



Federazione Italiana Giuoco Calcio  
Legg Nazionale Dilettanti

## COMITATO REGIONALE CALABRIA

Via Contessa Clemenza n. 1 – 88100 CATANZARO  
TEL. 0961 752841/2 - FAX. 0961 752795

Indirizzo Internet: [www.crcalabria.it](http://www.crcalabria.it)

e-mail: [segreteria@crcalabria.it](mailto:segreteria@crcalabria.it)

Posta Certificata: [segreteria@pec.crcalabria.it](mailto:segreteria@pec.crcalabria.it)  
[tesseramento@pec.crcalabria.it](mailto:tesseramento@pec.crcalabria.it)  
[amministrazione@pec.crcalabria.it](mailto:amministrazione@pec.crcalabria.it)  
[giustiziasportiva@pec.crcalabria.it](mailto:giustiziasportiva@pec.crcalabria.it)

### ATTIVITA' GIOVANILE

Stagione Sportiva 2023/2024

Comunicato Ufficiale n° 33 del 16 Novembre 2023

#### 1. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

##### Allegati

Si rimettono in allegato i seguenti Comunicati Ufficiali pubblicati dal S.G.S.:

**COMUNICATO UFFICIALE N. 58** pubblicato dal S.G.S relativo al Torneo Under 12 Femminile 2023/2024- Attività Nazionale Giovanile di Calcio a Otto;

**COMUNICATO UFFICIALE N. 59** pubblicato dal S.G.S relativo al Torneo Esordienti Fair Play Elite 2023/2024- Attività Nazionale Giovanile di Calcio a Nove Under 13.

#### 2. COMUNICAZIONI DELLA L.N.D.

#### 3. COMUNICAZIONI DEL COMITATO REGIONALE

##### ART.109 NOIF- SVINCOLI PER INATTIVITA' L.N.D. – ACCOLTI

MATRICOLA	NOME	DATA DI NASCITA	SOCIETA	DECORRENZA
3966893	PAPARAZZO ALESSIO	21/10/1994	ASD PRASAR	16/11/2023
2418473	BUBBO LUIGI	16/04/2004	ASD SERSALE CALCIO 1975	16/11/2023
2550754	CARROZZA LORENZO	08/02/2005	ASD SERSALE CALCIO 1975	16/11/2023
6759726	RANIERI FLAVIO	06/02/2004	POL. CARAFFA	16/11/2023
3642995	DE PALMA ROBERTO	04/12/1985	SSD COMPRESORIO CORACE	16/11/2023
2110032	KOUAKOU KOFFI C.E.	07/01/2003	ASD COTRONEI CALCIO	16/11/2023
5082931	COSENTINO SIMONE	07/07/1995	ASD AMATORI CASTELLA	16/11/2023
6854733	PIRROTTA FRANCESCO	13/12/2004	ASD DELIESE	16/11/2023
1077229	SCIARRONE GIUSEPPE	29/02/2004	ASD GALLICO CATONA FC	16/11/2023
6879656	MORRONE MATTIA	24/07/2002	ASD BRUTIUM COSENZA	16/11/2023
6690974	VIOLI FRANCESCO	22/10/2002	ASD S. CRISTINA	16/11/2023

##### ART.109 NOIF- SVINCOLI PER INATTIVITA' S.G.S.. – ACCOLTI

MATRICOLA	NOME	DATA DI NASCITA	SOCIETA	DECORRENZA
3489446	CALIDONA CARMELO	31/07/2010	SSDARL SEGATO	16/11/2023
3936041	DOLDO GIUSEPPE	01/10/2008	ASD GALLICO CATONA FC	16/11/2023
2798503	LA VECCHIA VINCENZO	06/10/2007	SPORTING CLUB CORIGLIANO	16/11/2023

##### Art. 117 bis N.O.I.F.- RICHIESTE ACCOLTE

Art. 117 bis N.O.I.F.- Risoluzione del rapporto contrattuale di lavoro sportivo o di apprendistato con calciatori/calciatrici non professionisti/e, "giovani dilettanti", "giovani di serie" e dei "giocatori/giocatrici di Calcio a 5"

MATRICOLA	NOME	DATA DI NASCITA	SOCIETA	
4905804	LONGO DAVIDE	09/07/1997	U.S.D. PAOLANA	
5790289	PERRI MANUEL	14/10/2000	A.S.D. CITTA AMANTEA 1927	
3799386	ANGOTTI ATTILIO	30/08/1988	A.S.D. V.E. RENDE	
5774939	CITRIGNO ARMANDO	03/12/1997	A.S.D. CITTA DI APRIGLIANO	
2260878	GRECO ANDREA	15/12/2006	A.S.D. V.E. RENDE	

**CONVOCAZIONI RAPPRESENTATIVA REGIONALE UNDER 15**

I calciatori sotto elencati sono convocati per **Mercoledì 22 Novembre 2023, alle ore 14:30**, presso il Centro Sportivo Soccer Montalto, Via Settimo Torinese, 43, Montalto Uffugo (CS) per effettuare un raduno selettivo. Gli stessi dovranno presentarsi all'appuntamento, muniti del corredo personale di gioco, documento di riconoscimento e certificato medico per idoneità agonistica, significando che detto certificato è indispensabile ai fini della partecipazione alla selezione. A tale ultimo riguardo, le Società sono invitate ad inviare a mezzo e-mail a [rappresentative@cr calabria.it](mailto:rappresentative@cr calabria.it) copia del citato certificato medico, entro le ore 19.00 del giorno precedente il Raduno. Si precisa, inoltre, che la mancata adesione alla convocazione senza giustificate e plausibili motivazioni, determina la possibilità di deferimento agli Organi Disciplinari, nel rispetto dell'art. 76 delle NOIF sia della società che dei calciatori.

	<b>COGNOME</b>	<b>NOME</b>	<b>DATA NASCITA</b>		<b>SOCIETA'</b>
1.	DE MARCO	GENNARO	09.04.2009	ASD	ACRI ACADEMY
2.	FARAGASSO	FEDERICO	11.06.2009	ASD	ACRI ACADEMY
3.	MONTALTO	FRANCESCO PIO	03.01.2009	ASD	ACRI ACADEMY
4.	GALLO	FRANCESCO PAOLO	14.03.2009	ASD	ATLETICO F.SICCHITANO
5.	MASSARO	BRANDO	24.02.2009	ASD	ATLETICO F.SICCHITANO
6.	VALICENTI	PIETRO	02.01.2009	ASD	ATLETICO F.SICCHITANO
7.	DE LUCA	EMANUELE	01.01.2009	ASD	DIGESSE PRAIATORTORA
8.	DE PATTA	THOMAS	23.01.2009	ASD	DIGESSE PRAIATORTORA
9.	MANTUANO	CRISTIANO	31.01.2009	ASD	DIGESSE PRAIATORTORA
10.	BLOTTA	KEVIN	25.05.2009	ASD	DOMENICO FRANCO
11.	CAPUANO	FEDELE	20.07.2009	ASD	DOMENICO FRANCO
12.	PERFETTI	MICHELE PIO	27.04.2009	ASD	DOMENICO FRANCO
13.	PELLEGRINO	GIOELE	21.04.2009	ASD	E.COSCARELLO CASTR.
14.	VITALE	LUCIANO SAMUEL	04.01.2009	ASD	E.COSCARELLO CASTR.
15.	ZUMPMANO	LUIGI	07.07.2009	ASD	E.COSCARELLO CASTR.
16.	GRECO	LEONARDO FRANCESCO	25.09.2009	ASD	ELISIR
17.	IACOI	ALESSANDRO	13.03.2009	ASD	ELISIR
18.	NIGRO IMPERIALE	ALESSANDRO	02.03.2009	ASD	ELISIR
19.	CHIARELLI	SAVERIO	11.12.2009	ASD	FOLGORE CALCIO 1990
20.	MINGRONE	SALVATORE	30.07.2009	ASD	FOLGORE CALCIO 1990
21.	TALARICO	MARCO ROCCO	15.07.2009	ASD	FOLGORE CALCIO 1990
22.	GRECO	TOMMASO	01.02.2009	ASD	MARCA FOOTBALL CLUB
23.	MOLINARO	LUCA	05.03.2009	ASD	MARCA FOOTBALL CLUB
24.	PILUSO	MARIO	22.04.2009	ASD	MARCA FOOTBALL CLUB
25.	BILOTTA	UMBERTO	03.01.2009	ACD	MORRONE
26.	CARPINO	FRANCESCO GIUSEPPE	28.04.2009	ACD	MORRONE
27.	SERPE	COSTANTINO	16.03.2009	ACD	MORRONE
28.	DI RENDE	VINCENZO	04.01.2009	NS	PRO COSENZA
29.	CAPUTI	GIANMARCO	08.04.2009	POL.	REAL COSENZA
30.	CRISPINO	JOSE MARIA	14.05.2009	POL.	REAL COSENZA
31.	VILLELLA	GIUSEPPE	26.01.2009	POL.	REAL COSENZA
32.	CALABRIA	RAFFAELE	08.03.2009	SSDARL	RENDE CALCIO 1968
33.	DE BONIS	CHRISTIAN	29.04.2009	SSDARL	RENDE CALCIO 1968
34.	VUONO	TOMMASO	07.04.2009	SSDARL	RENDE CALCIO 1968
35.	CARUSO	PASQUALE PIO	16.02.2009		ROSSANESE
36.	MORGESE	GIUSEPPE	07.06.2009		ROSSANESE
37.	VIVACQUA	GIOVANNI	05.06.2009		ROSSANESE
38.	FALVO	ROSARIO	19.12.2009	A.POL.	SAN MICHELE DONNICI
39.	PORCO	FRANCESCO	31.01.2009	A.POL.	SAN MICHELE DONNICI
40.	STANCATI	GIOVANNI FRANCESCO	20.01.2009	A.POL.	SAN MICHELE DONNICI
41.	BARBIERA	ALAIN	02.01.2009	ASD	SC ALESSANDRO ROSINA
42.	RUGIERO	ANDREA	09.09.2009	ASD	SC ALESSANDRO ROSINA
43.	VACCARO	ANGELO	16.06.2009	ASD	SC ALESSANDRO ROSINA
44.	DI NARDO DI MAIO	ALESSANDRO	13.01.2009	ASD	SOCCER MONTALTO
45.	LATINO	SIMONE	05.04.2009	ASD	SOCCER MONTALTO
46.	BIANCHIMANO	MATTIA PIO	06.09.2009	ASD	SPORT ACADEMY ALTO JONIO
47.	IPPOLITO	LEONARDO CARLO	18.02.2009	ASD	SPORT ACADEMY ALTO JONIO
48.	IPPOLITO	PASQUALE LUCA	18.02.2009	ASD	SPORT ACADEMY ALTO JONIO
49.	BRUNETTI	GABRIELE	02.05.2009		SPORTING CLUB CORIGLIANO
50.	BRUNO	STEFANO	23.01.2009		SPORTING CLUB CORIGLIANO
51.	PARROTTA	KEVIN	18.11.2009		SPORTING CLUB CORIGLIANO
52.	RIZZO	SERAFINO SAMUEL	03.03.2009		SPORTING CLUB CORIGLIANO
53.	LEONE	ALESSANDRO	20.03.2009	ASD	TAVERNA
54.	SPADAFORA	AMEDEO	01.07.2009	ASD	TAVERNA
55.	STIRBU	MANOLO	26.05.2009	ASD	TAVERNA
56.	BRUNO	ANTONIO PIO	18.08.2009	ASD	VIRTUS CORIGLIANO 2021
57.	IULIANO	VINCENZO	01.11.2009	ASD	VIRTUS CORIGLIANO 2021
58.	RACANO	GIUSEPPEANTONIO	09.09.2009	ASD	VIRTUS CORIGLIANO 2021

**STAFF TECNICO :**

Allenatore	Marco Scappatura
Collaboratore	Pietro Marino
Collaboratore	Fabio Crupi
Collaboratore	Antonio Ollio

## CAMPIONATO REGIONALE UNDER 14 "ELITE " (sperimentale)

### Segreteria

#### PRECISAZIONE DISPONIBILITA' CAMPO SOCIETA' A.S.D. MARCA FOOTBALL CLUB

Si informa che, per come disposto dalla Questura di Cosenza con nota dell' 11.11.2023 - prot. n. 74915, gli incontri che si svolgeranno sul campo comunale "Centro Sportivo Marca" di Cosenza, sito in Via Giuseppe Antonio Marino, **"dovranno essere disputati in assenza di pubblico"**.

