Società BETA	3	2	1	6
Società DELTA	5	0	0	5
Società GAMMA	1	1	0	2

In caso di parità di punteggio nella graduatoria della festa finale

I punteggi della Graduatoria di Merito dell'Attività di Base che tiene conto dei seguenti parametri:

- Livello di Riconoscimento del club;
- Migliore Posizione nella graduatoria di Merito;
- Esito dello scontro diretto limitatamente al confronto tecnico (non considerando le situazioni di gioco);
- Sorteggio



GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODELLO DI COMPETIZIONE
Stagione 2023/2024

PULCINI
#GRASSROOTS CHALLENGE

TUTTI

Definisci
le regole delle
competizioni
in base 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



INDICE

1	Proposte pre-gara	pag. 1
	Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11	pag. 2
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11	pag. 4
	Duello	pag. 6
2	Punteggio di gioco ed esempi organizzativi	pag. 10



1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di Gioco 3 contro 3 • U10/U11

Situazioni di Gioco 4 contro 4 • U10/U11

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE

1) Titolo: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11"

Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Larghezza** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza** 16,5 metri (a 5,5 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri, la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 7 contro 7 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U10/U11*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).



Figura 1

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 5,5 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri).

Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 10.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento.

Passaggio all'interno delle porte di dimensioni ridotte. Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra questi oppure li tocca, il punto non si considera valido. Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

Retropassaggio al portiere. Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.





Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 7 metri.

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

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

- Quando la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

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

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





2) Titolo: "Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11"

Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ **Larghezza** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza** 22 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita, di uno spazio intermedio profondo 5,5 metri e di un'area di meta, anch'essa profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 7 contro 7 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 4 contro 4 • U10/U11*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).



Figura 2

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita e dello spazio intermedio che lo separa dall'area di meta (definita d'ora in avanti *area di gioco*) si svolge una situazione di 4 contro 4 nella quale una squadra ha il compito di fare goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra ha due obiettivi:

- w Costruire un'azione di gioco che permetta l'inserimento di un compagno all'interno dell'area di meta (delimitata all'esterno dell'area di gioco).
- w Condurre la palla all'interno dell'area di meta.

Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 10.

REGOLE DEL GIOCO

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

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





Conquista dell'area di meta. La conquista dell'area di meta avviene attraverso le due modalità descritte di seguito:

- 1) Inserimento di un compagno.** La meta della squadra a difesa della porta sull'inserimento del compagno si considera valida solo se il giocatore che ha toccato la palla all'interno dell'area di meta, al momento dell'ultimo tocco da parte del proprio compagno che gliel'ha trasmessa, si trovava ancora all'interno dell'area di gioco principale: i giocatori a difesa della porta non possono quindi attendere la palla stazionando già all'interno dell'area di meta. L'inserimento in area di meta può avvenire anche da situazioni di palla inattiva: calci di punizione; rimesse laterali.
- 2) Conduzione della palla.** Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce all'interno dell'area di meta deve toccarla prima e dopo la linea che la divide dallo spazio di gioco senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte del giocatore sostegno degli avversari.

Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio rivolto all'avversario che si inserisce e cercare di contendergli la palla senza mai uscire dal suo spazio di competenza.

Retropassaggio al portiere. Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 7 metri.

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

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nel caso specifico presentato di seguito:

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

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

Due casi "limite":

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

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





DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento della "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U10/U11" e "Situazione di Gioco 4 contro 4 • U10/U11" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due in questa sezione del documento: *1 contro 1 "Supero l'avversario"* e *1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla"*.

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di competizione previste nelle categorie U8/U9 e U12/U13.

1) Titolo: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 5,5x11 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

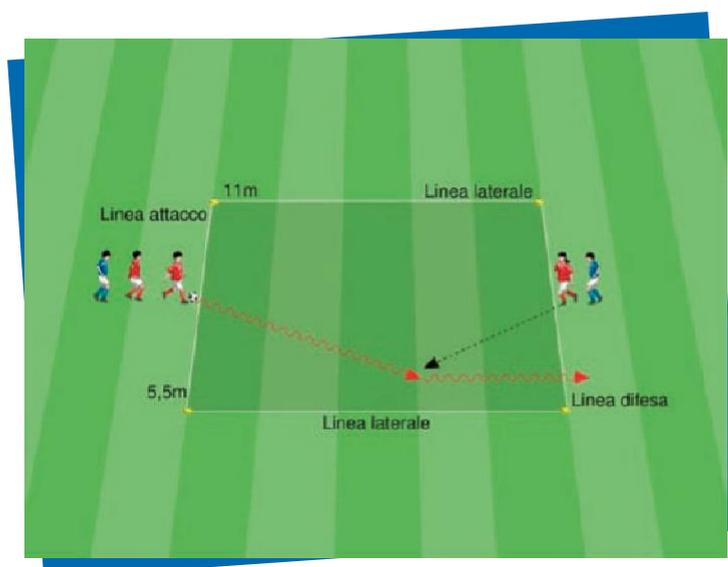


Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 3 contro 3 e 4 contro 4* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 3.

DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono definite una "linea di attacco", una "linea di difesa" e "due linee laterali". All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.





REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno lasciato libero il rettangolo di gioco.