Pertanto la gara MARCA FOOTBALL CLUB = SC ALESSANDRO ROSINA di venerdì 24 novembre 2023, ore 15.00, si disputerà "a porte chiuse".

## CAMPIONATO REGIONALE UNDER 17

### Segreteria

#### PRECISAZIONE DISPONIBILITA' CAMPO SOCIETA' A.S.D. MARCA FOOTBALL CLUB - Gir. A

Si informa che, per come disposto dalla Questura di Cosenza con nota dell' 11.11.2023 - prot. n. 74915, gli incontri che si svolgeranno sul campo comunale "Centro Sportivo Marca" di Cosenza, sito in Via Giuseppe Antonio Marino, **"dovranno essere disputati in assenza di pubblico"**.

Pertanto la gara MARCA FOOTBALL CLUB = PRO COSENZA di sabato 25 novembre 2023, ore 17.30, si disputerà "a porte chiuse".

#### NUOVA DISPONIBILITA' CAMPO SOCIETA' A.S.D. SC ALESSANDRO ROSINA - Gir. B

Si informa che, seguito indisponibilità proprio campo, giusta richiesta, la società A.S.D. SC ALESSANDRO ROSINA disputerà fino a nuovo avviso le proprie gare interne di sabato sul campo comunale "D. Longobucco" di Scalea, sito in Via Fazio degli Uberti.

### Modifiche al programma gare

#### NUOVA DISPONIBILITA' CAMPO E MODIFICA PROGRAMMA GARE SOCIETA' SC ALESSANDRO ROSINA - Gir. B

Si informa che, seguito indisponibilità proprio campo, giusta richiesta, la società A.S.D. SC ALESSANDRO ROSINA disputerà fino a nuovo avviso le proprie gare interne di sabato sul campo comunale "D. Longobucco" di Scalea, sito in Via Fazio degli Uberti.

Di seguito il nuovo programma gare:

sabato	19.11.2023	(ore 15.00)	SC ALESSANDRO ROSINA	E.COSCARELLO CASTROLIBERO
sabato	02.12.2023	(ore 15.00)	SC ALESSANDRO ROSINA	FILADELFIA 93
sabato	06.01.2024	(ore 15.00)	SC ALESSANDRO ROSINA	POLISPORTIVA BELMONTE
sabato	27.01.2024	(ore 15.00)	SC ALESSANDRO ROSINA	SAN MICHELE DONNICI
sabato	10.02.2024	(ore 15.00)	SC ALESSANDRO ROSINA	V.E. RENDE
sabato	24.02.2024	(ore 15.00)	SC ALESSANDRO ROSINA	CALCIO LAMEZIA
sabato	09.03.2024	(ore 15.00)	SC ALESSANDRO ROSINA	CITTA AMANTEA 1927
sabato	16.03.2024	(ore 15.00)	SC ALESSANDRO ROSINA	FOOTBALL 3000 PIANOPOLI
sabato	13.04.2024	(ore 15.00)	SC ALESSANDRO ROSINA	ROGLIANO 1948

#### Gara VIGOR CATANZARO = PANTERE NERE CATANZARO del 17.11.2023 (ore 15.00)

La gara a margine, seguito indisponibilità proprio campo, giusta richiesta società ospitante, si disputerà sul campo "Centro Tecnico Federale" di Catanzaro, sito in Via Contessa Clemezza.

#### Gara ROSARNESE = SAINT MICHEL del 18.11.2023 (ore 15.00)

La gara a margine, ratifica accordi intercorsi società interessate, viene anticipata a venerdì 17 novembre 2023, ore 15.00.

### Recuperi

#### Recupero Gara

**V.E. RENDE = SC ALESSANDRO ROSINA**

**ESPERANZA CATANZARO = VIRTUS SOVERATO.**

Il recupero delle gare a margine vien fissato per mercoledì 29 novembre 2023, ore 15.00.

## CAMPIONATO REGIONALE UNDER 15

### Segreteria

#### PRECISAZIONE DISPONIBILITA' CAMPO SOCIETA' A.S.D. MARCA FOOTBALL CLUB - Gir. B

Si informa che, per come disposto dalla Questura di Cosenza con nota dell' 11.11.2023 - prot. n. 74915, gli incontri che si svolgeranno sul campo comunale "Centro Sportivo Marca" di Cosenza, sito in Via Giuseppe Antonio Marino, **"dovranno essere disputati in assenza di pubblico"**.

Pertanto la gara MARCA FOOTBALL CLUB = DIGIESSE PRAIATORTORA di domenica 26 novembre 2023, ore 10.00, si disputerà "a porte chiuse".

### Modifiche al programma gare

#### Gara ELISIR = VIRTUS CORIGLIANO 2021 del 20.11.2023 (ore 15.00)

La gara a margine, seguito indisponibilità proprio campo, giusta richiesta società ospitante, si disputerà sul campo "Ponte Grande" di Calopezzati, sito in Via XXV Aprile.

#### Gara SC ALESSANDRO ROSINA = E. COSCARELLO CASTROLIBERO del 19.11.2023 "da definire"

La gara a margine, riportata sul calendario "da definire" (cfr C.U. n. 26 del 18.10.2023), giusta comunicazione società ospitante, si disputerà alle ore 15.00 sul campo "F.lli Oliva" di Diamante, sito in C.da Praino - Via Panoramina.

## 4. PROGRAMMA GARE PROSSIMO TURNO

### CAMPIONATO REGIONALE UNDER 17 "ELITE PIERO LO GUZZO"

#### GIRONE A - 7 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
ACADEMY LAMEZIA	UNION SIDERNO 2015	A	19/11/2023 10:30	6 COMUNALE "G.RENDA"	LAMEZIA TERME/SAMBIASE	LOCALITA SAVUTANO *
BOCALE CALCIO ADMO	KENNEDY J.F. AQUILE	A	19/11/2023 10:30	458 COMUNALE REGGIO CAL./BOCALE	REGGIO CALABRIA/BOCALE CAMPOLI	LOCALITA' CAMPOLI BOCALE
MORRONE	GALLICO CATONA F.C.	A	19/11/2023 10:30	492 COMUNALE "POPILBIANCO"	COSENZA	VIA POPILIA
RENDE CALCIO 1968	DIGIESSE PRAIATORTORA	A	19/11/2023 11:00	4 COMUNALE "M. LORENZON"	RENDE/COMMENDA	VIA FRATELLI BANDIERA
SEGATO	SPORTING CLUB CORIGLIANO	A	19/11/2023 10:30	455 PARCO LONGHI BOVETTO	REGGIO CALABRIA/CROCE VALANIDI	LOC. PARCO LONGHI BOVETTO
TAVERNA	ACRI ACADEMY	A	19/11/2023 10:30	92 COMUNALE "ROMOLO DI MAGRO"	MONTALTO UFFUGO/TAVERNA	VIA G. VERDI

### CAMPIONATO REGIONALE UNDER 14 "ELITE " (sperimentale)

#### GIRONE A - 4 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
REAL COSENZA	MORRONE	A	18/11/2023 15:00	436 C.S. REAL COSENZA	COSENZA	VIA MAGNA GRECIA-TORRICELLI
RENDE CALCIO 1968	SPORTING CLUB CORIGLIANO	A	18/11/2023 15:00	4 COMUNALE "M. LORENZON"	RENDE/COMMENDA	VIA FRATELLI BANDIERA
SOCCER MONTALTO	MARCA FOOTBALL CLUB	A	18/11/2023 15:00	515 C.S. SOCCER MONTALTO	MONTALTO UFFUGO	VIA SETTIMO TORINESE, 43
CALCIO LAMEZIA	SEGATO	A	19/11/2023 10:30	83 COMUNALE "R. RIGA"	LAMEZIA TERME/S.EUFEMIA	LOC. PITIZZANI VIA BOCCIONI
SC ALESSANDRO ROSINA	KENNEDY J.F. AQUILE	A	19/11/2023 10:30	51 COMUNALE "F.LLI OLIVA"	DIAMANTE	C/DA PRAINO VIA PANORAMICA

## CAMPIONATO REGIONALE UNDER 17

### GIRONE A - 5 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
VIRTUS CORIGLIANO 2021	SOCCER MONTALTO	A	17/11/2023 15:00	345 COMUNALE "VALLI S. ANTONIO"	CORIGLIANO ROSSANO	VIA BARNABA ABENANTE
ATLETICO F. SCICCHITANO	ACADEMY ROSSANO	A	18/11/2023 15:00	513 COMUNALE "GAETANO SCIREA"	LAINO CASTELLO	VIA DEI CIPRESSI
CITTA DI CARIATI	MARCA FOOTBALL CLUB	A	18/11/2023 15:00	16 COMUNALE CARIATI	CARIATI MARINA	VIA SAN PAOLO
PRO COSENZA	DOMENICO FRANCO	A	18/11/2023 15:00	350 COMUNALE COSENZA - PRO COSENZA	COSENZA	VIA LIBERO GRASSI
ROSSANESE	POLISPORTIVA G. SALERNO	A	18/11/2023 15:00	407 COMUNALE "S. RIZZO"	CORIGLIANO ROSSANO	VIALE SANT'ANGELO 10
TREBISACCE CALCIO	NUOVA REAL SORRENTO	A	18/11/2023 15:00	314 COMUNALE "G. AMERISE"	TREBISACCE/ROVITTI	CONTRADA ROVITTI

### GIRONE B - 5 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
FOOTBALL 3000 PIANOPOLI	V.E. RENDE	A	17/11/2023 15:00	22 COMUNALE "P. CATANIA"	PIANOPOLI	VIA COSENTINI
ROGLIANO 1948	SAN MICHELE DONNICI	A	17/11/2023 15:00	510 COMUNALE ROGLIANO	ROGLIANO	VIA E. ALTOMARE C. DA CALIA
SAMBIASE 2023	CITTA AMANTEA 1927	A	17/11/2023 15:00	83 COMUNALE "R. RIGA"	LAMEZIA TERME/S. EUFEMIA	LOC. PITIZZANI VIA BOCCIONI
FILADELFIA 93	CALCIO LAMEZIA	A	18/11/2023 15:00	223 COMUNALE FILADELFIA	FILADELFIA	VIALE EUROPA-VIA JEROCADÉS
POLISPORTIVA BELMONTE	VIBONESE CALCIO S.R.L.	A	18/11/2023 15:00	84 COMUNALE BELMONTE CALABRO	BELMONTE CALABRO	LOCALITA FIUME
SC ALESSANDRO ROSINA	E. COSCARELLO CASTROLIBERO	A	18/11/2023 15:00	25 COMUNALE "D. LONGOBUCCO"	SCALEA	VIA FAZIO DEGLI UBERTI

### GIRONE C - 5 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
DOMENICO ASPRO	ESPERANZA CATANZARO	A	17/11/2023 15:00	199 COMUNALE CARDINALE	CARDINALE	VIA STRADA PROVINCIALE
VIGOR CATANZARO	PANTERE NERE CATANZARO	A	17/11/2023 15:00	503 CENTRO TECNICO FEDERALE	CATANZARO	VIA CONTESSA CLEMENZA, 1
CATANZARO LIDO 2004	REAL NETO	A	18/11/2023 18:00	480 CENTRO SPORTIVO SIMERI MARE	SIMERI MARE	VIALE SANTA CHIARA
PICCOLI CAMPIONI DE LUCA	DAVOLI ACADEMY	A	18/11/2023 15:00	215 COMUNALE CROPANI	CROPANI SUPERIORE	CONTRADA PIEDE CANDELA
POLISPORTIVA D. CUTRO	ACADEMY CROTONE	A	18/11/2023 15:00	19 "FRATE ILARIO ROSTELLO"	CUTRO	VIA PADRE PACIFICO ZACCARO
VIRTUS SOVERATO	JUVENTUS CLUB A.S.D.	A	18/11/2023 15:00	127 COMUNALE DAVOLI	DAVOLI MARINA	CONTRADA MARINCOLA

### GIRONE D - 5 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
CAMPESE	AUDAX LOCRI	A	17/11/2023 15:00	196 COMUNALE PARRINELLO-REPACI	CAMPO CALABRO	VIA CAMPANILE
LA FENICE AMARANTO A.S.D.	LUDOS VECCHIA MINIERA	A	17/11/2023 15:00	455 PARCO LONGHI BOVETTO	REGGIO CALABRIA/CROCE VALANIDI	LOC. PARCO LONGHI BOVETTO
ROSARNESE	SAINT MICHEL	A	17/11/2023 15:00	39 COMUNALE "GIOVANNI PAOLO II"	ROSARNO	VIA MEDMA
ACCURSI FOOTBALL ACADEMY	CITTANOVA CALCIO	A	18/11/2023 15:00	34 COMUNALE "G.R. MACRI"	LOCRI	VIA COSMANO
POLISTENA CALCIO A 5	REGGIO RAVAGNESE 1960	A	18/11/2023 15:00	481 COMUNALE "F. ZERBI"	POLISTENA	VIA JURI GAGARIN
S.E.L.E.S.	C.S.P.R. 94	A	18/11/2023 15:00	61 COMUNALE GIOIOSA JONICA	GIOIOSA JONICA	RIONE EUROPA

## CAMPIONATO REGIONALE UNDER 15

### GIRONE A - 5 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
FOLGORE CALCIO 1990	ROSSANESE	A	19/11/2023 10:30	194 COMUNALE "PONTE GRANDE"	CALOPEZZATI	VIALE XXV APRILE
POLISPORTIVA G.SALERNO	SOCCER MONTALTO	A	19/11/2023 10:00	512 GIOVANNI SALERNO	RENDE	C.DA CANCELLO MAGDALONE
SPORTING CLUB CORIGLIANO	TAVERNA	A	19/11/2023 10:30	10 "TONINO SOSTO"	CORIGLIANO SCALO/VILL.FRASSA	CONTRADA VILLAGGIO FRASSA
ACRI ACADEMY	ATLETICO F.SICCHITANO	A	20/11/2023 15:00	391 COMUNALE "F. COSCHIGNANO"	ACRI/SAN GIACOMO	LOCALITA SAN GIACOMO D'ACRI
DOMENICO FRANCO	SPORT ACADEMY ALTO JONIO	A	20/11/2023 15:00	97 COMUNALE "U.CATALANO"	SARACENA	VIA ALDO MORO
ELISIR	VIRTUS CORIGLIANO 2021	A	20/11/2023 15:00	194 COMUNALE "PONTE GRANDE"	CALOPEZZATI	VIALE XXV APRILE

### GIRONE B - 5 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
DIGIESS PRAIATORTORA	ACADEMY LAMEZIA	A	19/11/2023 10:30	23 COMUNALE "MARIO TEDESCO"	PRAIA A MARE	VIA F. CILEA
SAN MICHELE DONNICI	SAMBIASE 2023	A	19/11/2023 10:00	218 COMUNALE COSENZA/DONNICI	COSENZA/DONNICI INFERIORE	CONTRADA ERBICELLO
SC ALESSANDRO ROSINA	E.COSCARELLO CASTROLIBERO	A	19/11/2023 15:00	51 COMUNALE "F.LLI OLIVA"	DIAMANTE	C/DA PRAINO VIA PANORAMICA
CALCIO LAMEZIA	PRO COSENZA	A	20/11/2023 15:00	83 COMUNALE "R. RIGA"	LAMEZIA TERME/S.EUFEMIA	LOC. PITIZZANI VIA BOCCIONI
MORRONE	REAL COSENZA	A	20/11/2023 15:00	492 COMUNALE "POPILBIANCO"	COSENZA	VIA POPILIA
RENDE CALCIO 1968	MARCA FOOTBALL CLUB	A	20/11/2023 15:00	4 COMUNALE "M. LORENZON"	RENDE/COMMENDA	VIA FRATELLI BANDIERA

### GIRONE C - 5 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
JUVENTUS CLUB A.S.D.	ROSARNESE	A	19/11/2023 10:00	63 PRIVATO "JUVENTUS CLUB"	ISOLA CAPO RIZZUTO	LOCALITA' CERAMIDAE
PANTERE NERE CATANZARO	KENNEDY J.F. AQUILE	A	19/11/2023 10:30	480 CENTRO SPORTIVO SIMERI MARE	SIMERI MARE	VIALE SANTA CHIARA
PICCOLI CAMPIONI DE LUCA	VIGOR CATANZARO	A	19/11/2023 10:30	215 COMUNALE CROPANI	CROPANI SUPERIORE	CONTRADA PIEDE CANDELA
POLISPORTIVA D.CUTRO	NUOVA BULLDOG VIBO	A	19/11/2023 10:30	19 "FRATE ILARIO ROSTELLO"	CUTRO	VIA PADRE PACIFICO ZACCARO
VIBONESE CALCIO S.R.L.	POLISTENA CALCIO A 5	A	19/11/2023 10:30	320 COMUNALE "R. MARZANO"	VIBO VALENTIA MARINA	VIA STADIO
VIRTUS SOVERATO	ACADEMY CROTONE	A	20/11/2023 15:00	375 COMUNALE MONTEPAONE	MONTEPAONE LIDO	LOCALITA MANNIS

### GIRONE D - 5 Giornata

Squadra 1	Squadra 2	A/R	Data/Ora	Impianto	Localita' Impianto	Indirizzo Impianto
ACCURSI FOOTBALL ACADEMY	S.E.L.E.S.	A	19/11/2023 10:30	34 COMUNALE "G.R. MACRI"	LOCRI	VIA COSMANO
AS JUVENTINA SIDERNO ETS	SEGATO	A	19/11/2023 10:30	7 COMUNALE "F. RACITI"	SIDERNO	VIA TAMBURI
BOCALE CALCIO ADMO	ACADEMY ARDORE	A	19/11/2023 15:00	458 COMUNALE REGGIO CAL./BOCALE	REGGIO CALABRIA/BOCALE CAMPOLI	LOCALITA' CAMPOLI BOCALE
C.S.P.R. 94	ACADEMY REGGIO	A	19/11/2023 10:30	59 COMUNALE "DICONE"	CAULONIA	VIA PITAGORA
GIOIOSA JONICA ASD	REGGIO RAVAGNESE 1960	A	19/11/2023 09:30	61 COMUNALE GIOIOSA JONICA	GIOIOSA JONICA	RIONE EUROPA
GALLICO CATONA F.C.	GIOIOSA MARINA	A	20/11/2023 16:45	461 COMUNALE "NINO LO PRESTI"	REGGIO CALABRIA/GALLICO SUP.	CONTRADA SANTA DOMENICA

## 5. RISULTATI GARE

### CAMPIONATO REGIONALE UNDER 17 "ELITE PIERO LO GUZZO"

#### RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 12/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE A - 6 Giornata - A			
ACRI ACADEMY	- BOCALE CALCIO ADMO	2 - 7	
DIGIESE PRAIATORTORA	- MORRONE	0 - 0	
KENNEDY J.F. AQUILE	- RENDE CALCIO 1968	3 - 2	
SEGATO	- ACADEMY LAMEZIA	8 - 0	
SPORTING CLUB CORIGLIANO	- GALLICO CATONA F.C.	2 - 3	
UNION SIDERNO 2015	- TAVERNA	1 - 0	

### CAMPIONATO REGIONALE UNDER 14 "ELITE " (sperimentale)

#### RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE A - 3 Giornata - A			
KENNEDY J.F. AQUILE	- SOCCER MONTALTO	7 - 0	
(1) MARCA FOOTBALL CLUB	- RENDE CALCIO 1968	0 - 0	
MORRONE	- CALCIO LAMEZIA	4 - 2	
SEGATO	- SC ALESSANDRO ROSINA	2 - 0	
SPORTING CLUB CORIGLIANO	- REAL COSENZA	2 - 0	

(1) - disputata il 10/11/2023

### CAMPIONATO REGIONALE UNDER 17

#### ERRATA CORRIGE RISULTATO GARA DEL 04/11/2023

Seguito rettifica da parte del direttore di gara si riporta di seguito il risultato esatto della sotto elencata gara:

GIRONE A - 3 Giornata - A			
CITTA DI CARIATI	- ROSSANESE	1 - 6	

#### RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 08/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle sotto elencate gare (recupero)

GIRONE B - 1 Giornata - A			
E.COSCARELLO CASTROLIBERO	- V.E. RENDE	0 - 4	
POLISPORTIVA BELMONTE	- CITTA AMANTEA 1927	1 - 8	

#### RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 11/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE A - 4 Giornata - A			
DOMENICO FRANCO	- CITTA DI CARIATI	3 - 2	
MARCA FOOTBALL CLUB	- TREBISACCE CALCIO	2 - 4	
NUOVA REAL SORRENTO	- VIRTUS CORIGLIANO 2021	2 - 4	
POLISPORTIVA G.SALERNO	- ACADEMY ROSSANO	8 - 1	
ROSSANESE	- PRO COSENZA	5 - 0	GST
SOCCER MONTALTO	- ATLETICO F.SICCITANO	0 - 1	

GIRONE B - 4 Giornata - A			
CITTA AMANTEA 1927	- CALCIO LAMEZIA	0 - 3	
E.COSCARELLO CASTROLIBERO	- FILADELFIA 93	2 - 0	
(1) SAMBIASE 2023	- ROGLIANO 1948	1 - 2	
(1) SAN MICHELE DONNICI	- POLISPORTIVA BELMONTE	10 - 2	
V.E. RENDE	- SC ALESSANDRO ROSINA	N.D.	M
VIBONESE CALCIO S.R.L.	- FOOTBALL 3000 PIANOPOLI	6 - 1	

(1) - disputata il 10/11/2023

GIRONE C - 4 Giornata - A			
ACADEMY CROTONE	- JUVENTUS CLUB A.S.D.	1 - 7	
DAVOLI ACADEMY	- CATANZARO LIDO 2004	1 - 1	
(1) ESPERANZA CATANZARO	- VIRTUS SOVERATO	N.D.	M
PANTERE NERE CATANZARO	- DOMENICO ASPRO	3 - 0	
POLISPORTIVA D.CUTRO	- PICCOLI CAMPIONI DE LUCA	11 - 5	
(1) REAL NETO	- VIGOR CATANZARO	4 - 5	

(1) - disputata il 10/11/2023

GIRONE D - 4 Giornata - A			
AUDAX LOCRI	- S.E.L.E.S.	3 - 2	
CITTANOVA CALCIO	- LA FENICE AMARANTO A.S.D.	2 - 4	
(1) LUDOS VECCHIA MINIERA	- ROSARNESE	5 - 0	
POLISTENA CALCIO A 5	- ACCURSI FOOTBALL ACADEMY	6 - 1	
REGGIO RAVAGNESE 1960	- C.S.P.R. 94	2 - 1	
SAINT MICHEL	- CAMPESE	3 - 2	