2) Titolo: 1 contro 1 “Mantengo il possesso della palla”

Dimensioni del campo (figura 4):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 5,5x11 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

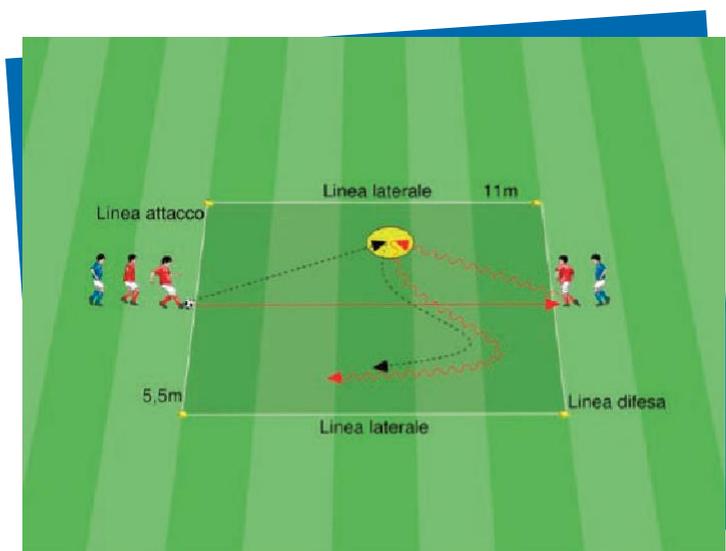


Figura 4

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 3 contro 3 e 4 contro 4* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco. I giocatori vengono inizialmente disposti come da figura 4.

DESCRIZIONE

Il giocatore in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del rettangolo di gioco. Chi effettua il passaggio cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

REGOLE

Il duello ha una durata complessiva di 8 secondi al termine dei quali il giocatore che si trova in possesso della palla, totalizza un punto.

Qualora il pallone termini fuori dallo spazio di gioco prima degli 8 secondi previsti come termine dell'azione, la stessa si considera conclusa senza definire un vincitore.

Al termine di ogni azione i due partecipanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.





COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA: (SITUAZIONI DI GIOCO 3 CONTRO 3 E 4 CONTRO 4, DUELLO)

1) Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11:

w **6 delimitatori** per definire l'area di gioco principale (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 7 contro 7).

w **4 delimitatori** per definire le due porte ridotte.

2) Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11:

w **6 delimitatori** (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 7 contro 7).

w **8 delimitatori** per definire profondità e larghezza dell'area di meta.

3) Situazioni di Duello

w **4 delimitatori** per ogni rettangolo di gioco realizzato.

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due *Situazioni di gioco* previste richiede quindi la disponibilità di soli 12 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 7 contro 7.

Ognuna delle due *Situazioni di gioco* prevede l'utilizzo di un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo dove si svolge l'attività di Duello è invece necessario un solo pallone.

Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due *Situazioni di gioco* e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) sono richiesti circa due minuti.

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le *Proposte pre-gara* possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 7 contro 7, U10/U11.



Figura 5





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 porta un punteggio che si registra nel referto gara.

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	RISULTATO
<i>Situazione di gioco</i>	✓
Tempi della partita (compreso l'eventuale 4° tempo di gioco)	✓
<i>Duello</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 il *Duello* pur non prevedendo un punteggio da registrare nel referto gara, va valorizzato 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 U10/U11

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", 7 giocatori in lista; Squadra "B", 7 giocatori in lista.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni

ESEMPIO 1

Squadra A			Squadra B			
n° giocatori	7			7		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	0 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	0 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	0 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	0 in 1c1
Fase 3 - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/
Fase 4 - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/
Fase 5 - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/
Fase 6 (opzionale) - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/

Esempio 2: Squadra "A", 13 giocatori in lista; Squadra "B", 9 giocatori in lista.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni

ESEMPIO 2

Squadra A			Squadra B			
n° giocatori	13			9		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	6 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	2 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	6 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	*2 in 1c1
Fase 3 - 15'	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA	7 in 7c7		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		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", 14 giocatori in lista; Squadra "B", 14 giocatori in lista.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni

ESEMPIO 3

Squadra A				Squadra B		
n° giocatori	14			14		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	7 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	7 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 DIF	*7 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 OFF	*7 in 1c1
Fase 3 - 15'	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA	7 in 7c7		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		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 loro compagni.
- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le Situazioni di Gioco 3 contro 3 e 4 contro 4 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 7 contro 7, fa fede valido il regolamento di gioco della categoria U10/U11.





VERSIONE 7
01 LUGLIO 2023



Fase				Delegazione	
Data		Orario		Luogo	

Società 1 :	
Società 2 :	

Risultato tempi di giocom (goal fatti)				A --> Punteggio "Gara"			
1° tempo (15')	2° tempo (15')		Società	1° tempo	2° tempo		TOTALE
Società 1 :			1				
Società 2 :			2				

B --> Punteggio "Small Sided Gamed"						
3 vs 3	4 vs 4			3 vs 3	4 vs 4	
Goal (Offensiva)	Goal (Offensiva)	Totale goal	PUNTEGGIO	Metete (Difensiva)	Metete (Difensiva)	Totale metete
Società 1 :						
Società 2 :						

Il totale delle metete si utilizza solo in caso di parità di goal

C --> Punteggio Incontro (A + B)		
A	B	A + B = C
Società 1 :		
Società 2 :		

D --> Punteggio Bonus (14 = 2; 13 o 12 = 1, <12 = 0)		
	N.° Giocatori utilizzati	Bonus
Società 1 :		
Società 2 :		

A cura del Comitato Organizzatore		
C	D	TOT.
Società 1 :		
Società 2 :		

D --> Punteggio Bonus Ragazze		
	N.° Giocatrici utilizzate	Bonus
Società 1 :		
Società 2 :		

Sostituzioni effettuate secondo regolamento?

Società 1 :

Società 2 :

SI
SI

NO
NO

Note (ammoniti, espulsi, green card, infortuni, comportamento...):

Firma Dirigente Società 1

Firma Dirigente Società 2

Firma arbitro (solo se presente)

* Si ricorda di allegare le distinte delle due squadre

Il presente referto, completo di distinte regolarmente firmate, dovrà essere inviato entro 48 ore a: mail delegato tecnico responsabile ADB