(1) - disputata il 10/11/2023

## CAMPIONATO REGIONALE UNDER 15

### RISULTATI UFFICIALI GARE DEL 12/11/2023

Si trascrivono qui di seguito i risultati ufficiali delle gare disputate

GIRONE A - 4 Giornata - A		
ATLETICO F.SICCHITANO	- FOLGORE CALCIO 1990	1 - 7
ELISIR	- ACRI ACADEMY	8 - 0
ROSSANESE	- SPORTING CLUB CORIGLIANO	0 - 2
SOCCER MONTALTO	- DOMENICO FRANCO	2 - 3
(1) TAVERNA	- POLISPORTIVA G.SALERNO	1 - 2
(1) VIRTUS CORIGLIANO 2021	- SPORT ACADEMY ALTO JONIO	0 - 2

(1) - disputata il 13/11/2023

GIRONE B - 4 Giornata - A		
ACADEMY LAMEZIA	- RENDE CALCIO 1968	3 - 0
(1) CALCIO LAMEZIA	- DIGIESSA PRAIATORTORA	4 - 1
E.COSCARELLO CASTROLIBERO	- SAN MICHELE DONNICI	1 - 1
MARCA FOOTBALL CLUB	- MORRONE	2 - 4
PRO COSENZA	- SAMBIASE 2023	5 - 5
REAL COSENZA	- SC ALESSANDRO ROSINA	1 - 1

(1) - disputata il 13/11/2023

GIRONE C - 4 Giornata - A		
ACADEMY CROTONE	- VIBONESE CALCIO S.R.L.	0 - 3
JUVENTUS CLUB A.S.D.	- POLISPORTIVA D.CUTRO	4 - 0
KENNEDY J.F. AQUILE	- PICCOLI CAMPIONI DE LUCA	6 - 1
NUOVA BULLDOG VIBO	- PANTERE NERE CATANZARO	3 - 1
ROSARNESE	- POLISTENA CALCIO A 5	9 - 3
VIGOR CATANZARO	- VIRTUS SOVERATO	3 - 1

GIRONE D - 4 Giornata - A		
ACADEMY ARDORE	- C.S.P.R. 94	2 - 3
ACADEMY REGGIO	- AS JUVENTINA SIDERNO ETS	2 - 6
GIOIOSA JONICA ASD	- GALLICO CATONA F.C.	7 - 0
GIOIOSA MARINA	- BOCALE CALCIO ADMO	2 - 1
(1) REGGIO RAVAGNESE 1960	- S.E.L.E.S.	3 - 2
SEGATO	- ACCURSI FOOTBALL ACADEMY	4 - 1

(1) - disputata il 13/11/2023

## 6. GIUSTIZIA SPORTIVA

### Decisioni del Giudice Sportivo Territoriale

Il Giudice Sportivo Territoriale nella seduta del 15.11.2023, ha adottato le decisioni che di seguito si riportano:

## CAMPIONATO REGIONALE UNDER 17 "ELITE PIERO LO GUZZO"

### PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI - GARE DEL 12/11/2023

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

#### MASSAGGIATORI

##### AMMONIZIONE (I INFR)

PAVONE GIUSEPPE (BOCALE CALCIO ADMO)

Per proteste a decisioni arbitrali durante la gara.

#### ALLENATORI

##### AMMONIZIONE (I INFR)

LAUTERI DANILO (BOCALE CALCIO ADMO)

Per proteste a decisioni arbitrali durante la gara.

#### CALCIATORI ESPULSI

##### SQUALIFICA PER TRE GARE EFFETTIVE

GATTO CARLO GIUSEPPE (SPORTING CLUB CORIGLIANO)

Perchè a fine gara prendeva parte ad una mass confrontation innescata da un calciatore avversario reagendo e colpendolo con calci e pugni; senza conseguenze grazie all'intervento fattivo dei dirigenti di entrambe le società.

SAPIA SALVATORE GIOVA (SPORTING CLUB CORIGLIANO)

Perchè a fine gara prendeva parte ad una mass confrontation innescata da un calciatore avversario reagendo e colpendolo con calci e pugni; senza conseguenze grazie all'intervento fattivo dei dirigenti di entrambe le società.

##### SQUALIFICA PER DUE GARE EFFETTIVE

FESTA GIUSEPPE (GALLICO CATONA F.C.)

Per avere a fine gara innescato una mass confrontation con due calciatori della squadra avversaria. Senza conseguenze grazie all'intervento dei dirigenti di entrambe le società che si adoperavano a riportare la situazione alla normalità.

##### SQUALIFICA PER UNA GARA EFFETTIVA

MANFREDA GIOVANNI (KENNEDY J.F. AQUILE)

#### CALCIATORI NON ESPULSI

##### AMMONIZIONE (III INFR)

MAREMMANO ANTONIO (UNION SIDERNO 2015)

##### AMMONIZIONE (II INFR)

SULANJAKU CRISTIAN (ACRI ACADEMY)

FULCINITI GIUSEPPE (KENNEDY J.F. AQUILE)

LOCOCO FILIPPO (KENNEDY J.F. AQUILE)

MAZZEI ORESTE (TAVERNA)

PREZIOSO GIUSEPPE (TAVERNA)

BRUZZESE GABRIELE (UNION SIDERNO 2015)

##### AMMONIZIONE (I INFR)

IACINO FRANCESCO PIO (ACRI ACADEMY)

BRANCA CARMELO (BOCALE CALCIO ADMO)

IADANZA AKIRO FORTUNATO (BOCALE CALCIO ADMO)

RIPEPI SIMONE (BOCALE CALCIO ADMO)

IORIO GENNARO (DIGESSE PRAIATORTORA)

CALAFIORE CHRISTIAN (GALLICO CATONA F.C.)

BELSITO VINCENZO (MORRONE)

MARANO FABIO (MORRONE)

PANARO EMANUELE (MORRONE)

COLELLA GABRIELE (RENDE CALCIO 1968)

SPERANZA DOMENICO (RENDE CALCIO 1968)

TRIPOLI DIEGO (TAVERNA)

ELEZI ILIR (UNION SIDERNO 2015)

## CAMPIONATO REGIONALE UNDER 14 "ELITE " (sperimentale)

### PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI - GARE DEL 11/11/2023

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

#### CALCIATORI NON ESPULSI

##### AMMONIZIONE (II INFR)

SCONOSCIUTO SAMUELE (SC ALESSANDRO ROSINA)

##### AMMONIZIONE (I INFR)

TRIPODI SAMUELE	(CALCIO LAMEZIA)	IIRITANO GIOVANNI	(KENNEDY J.F. AQUILE)
MONTEROSSO CARLO	(KENNEDY J.F. AQUILE)	CALABRONE FRANCESCO	(MORRONE)
ZICCA MARCOPIO	(SC ALESSANDRO ROSINA)	PERRONE TONY	(SOCCER MONTALTO)

## CAMPIONATO REGIONALE UNDER 17

### GARE SOSPESE O NON DISPUTATE

#### Gara del 11/11/2023 V.E. RENDE - SC ALESSANDRO ROSINA

Il Giudice Sportivo Territoriale, letti gli atti ufficiali dai quali risulta che la gara non ha avuto luogo per la impraticabilità del campo di gioco, dispone la trasmissione degli atti al Comitato Regionale in sede per quanto di competenza.

#### Gara del 10/11/2023 ESPERANZA CATANZARO - VIRTUS SOVERATO

Il Giudice Sportivo Territoriale, letti gli atti ufficiali dai quali risulta che la gara non ha avuto luogo per la impraticabilità del campo di gioco, dispone la trasmissione degli atti al Comitato Regionale in sede per quanto di competenza.

### DELIBERE

#### Gara del 11/11/2023 ROSSANESE - PRO COSENZA

Il Giudice Sportivo Territoriale, letti gli atti ufficiali di gara da quali risulta che la società PRO COSENZA durante la gara ha sostituito:

- al 6' del secondo tempo il n.11 Sig. DI RENDE VINCENZO con il n.22 Sig. VELTRI GIUSEPPE;
- al 6' del secondo tempo il n.3 Sig. TOTEDA VINCENZO con il n.14 FATAALEX;
- al 13' del secondo tempo il n.18 Sig. ARCURI GUIDO con il n.20 Sig. PELLEGRINI GIUSEPPE;
- al 13' del secondo tempo il n.16 Sig. BARBAROSSA SIMONE con il n.21 Sig. CORRADO SIMONE;
- al 17' del secondo tempo il n.5 Sig. RADAC FRANCESCO con il n.13 Sig. SENA RICCARDO;
- al 20' del secondo tempo il n.4 Sig. CESARIO FRANCESCO MARIA con il n.19 Sig. PIZZICHEMI ANTONIO;
- al 23' del secondo tempo il n.10 Sig. CIPOLLA FRANCESCO PIO con il n.9 Sig. CONTORTO GIANMARCO;
- al 43' del secondo tempo il n.7 Sig. PAPPATERRA DAVIDE con il n.17 Sig. MITIDIERI SALVATORE;

che, pertanto, per come riportato e segnalato sul referto arbitrale la società ospitata ha effettuato 8 (otto) sostituzioni anziché le 7 (sette) previste dalla normativa vigente;

visto l'art. 74 comma 3 delle N.O.I.F. e il Comunicato Ufficiale n. 5 del 31.07.2023;

visti gli Artt. 8 e 10 del Codice di Giustizi Sportiva;

delibera

- 1) infliggere alla Società PRO COSENZA la punizione sportiva della perdita della gara col punteggio di 0-5 quale migliore risultato acquisito sul campo;
- 2) infliggere alla società PRO COSENZA l'ammenda di € 50,00.

## PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI - GARE DEL 8/11/2023

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

### CALCIATORI NON ESPULSI

#### AMMONIZIONE (II INFR)

ZAGARI MATTEO (V.E. RENDE)

#### AMMONIZIONE (I INFR)

AIELLO EDOARDO (CITTA AMANTEA 1927) DE LUCA POLITANO SAMUEL (POLISPORTIVA BELMONTE)

## PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI - GARE DEL 10/11/2023

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

### ALLENATORI

#### SQUALIFICA PER UNA GARA

MALAVENDA ANTONIO (LUDOS VECCHIA MINIERA)

Per proteste a decisioni arbitrali durante la gara.

### CALCIATORI NON ESPULSI

#### AMMONIZIONE (III INFR)

MANNELLA LUIGI (SAMBIASE 2023) FERRO UGO SAMUELE (VIGOR CATANZARO)

#### AMMONIZIONE (II INFR)

MASTRORILLO RICCARDO (REAL NETO) MISITANO FRANCESCOGIULIO (REAL NETO)  
CEKAJ QERIM (ROGLIANO 1948)

#### AMMONIZIONE (I INFR)

CIMINO SAMUELE (LUDOS VECCHIA MINIERA) FRONDINI SAMUELE DEMETR (LUDOS VECCHIA MINIERA)  
MINNITI FRANCESCO (LUDOS VECCHIA MINIERA) SURACI ANTONIO (LUDOS VECCHIA MINIERA)  
VERBARO THOMAS (LUDOS VECCHIA MINIERA) VERDUCI LUCA (LUDOS VECCHIA MINIERA)  
ALOISE ANTHONY FRANCES (POLISPORTIVA BELMONTE) TORNICCHIO DAVIDE (REAL NETO)  
ARENA ROSARIO (ROSARNESE) PICCOLO ANTONIO (SAN MICHELE DONNICI)

## PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI - GARE DEL 11/11/2023

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

### SOCIETA'

#### AMMENDA

##### **€ 50,00 ACCURSI FOOTBALL ACADEMY**

Per aver consentito partecipazione a gara di soggetto non tesserato, con la qualifica di allenatore.

### DIRIGENTI

#### AMMONIZIONE (II INFR)

SOMMARIO ANTONIO (NUOVA REAL SORRENTO)

Per proteste a decisioni arbitrali durante la gara.

**AMMONIZIONE (I INFR)**

LICARI ANTONIO (CAMPESE)

Per proteste a decisioni arbitrali durante la gara.

**ALLENATORI****AMMONIZIONE (I INFR)**

D OPPIDO RINO (ACADEMY CROTONE)

Per proteste a decisioni arbitrali durante la gara.

PALERMO FRANCO (MARCA FOOTBALL CLUB)

Per proteste a decisioni arbitrali durante la gara.

CASCIARO VITO FRANCESCO (VIRTUS CORIGLIANO 2021)

Per comportamento non regolamentare durante la gara.

**CALCIATORI ESPULSI****SQUALIFICA PER DUE GARE EFFETTIVE**

AREVOLE ANTONIO (POLISTENA CALCIO A 5)

**SQUALIFICA PER UNA GARA EFFETTIVA**

SPALLINO ANTONIO MANUEL (CATANZARO LIDO 2004)

DIPACE MATTEO (DOMENICO FRANCO)

CORAPI ANDREA (DAVOLI ACADEMY)

SPATARO FRANCESCO PIO (POLISTENA CALCIO A 5)

**CALCIATORI NON ESPULSI****AMMONIZIONE (III INFR)**

PRETE RAFFAELE (POLISPORTIVA G.SALERNO)

**AMMONIZIONE (II INFR)**

LO DUCA FRANCESCO (ATLETICO F.SCICCHITANO)

PIGNATARO AGOSTINO (CITTA DI CARIATI)

ELBAHMA FRANCESCO PIO (FILADELFA 93)

CONFORTI GIUSEPPE PIO (NUOVA REAL SORRENTO)

SULLA ANTONIO (POLISPORTIVA D.CUTRO)

CARUSO ALFREDO (CITTA DI CARIATI)

SCORPINITI CRISTIAN (CITTA DI CARIATI)

GENTILE FRANCESCO (JUVENTUS CLUB A.S.D.)

COSTANZO TOMMASO (POLISPORTIVA D.CUTRO)

PEPE BIAGIO ROBERTO (SOCCER MONTALTO)

**AMMONIZIONE (I INFR)**

BONESSE CLAUDIO (ACADEMY CROTONE)

DE MARTINO ALESSIO (ACADEMY ROSSANO)

CERSOSIMO SIMONE (ATLETICO F.SCICCHITANO)

NEVES MATHEUS ANDREW (CATANZARO LIDO 2004)

BALINT ALEXANDRU (CITTANOVA CALCIO)

RANIERI GREGORIO (DOMENICO ASPRO)

BILOTTO LUCA (E.COSCARELLO CASTROLIBERO)

GRECO FLAVIO (FILADELFA 93)

MICHIEZI FRANCESCO (FILADELFA 93)

CAPALBO GIOSUE (MARCA FOOTBALL CLUB)

VANNI ANTONIO (MARCA FOOTBALL CLUB)

KONONENKO VLADISLAV (PRO COSENZA)

NOCERA DAVIDE (REGGIO RAVAGNESE 1960)

KARAJ MATTEO (S.E.L.E.S.)

DE LUCA ANTONIO (SOCCER MONTALTO)

DE SANTIS CRISTIAN (VIRTUS CORIGLIANO 2021)

RACANO GIUSEPPE ANTONIO (VIRTUS CORIGLIANO 2021)

MONTEROSSO FRANCESCO (ACADEMY CROTONE)

ZUCCO FABRIZIO MICHEL (ACCURSI FOOTBALL ACADEMY)

SFARA STEFANO (C.S.P.R. 94)

IEMBOLI GENNARO (CITTA DI CARIATI)

GUALTIERI EMANUELE (DAVOLI ACADEMY)

NETTAT YOUNES (DOMENICO FRANCO)

NACCARATO CRISTIANO (E.COSCARELLO CASTROLIBERO)

MASDEA ALESSANDRO (FILADELFA 93)

MURFUNI ANDREA (FILADELFA 93)

RANGO GIOVANNI (MARCA FOOTBALL CLUB)

MAMMOLITI DOMENICO (POLISTENA CALCIO A 5)

BATTAGLIA PIETRO (REGGIO RAVAGNESE 1960)

ISAINCU IONUT CODRUT (S.E.L.E.S.)

VIOLI DOMENICO (S.E.L.E.S.)

CELESTINO GIUSEPPE (VIRTUS CORIGLIANO 2021)

OLIVIERO PIO ALESSANDRO (VIRTUS CORIGLIANO 2021)

## CAMPIONATO REGIONALE UNDER 15

### PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI - GARE DEL 12/11/2023

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

#### SOCIETA'

##### AMMENDA

###### **€ 80,00 ACCURSI FOOTBALL ACADEMY**

Per aver consentito partecipazione a gara di soggetto non tesserato, con la qualifica di allenatore.

###### **€ 25,00 ELISIR**

Per inadeguata sistemazione spogliatoio arbitrale (mancanza di acqua calda).

#### DIRIGENTI

##### INIBIZIONE A SVOLGERE OGNI ATTIVITA' FINO AL 13/12/2023

PURO SALVATORE (ACCURSI FOOTBALL ACADEMY)

Per comportamento offensivo nei confronti dell'arbitro durante la gara reiterato dopo l'allontanamento dal terreno di gioco.

#### MASSAGGIATORI

##### SQUALIFICA FINO AL 29/11/2023

ACCURSI ANTONIO (ACCURSI FOOTBALL ACADEMY)

Per comportamento irrispettoso nei confronti dell'arbitro prima della gara.

#### ALLENATORI

##### AMMONIZIONE (I INFR)

MALLAMO VINCENZO (ACADEMY ARDORE)

Per proteste a decisioni arbitrali durante la gara.

#### ASSISTENTE ARBITRO

##### AMMONIZIONE (I INFR)

CRISAFI MASSIMO (ACADEMY ARDORE)

Per proteste a decisioni arbitrali durante la gara.

#### CALCIATORI ESPULSI

##### SQUALIFICA PER DUE GARE EFFETTIVE

COLLAKU LENCI (POLISPORTIVA D.CUTRO)

##### SQUALIFICA PER UNA GARA EFFETTIVA

CHIARELLI SAVERIO (FOLGORE CALCIO 1990)

#### CALCIATORI NON ESPULSI

##### AMMONIZIONE (III INFR)

PALERMO MANUEL (GALLICO CATONA F.C.)

PILUSO MARIO

(MARCA FOOTBALL CLUB)

**AMMONIZIONE (II INFR)**

BIANCHI ALESSANDRO	(ACADEMY CROTONE)	PROVENZANO GIOVANNI	(ACADEMY CROTONE)
ARMONIA GABRIELE PIO	(DOMENICO FRANCO)	CHIARELLI SAVERIO	(FOLGORE CALCIO 1990)
BRIZZI ANTONIO MASSIMO	(NUOVA BULLDOG VIBO)	PORCO FRANCESCO	(SAN MICHELE DONNICI)
TURSI CHRISTIAN PIO	(SPORTING CLUB CORIGLIANO)	VARONE GIUSEPPE	(VIBONESE CALCIO S.R.L.)

**AMMONIZIONE (I INFR)**

GIORGI CHRISTIAN SEBAS	(ACADEMY ARDORE)	NARDACCHIONE NICOLO	(ACADEMY ARDORE)
POLLINZI NICOLA	(ACADEMY CROTONE)	ASSUMMA GIUSEPPE	(ACADEMY REGGIO)
ARONE BRUNO MARIA	(ACCURSI FOOTBALL ACADEMY)	CAPOGRECO GABRIELE	(ACCURSI FOOTBALL ACADEMY)
LOMBARDO FRANCESCO MARIA	(ACCURSI FOOTBALL ACADEMY)	MANAGO FRANCESCO PIO	(ACCURSI FOOTBALL ACADEMY)
LI VECCHI DAVIDE	(ACRI ACADEMY)	FIGLIOMENI GIUSEPPE	(AS JUVENTINA SIDERNO ETS)
RUSO GIUSEPPE	(AS JUVENTINA SIDERNO ETS)	LAFACE MATTIA	(BOCALE CALCIO ADMO)
ZAMPAGLIONE FABIO	(BOCALE CALCIO ADMO)	MAFFEI JOSEPH	(DOMENICO FRANCO)
GRECO MATTEO	(E.COSCARELLO CASTROLIBERO)	STRICAGNOLO NICOLO FRANCESC	(E.COSCARELLO CASTROLIBERO)
GRECO LEONARDO FRANCO	(ELISIR)	MIRIGLIANO ANTONIO	(GIOIOSA MARINA)
VENTURA ANDREA	(JUVENTUS CLUB A.S.D.)	CASCIARO RODOLFO RAINEL	(MARCA FOOTBALL CLUB)
CATANZARITI VINCENZO	(PICCOLI CAMPIONI DE LUCA)	LIA EMANUELE	(PICCOLI CAMPIONI DE LUCA)
CIAMPA DOMENICO	(POLISPORTIVA D.CUTRO)	TALARICO LUCA	(POLISPORTIVA D.CUTRO)
TAMBARO GABRIELE MARIO	(POLISPORTIVA D.CUTRO)	DONATO MARIO	(PRO COSENZA)
ROMEI PAOLO	(RENDE CALCIO 1968)	VUONO TOMMASO	(RENDE CALCIO 1968)
ANTONUCCIO GIOVANNI	(SC ALESSANDRO ROSINA)	DAMICO SAMUELE	(SEGATO)
LUPOI DANIELE	(SEGATO)	PATANIA CRISTIAN PIO	(VIBONESE CALCIO S.R.L.)
BIANCO GIUSEPPE	(VIRTUS SOVERATO)	POLITANO SIMONE	(VIRTUS SOVERATO)

**PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI - GARE DEL 13/11/2023**

In base alle risultanze degli atti ufficiali sono state deliberate le seguenti sanzioni disciplinari.

**CALCIATORI NON ESPULSI****AMMONIZIONE (II INFR)**

DE LUCA EMANUELE	(DIGIESSA PRAIATORTORA)	MANDARANO GENNARO	(DIGIESSA PRAIATORTORA)
MARTINO ANTONIO FRANCES	(S.E.L.E.S.)		

**AMMONIZIONE (I INFR)**

TORCASIO PASQUALE LORENZ	(CALCIO LAMEZIA)	CAVALCANTE BIAGIO	(DIGIESSA PRAIATORTORA)
DE SETA MATTEO	(POLISPORTIVA G.SALERNO)	LIVADOTI SALVATORE	(POLISPORTIVA G.SALERNO)
FLORA FRANCESCO	(REGGIO RAVAGNESE 1960)	DEMASI SALVATORE	(S.E.L.E.S.)
TEDESCHI ALBERTO	(S.E.L.E.S.)	MARITATO MARCO	(SPORT ACADEMY ALTO JONIO)
NADIF MAROUANE	(TAVERNA)		

Le ammende irrogate dovranno pervenire a questo Comitato entro e non oltre il 30/11/2023.

IL SEGRETARIO  
Emanuele Daniele

IL PRESIDENTE  
Saverio Mirarchi



## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36

Stagione Sportiva 2023 – 2024

COMUNICATO UFFICIALE N° 58/SGS del 09/11/2023

### TORNEO U12 FEMMINILE

*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A OTTO*



# Torneo Under 12 Femminile 2023/2024

## TORNEO NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A OTTO

### REGOLAMENTO GENERALE

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo a carattere Nazionale riservato alle giovani calciatrici delle Categorie UNDER 12 delle Società professionistiche di Serie A, di Serie B e di Lega PRO, delle Società di Serie A e di Serie B Divisione Calcio Femminile e delle Società riconosciute come Club Giovanili di 3° Livello che hanno attivato il Progetto relativo allo sviluppo dell'Attività Femminile, oltre che delle Società Femminili riconosciute come "Club di 2° Livello" ed alle Società inserite nel Progetto delle Aree Sviluppo Territoriali (AST) per lo sviluppo dell'attività femminile.

Tuttavia, al fine di continuare nel percorso di promozione dell'attività femminile per la fase preliminare territoriale, è data facoltà ai Coordinamenti Federali Regionali SGS di aprire l'iscrizione anche alle società che non rientrano nei requisiti sopra descritti, senza diritto di qualificazione/partecipazione alla eventuale fase finale regionale per determinare le società partecipanti alla fase interregionale.

Di seguito si riportano modalità di iscrizione, Regolamento Tecnico, Regolamento Fair Play del *Torneo Under 12 Femminile 2023/2024*, riportando in allegato il Regolamento delle *"Situazioni di Gioco 5c5 e 4c4"* da abbinare alle gare della categoria *Esordienti U12/U13 #GrassrootsChallenge*.

#### Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato alle giovani calciatrici della Categoria UNDER 12 nate dal 01.01.2011 al 31.12.2012.  
È inoltre possibile utilizzare ragazze nate nel 2013 che abbiano compiuto anagraficamente il 10° anno d'età (no 2014)

Le società potranno iscriversi direttamente alla F.I.G.C. Settore Giovanile e Scolastico collegandosi a partire **dalle ore 12.00 del 10/11/2023** all'indirizzo <https://figc.it/it/giovani/competizioni/under-12-femminile/iscrizione/> cliccando sulla voce del menù "Iscrizione" e compilando il relativo form.

**Il termine per la scadenza delle iscrizioni è fissato alle ore 12.00 del 30 novembre 2023**

Alla fase preliminare ciascuna società può iscrivere una o più squadre.

Nel caso di iscrizione di più squadre, una società che dovesse qualificarsi alla fase interregionale potrà essere rappresentata da una sola squadra.

L'attività si svolgerà con le seguenti modalità:

- Prima fase preliminare Provinciale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con almeno 3 o 4 squadre, con gare di sola andata
- Seconda fase interprovinciale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con almeno 3 o 4 squadre, con gare di sola andata.
- Terza fase regionale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con almeno 3 o 4 squadre, con gare di sola andata
- **Tutte le fasi dovranno svolgersi con la formula del raggruppamento suddividendo le società in gruppi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata. Eventualmente, sarà possibile organizzare più raggruppamenti con fasi di andata e ritorno nel caso in cui i tempi e il numero di squadre ne consenta lo svolgimento.**
- I Coordinatori Federali Regionali SGS determineranno calendario incontri e modalità di accesso alla fase interprovinciale e regionale in considerazione dei criteri indicati nel presente regolamento

- Le fasi Provinciali e si svolgeranno solo dove il numero di squadre iscritte sarà sufficiente per garantirne lo svolgimento,
- La prima fase dovrà iniziare entro il 21 Gennaio 2024 e terminare entro il 5 maggio 2024.
- Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alle fasi interregionali dovranno essere comunicate al Settore Giovanile entro il 6 maggio 2024
- Le Fasi Interregionali sono previste il 12, il 19, il 26 maggio e il 2 giugno 2024.
- La fase finale Nazionale è prevista nel week end del 15/16 giugno 2024
- Le modalità di svolgimento delle fasi interregionali e della fase finale Nazionale saranno oggetto di apposito Comunicato Ufficiale

### Norme di Tesseramento

Possono partecipare al Torneo le giovani calciatrici regolarmente tesserate FIGC con la propria società per la stagione in corso.

In caso di necessità, le società, possono usufruire di un numero massimo di 3 giocatrici in prestito da altra società non partecipante al Torneo, purché munite di regolare nulla-osta della società di appartenenza. È possibile richiedere il prestito di calciatrici provenienti da società con sede in provincia limitrofa confinante, anche se di regione diversa, a quella della richiedente. **Non è possibile richiedere e ne utilizzare calciatrici in prestito provenienti da società con sede in altra regione, rispetto a quella della richiedente.**

I nulla osta dei prestiti dovranno essere inviati al Settore Giovanile e Scolastico prima della data di inizio stabilita da ogni Coordinamento Regionale della manifestazione

I prestiti autorizzati saranno validi per tutta la durata della manifestazione e non potranno essere sostituiti.

### Identificazione dei calciatori

Gli Arbitri, i Tecnici o i Dirigenti che arbitreranno le gare, prima di dare inizio alla manifestazione, controlleranno che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara, come previsto dall'Art. 71 delle N.O.I.F. "Identificazione dei calciatori".

### Giustizia sportiva

La Giustizia sportiva sarà amministrata durante le fasi provinciali, interprovinciali, regionali e interregionali dal Giudice Sportivo Territoriale. La fase Nazionale sarà amministrata dal Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC.

- Nei raggruppamenti che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei raggruppamenti che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.
- Le ammonizioni comminate nell' eventuale fase interregionale che non comportino squalifica verranno azzerate nella fase Nazionale

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 del regolamento tecnico di giuoco sulla sostituzione di calciatori determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.



#### Art. 4 – Sostituzione dei giocatori

Tutte le calciatrici in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e le nuove entrate non potranno più essere sostituite fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire le bambine che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi".

#### Art. 5 – Punteggi e classifiche

Ciascun tempo è una mini gara che si conclude con un proprio risultato. I tempi successivi al primo (secondo e terzo) inizieranno con il punteggio di 0-0. Il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

ESEMPI CALCOLO RISULTATO FINALE:

- 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.

Al risultato finale andrà aggiunto un punto per la squadra che sarà risultata vincitrice della sfida delle **"SITUAZIONI DI GIOCO"** (un punto da aggiungere al risultato della gara per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità).

Una volta stabilito l'esito finale della partita saranno attribuiti i seguenti punteggi validi per la classifica finale:

- 3 punti in caso di vittoria;
- 1 punto in caso di pareggio;
- 0 punti in caso di sconfitta.

#### ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

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

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra con almeno 16 calciatrici in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra con almeno 14 giocatori in distinta gara	1 per ciascuna gara

### Qualificazione al turno successivo

Per determinare la/e squadra/e che potranno accedere al turno successivo verrà considerata la graduatoria finale.

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

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Esito delle sfide nelle "Situazioni di Gioco" negli incontri diretti
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Maggior Numero di calciatrici coinvolte
5. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play
6. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1, 2, 3 e 4 dei criteri sopra citati.

Nel caso in cui il punteggio FAIR PLAY sia ancora in parità, per la determinazione della migliore classificata, si procederà come previsto al punto 6

*Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 07/07/2023 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.*

Pubblicato in Roma il 09/11/2023

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci

Allegati:

Regolamento Fair Play

Regolamento Esordienti #GrassrootsChallenge "Situazioni di Gioco 5c5 e 4c4"



# TORNEO UNDER 12 FEMMINILE

## REGOLAMENTO FAIR PLAY

### CONDIZIONI GENERALI

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

## CRITERI DI VALUTAZIONE

### A. Da parte degli arbitri

La valutazione del comportamento delle squadre durante le partite viene effettuata seguendo due categorie:

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

## VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso delle gare del concentramento.
- 2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classificata, saranno, nell'ordine, i seguenti:
  - a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
  - b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
  - c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"
- 3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dal punto 3 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.



SETTORE  
GIOVANILE E  
SCOLASTICO

# #GRASSROOTS CHALLENGE

SITUAZIONE DI GIOCO  
DA ABBINARE ALLA GARA



CATEGORIA  
**ESORDIENTI**

## SITUAZIONI DI GIOCO DA ABBINARE ALLE PARTITE NELLE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

La scelta delle nuove proposte pratiche da abbinare alle partite dell'Attività di Base è stata fatta seguendo alcune linee guida:

- ★ **SEMPLICITÀ REALIZZATIVA DEI CAMPI DI GIOCO.** Gli spazi utilizzati per lo svolgimento delle attività pratiche sono di semplice realizzazione e sfruttano, laddove possibile, dimensioni, linee e riferimenti già utilizzati per delimitare il campo di gioco della partita. Le misure dei campi sono facilmente riconoscibili in quanto riprendono alcune dimensioni dell'area di rigore del campo regolamentare, con particolare riferimento: ai 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); agli 11 metri del dischetto del rigore; ai 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Presupposto: Organizzazione dell'allenamento. Soluzione pratica: utilizzare spazi modulari.
- ★ **SEMPLICITÀ DI SVOLGIMENTO.** Le regole di gioco sono semplici, gli obiettivi riconoscibili (le due proposte pratiche scelte per ogni categoria hanno i seguenti macro-obiettivi: finalizzare verso una porta; conquistare uno spazio; trasmettere palla ad un compagno; condurre palla nello spazio libero) e prevedono soluzioni simili e ripetute per alcune situazioni quali: calcio d'angolo; rimessa laterale; rimessa da fondo-campo; falli e scorrettezze. Presupposto: Orientarsi al compito. Soluzione pratica: Allenare ciò che si intende allenare.
- ★ **COMPLESSITÀ PROGRESSIVA DELLE PROPOSTE TRA LE VARIE CATEGORIE.** Le attività pratiche scelte per essere abbinare al contesto gara delle varie categorie dell'Attività di Base seguono uno sviluppo di complessità e numeriche che aumentano tra le varie fasce d'età individuate: 2 contro 2 e 3 contro 3 negli U9; 3 contro 3 e 4 contro 4 negli U10/U11; 4 contro 4 e 5 contro 5 negli U12/U13. Presupposto: Includere. Soluzione pratica: Prevedere attività con più livelli di difficoltà.
- ★ **COINVOLGIMENTO ATTIVO E CONTEMPORANEO DI TUTTI I GIOCATORI IN LISTA.** Le attività pratiche proposte prevedono l'impiego di tutti i giocatori di ogni squadra inseriti nelle liste gara. Nelle fasi di gioco che anticipano i tempi della partita si alternano quindi Situazioni di Gioco e proposte di Duello che impegnano contemporaneamente tutti i giocatori coinvolti nella partita. Presupposto: Elevato tempo di impegno motorio. Soluzione pratica: Svolgere attività che prevedano il coinvolgimento attivo di più giocatori possibili.

Nel presente documento viene riportata la descrizione delle proposte relative alla categoria U12/U13, seguiranno successivi approfondimenti dedicati alle categorie U9 ed U10/U11.

# PROGRAMMA ATTIVITÀ DI GARA PER LA CATEGORIA U12/U13

Le due situazioni di gioco previste in abbinamento ai tempi della partita 9 contro 9 per la categoria U12/U13, si svolgono realizzando una proposta 4 contro 4 ed una 5 contro 5 (denominate “Situazione di Gioco 4 contro 4, U12/U13” e “Situazione di Gioco 5 contro 5, U12/U13”), anticipano lo svolgimento della gara e sono organizzate su due turni (fasi) della durata di 5 minuti ciascuno.

Esempio di svolgimento del confronto tra due squadre nel contesto di gara:

- ✓ **Fase 1:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste, durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 2:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste (i giocatori coinvolti ruotano all'interno delle proposte secondo le indicazioni riportate nelle tabelle alle pagine 10 e 11), durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 3:** 1° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 4:** 2° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 5:** 3° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Eventuale fase 6:** 4° tempo della partita (tempo facoltativo, da svolgere in caso di accordo tra le due squadre coinvolte nell'incontro) durata 20 minuti.

Le due Situazioni di Gioco (4 contro 4 e 5 contro 5) vengono svolte contemporaneamente e arbitrate dai due allenatori delle due squadre coinvolte nel confronto gara.

Eventuali giocatori presenti in lista gara ed eccedenti ai primi 9 impegnati nelle due Situazioni di Gioco previste, svolgono un'attività di duello 1 contro 1 a scelta tra le due proposte nella sezione intitolata “Proposte di duello realizzate in modalità autonoma” (presentate a pagina 8 e 9).

Le due Situazioni di Gioco e le proposte di 1 contro 1 si realizzano all'interno del campo delimitato per la partita 9 contro 9 come da esempio riportato nella figura 1.



Figura 1

# DESCRIZIONE DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

## 1) Titolo: “Situazione di gioco 4 contro 4, U12/U13”

### Dimensioni del campo (figura 2):

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

**Durata:** 5 minuti.

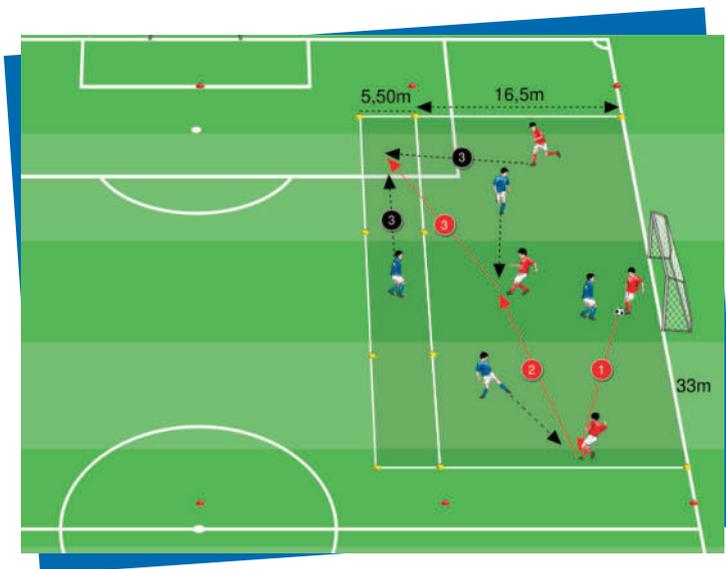


Figura 2

## DESCRIZIONE

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

L'acquisizione del punteggio di gioco viene descritta nell'apposita sezione di questo documento.

## 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 nell'area di meta.

Inserimento in area di meta. La meta della squadra a difesa della porta si considera valida solo se il giocatore che ha stoppato 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 il passaggio stazionando già all'interno dell'area di meta. Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio rivolto all'avversario che si inserisce e cercare di contendergli la palla senza mai uscire dal suo spazio di competenza.

**Falli e scorrettezze.** All'interno dell'area di gioco ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore.

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

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

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

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

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un possesso palla da parte del portiere realizzato con le stesse modalità previste nella rimessa da fondo-campo.

#### **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.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta e realizzare un punto. Come previsto dal regolamento del gioco del calcio il portiere può tenere il pallone in mano per un massimo di 6 secondi.

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

## 2) Titolo: “Situazione di gioco 5 contro 5, U12/U13”

### Dimensioni del campo (figura 3):

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

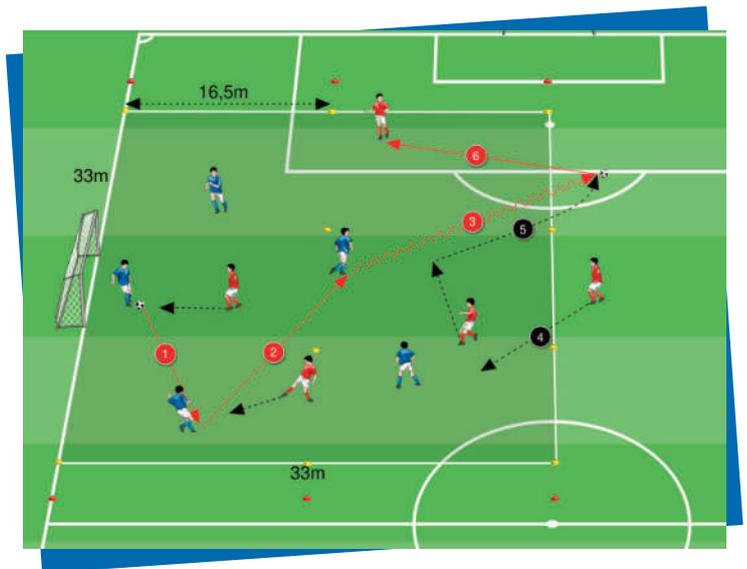


Figura 3

**Durata:** 5 minuti.

## DESCRIZIONE

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

## REGOLE DEL GIOCO

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

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

**Falli e scorrettezze.** All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore in fase difensiva viene punito con un calcio di rigore, all'esterno della stessa i falli e le scorrettezze vengono puniti attraverso un calcio di punizione.

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

**Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo.** Quando la palla esce dal campo 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".
- 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 da un giocatore della squadra difendente.

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.

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un calcio di rinvio effettuato rispettando le stesse modalità presentate in precedenza.

#### **Un caso "limite":**

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

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

## **PUNTEGGIO DI GIOCO**

- Nella fase 1 e nella fase 2 dell'incontro tra le due società coinvolte nella partita si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fasi offensive delle due situazioni di gioco. La squadra che ha quindi totalizzato il maggior numero di goal complessivi, realizza un punto valido per l'incontro. Il punto dei giochi si somma ai risultati dei 3 o 4 tempi della partita 9 contro 9.
- In caso di parità nel numero di reti realizzate dalle due squadre, vengono sommati il numero di mete e di passaggi con l'inserimento totalizzati nelle prime due fasi e risulta vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito.
- In caso di ulteriore parità nel punteggio si assegna un punto ad ognuna delle due squadre.

# PROPOSTE DI DUELLO REALIZZATE IN MODALITÀ AUTONOMA

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi “Situazione di Gioco 4 contro 4 U12/U13” e “Situazione di Gioco 5 contro 5 U12/U13” 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) Titolo: 1 contro 1 “Supero l'avversario”

### Dimensioni del campo [figura 4]:

- ✓ Rettangolo di dimensioni 5,5x11m.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 1 e 4), 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.

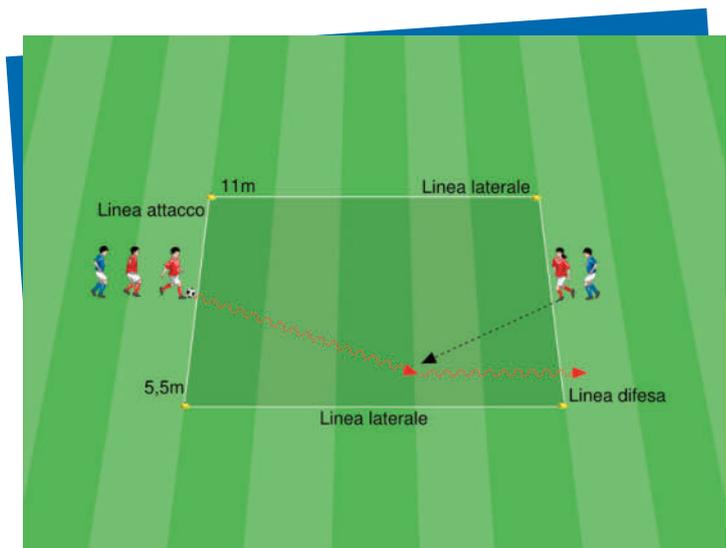


Figura 4

**Numero di giocatori impiegati.** Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco (qualora i giocatori in lista gara non impegnati nelle situazioni di gioco 4 contro 4 e 5 contro 5 siano più di 6, vengono realizzati altri quadrati di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 4.

## 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'avversario.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco senza che vi sia stata volutamente portata da uno dei due giocatori coinvolti nel duello.

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 5]:

- ✓ Rettangolo di dimensioni 5,5x11m.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 1 e 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.

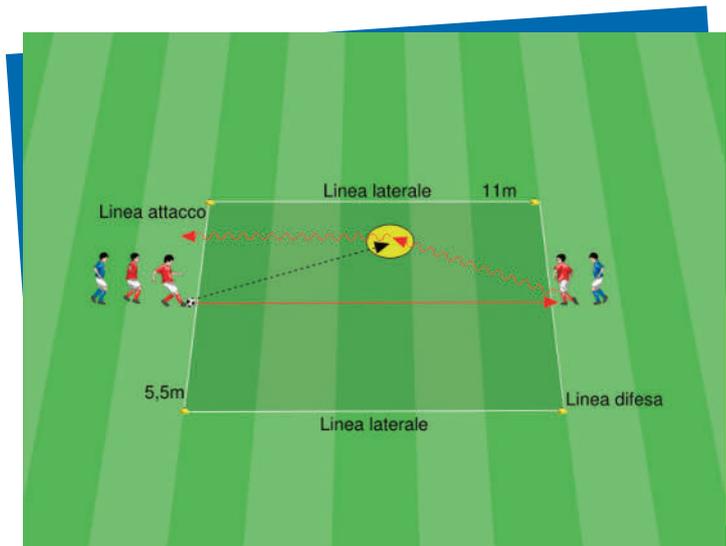


Figura 5

**Numero di giocatori impiegati.** Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco (qualora i giocatori in lista gara non impegnati nelle situazioni di gioco 5 contro 5 e 4 contro 4 siano più di 6, vengono realizzati altri quadrati di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 5.

## DESCRIZIONE

L'attaccante in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del quadrato di gioco. In seguito al passaggio l'attaccante 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, sia questo l'attaccante che il difendente, 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 lasciato libero il rettangolo di gioco.

# ESEMPI DI ABBINAMENTO DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO ALLO SVOLGIMENTO DEI TEMPI DELLA PARTITA 9 CONTRO 9:

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

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 1					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	9			9		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	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.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 2					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	15			15		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	6 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	2 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	*6 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	*2 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4

\* Le società sono invitate a fare in modo che i giocatori non coinvolti nella partita siano impegnati in multi-partite a numero ridotto svolte all'esterno del campo di gioco (nell'esempio, i 12 giocatori delle 2 squadre non impegnati nella partita 9 contro 9 possono alternarsi nel giocare una gara 4 contro 4, oppure 2 gare 3 contro 3, lasciando flessibilità organizzativa secondo le opportunità e gli spazi che offre l'impianto sportivo).

### 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 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	9 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	9 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	*9 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	*9 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4

\* Le società sono invitate a fare in modo che i giocatori non coinvolti nella partita siano impegnati in multi-partite a numero ridotto svolte all'esterno del campo di gioco (nell'esempio, i 18 giocatori delle 2 squadre non impegnati nella partita 9 contro 9 possono alternarsi nel giocare una gara 5 contro 5 ed una gara 4 contro 4, oppure 3 gare 3 contro 3, lasciando flessibilità organizzativa secondo le opportunità e gli spazi che offre l'impianto sportivo).

## 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 così come i loro compagni che nella fase 2 non svolgono il 5 contro 5 ed il 4 contro 4 perché sostituiti, vengono impegnati nella realizzazione dei duelli autonomi 1 contro 1.
- 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 della categoria U12/U13.

## MATERIALE NECESSARIO PER LA REALIZZAZIONE DEI CAMPI PREVISTI NELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PROPOSTE:

### 1. Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13:

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

### 2. Situazione di gioco 5 contro 5 U12/U13:

- 8 delimitatori (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9);
- 4 delimitatori per prolungare l'area di rigore fino alla linea di centrocampo del campo delimitato per la partita 9 contro 9.

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due situazioni di gioco previste richiede quindi la disponibilità di soli 8 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 9 contro 9.

Ognuna delle due Situazioni di Gioco prevede l'utilizzo di un minimo di 3 palloni ciascuna.

Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) è richiesto circa un minuto.

# APPENDICE

Le regole e le caratteristiche delle proposte pratiche previste nelle due Situazioni di Gioco presentate all'interno di questo documento sono state elaborate per adattarsi al contesto di competizione tra due società.

La presenza del punteggio nelle Situazioni di Gioco abbinata alle partite rappresenta un elemento che rende necessario semplificare le dinamiche realizzative di ogni proposta. L'obiettivo di questa semplificazione regolamentare è quello di evitare interpretazioni disfunzionali del gioco e di ridurre la possibilità di scelte o strategie mirate esclusivamente al raggiungimento di un risultato numerico.

Le Situazioni di Gioco presentate possono essere riproposte all'interno della seduta di allenamento attraverso alcune varianti che le rendono più dinamiche e attinenti alle caratteristiche delle proposte pratiche Evolution Programme (quanti desiderino approfondire sono invitati a prendere visione del materiale contenuto all'interno di questo link: <https://www.youcoach.it/figc/esercitazioni>). All'interno di questa appendice vengono riportate alcune idee e soluzioni che possono essere applicate dagli allenatori per stimolare la Variabilità della Pratica (Presupposto N°10 dell'Evolution Programme) all'interno della Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13 e della Situazione di gioco 5 contro 5 U12/U13).

## POSSIBILI VARIANTI PER LA SITUAZIONE DI GIOCO 5 CONTRO 5 U13/U12:

1. Una volta effettuato un punto (goal o conquista della meta), il fronte d'attacco viene ribaltato e la squadra che l'ha realizzato può ripartire alla ricerca immediata dell'obiettivo nella direzione di gioco opposta. Il portiere individuato da ogni squadra può anche cambiare da un'azione all'altra.
2. Il giocatore in posizione di vertice, quando si trova in possesso di palla, ha la possibilità di entrare all'interno dello spazio di gioco principale. In questo caso deve essere immediatamente sostituito da un compagno che prende la sua posizione oltre la linea di meta.
3. Le rimesse da fondo-campo vengono battute dal portiere con palla in mano, non esiste quindi una distanza da rispettare per la squadra in fase di attacco alla porta.
4. In caso di uscita della palla dal terreno di gioco la ripresa dell'azione avviene sempre a favore della squadra che difende o attacca la porta, la scelta viene fatta dall'allenatore con l'intento di agevolare l'azione di costruzione o finalizzazione.
5. Viene tolto il giocatore a sostegno svolgendo quindi una Situazione di Gioco 5 contro 5 nella quale tutti i partecipanti si trovano all'interno del campo di gioco (si realizza così una condizione di parità numerica anche in caso di possesso palla a favore della squadra che difende la porta).

## POSSIBILI VARIANTI PER SITUAZIONE DI GIOCO 4 CONTRO 4 U13/U12:

1. Si gioca un 4 contro 3 all'interno dello spazio di gioco, un ottavo giocatore viene collocato all'interno dell'area di meta. La squadra a difesa della porta, per fare un punto, può passare la palla al sostegno avversario all'interno dell'area di meta. Una volta effettuato il passaggio il giocatore che riceve palla può immediatamente dare inizio ad una nuova azione per la squadra che ricerca il goal (creando così una condizione di rapida transizione).
2. Il giocatore sostegno può calciare in porta e ricevere opposizione da parte dei difendenti al quale viene concessa la possibilità di entrare nella zona di meta.
3. La zona di meta viene divisa in 3 settori di uguale lunghezza (11 m ciascuno). Il posizionamento del

sostegno della squadra che attacca la porta determina attraverso quale dei 3 settori è vietato ricercare l'inserimento del giocatore della squadra a difesa della porta. Ad esempio, qualora il sostegno si posizioni in corrispondenza del settore centrale, non risulterà possibile effettuare l'inserimento in quella porzione di campo. Il sostegno può spostarsi da un settore all'altro durante il possesso di palla degli avversari chiudendone così gli spazi di inserimento e complicando la scelta del settore da attaccare.

4. La zona di meta viene divisa in 3 settori di uguale lunghezza (11 m ciascuno) e vengono variate le richieste di trasmissione palla per l'inserimento (ad esempio, l'inserimento valido è ritenuto valido solo: nei settori esterni; solo nel settore centrale; in sequenza, da destra a sinistra, si ricerca di effettuare l'uscita su tutti e 3 i settori).

## ULTERIORI APPROFONDIMENTI:

Nel caso in cui il numero dei giocatori a disposizione durante l'allenamento non permetta di svolgere le attività con le stesse numeriche presentate nelle situazioni di gioco previste, si consiglia di svolgerle applicando con le stesse regole presentate (ampliando o riducendo gli spazi utilizzati) ma adattando le proposte da un minimo di 6 (3 contro 3) ad un massimo di 14 (7 contro 7) giocatori impiegati per ognuna delle due situazioni descritte nel documento.

Qualora il numero dei giocatori a disposizione durante l'allenamento non sia pari, le soluzioni per integrarli tutti contemporaneamente nell'attività sono molteplici:

- ★ Inserire un giocatore jolly in fase difensiva.
- ★ Aggiungere un giocatore sostegno in fase offensiva.
- ★ Prevedere un giocatore jolly che ad ogni azione può decidere con che squadra giocare.



Via Po, 36 – 00198 – ROMA



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36

Stagione Sportiva 2023 – 2024

COMUNICATO UFFICIALE N° 59/SGS del 09/11/2023

ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2023/2024

*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A NOVE*

*UNDER 13*

## **Premessa**

Al fine di valorizzare l'attività svolta dalle società appartenenti alle Leghe Professionistiche e alle Scuole di Calcio Élite, il Settore Giovanile e Scolastico ha sviluppato un progetto a carattere nazionale (con fasi locali, regionali, interregionali e nazionale) che permetta a dette società di confrontarsi in una attività a loro riservata.

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

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 9vs9, modello di riferimento per la categoria Esordienti, con la formula del raggruppamento con 3 o 4 squadre, e, coerentemente con le Modalità di Gioco previste per questa categoria, sarà abbinata ad una delle seguenti attività tecniche:

- **Proposte Pre-Gara:** con **situazioni di gioco 5c5 e 4c4**, che coinvolgeranno i giovani calciatori in fase offensiva e/o in fase difensiva (Modalità utilizzata fino alla fase Regionale)
- **Multipartite:** dove oltre al 9vs9, si svolgeranno altri confronti con modalità di gioco che prevedono il coinvolgimento di un numero ridotto di giocatori (es. 7c7) con l'obiettivo di tenere impegnati tutti i giocatori (Modalità utilizzata nelle fasi Interregionale e Nazionale, lasciando facoltà ai Coordinamenti Federali Regionali SGS di utilizzare tale modalità anche nelle fasi finali Regionali)

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

## PROCEDURA DI ISCRIZIONE

Le società potranno iscriversi direttamente alla F.I.G.C. Settore Giovanile e Scolastico collegandosi a partire **dalle ore 12.00 del 10/11/2023** all'indirizzo <https://figc.it/it/giovani/competizioni/under-13-elite/iscrizione/> cliccando sulla voce del menù "Iscrizione" e compilando il relativo form.

Il termine per la scadenza delle iscrizioni è fissato alle ore 12.00 del 24 Novembre 2023

## REGOLAMENTO GENERALE

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un'attività a carattere Nazionale riservata alla **Categoria UNDER 13** delle società professionistiche di Serie A, di Serie B, di Serie C e delle Società riconosciute con il 3° Livello di Qualità di Club Giovanile nella corrente stagione sportiva **2023/2024**.

Anche in questa stagione sportiva in considerazione delle progettualità SGS inserite nell'ambito del Programma di Sviluppo Territoriale che persegue anche l'obiettivo di strutturare un percorso **di formazione tecnico-sportiva ed educativa** rivolta al territorio, laddove possibile è data facoltà ai Coordinamenti Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico di estendere la partecipazione alle società inserite nel progetto delle Aree Sviluppo Territoriali (AST), anche se non riconosciute come Club Giovanile di 3° Livello.

L'attività (**obbligatoria per le Società riconosciute come Club Giovanili di 3° Livello**) viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile e del programma di sviluppo previsto per i Club, nell'ambito dell'attività della categoria Esordienti FAIR PLAY.

Resta inteso che nel corso di svolgimento dell'attività non sono ammessi comportamenti e atteggiamenti non consoni all'attività sportiva, respingendo forme di comportamento negativo e di non rispetto delle norme che regolano l'attività giovanile e di base.

A tal proposito si precisa che eventuali inadempienze (es. mancato rispetto delle norme delle sostituzioni, mancata partecipazione alle gare di un numero sufficiente di tesserati, ecc.), possono determinare la revoca del riconoscimento del 3° Livello di Qualità, e quindi l'esclusione dall'attività Esordienti Fair Play Élite.

Scopo dell'attività è di coinvolgere le società in un programma di confronto esclusivo per i Club Giovanili di 3° Livello e le Società Professionistiche del territorio, per cui le graduatorie che verranno stilate saranno utilizzate esclusivamente per determinare le Società che saranno coinvolte nelle fasi successive previste a livello regionale, interregionale e nazionale, ma non hanno lo scopo di stilare graduatorie di merito tecnico e/o meritocratico.

Si precisa inoltre che tutte le società non coinvolte nelle fasi regionale, interregionale e nazionale continueranno a seguire il programma di attività previste, partecipando ai raggruppamenti "Esordienti Fair Play Elite" organizzati in contemporanea nel territorio, la cui attività si concluderà in tutte le regioni nel mese di giugno.

### Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della **Categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01.01.2011, secondo quanto di seguito specificato:**

- **Società PROFESSIONISTICHE:** Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2012  
*(le Società Professionistiche che hanno ottenuto deroga per partecipare con i pari età, potranno partecipare con giovani calciatori nati nel 2011 o con squadre di età mista 2011-2021)*
- **CLUB GIOVANILI di 3° LIVELLO:** Squadra composta da giovani calciatori nati dal 01/01/2011 al 31/12/2011, con possibilità di utilizzare un numero massimo di 3 giocatori nati nel 2012

*All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2010, purché in regola con la prevista deroga rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico, sia con società Professionistiche che con Club Giovanili di 3° Livello.*

Possono partecipare al Torneo giovani calciatori e giovani calciatrici regolarmente tesserati FIGC con la propria società per la stagione in corso.

### Non sono consentiti prestiti

### Modalità di partecipazione

Ciascuna società può iscrivere una sola squadra.

L'attività, si svolgerà con le seguenti modalità:

- Una fase preliminare Provinciale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con 3 o 4 squadre, con gare di sola andata.
- Una fase interprovinciale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con 3 o 4 squadre, con gare di sola andata.
- Una fase regionale dove le squadre si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento con almeno 3 o 4 squadre, con gare di sola andata
- Tutte le fasi dovranno svolgersi con la formula raggruppamento suddividendo le società in gruppi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata. Eventualmente, sarà possibile organizzare più raggruppamenti con fasi di andata e ritorno nel caso in cui i tempi e il numero di squadre ne consenta lo svolgimento.
- I Coordinatori Federali Regionali SGS determineranno calendario incontri e modalità di accesso alla fase interprovinciale e regionale in considerazione dei criteri indicati nel presente regolamento
- Le fasi Provinciali si svolgeranno solo dove il numero di squadre iscritte sarà sufficiente per garantirne lo svolgimento,
- Nelle regioni dove il numero delle squadre iscritte non sia sufficiente per garantire lo svolgimento della Fase Provinciale o di una eventuale fase unica regionale le società potranno essere accorpate a Regioni limitrofe

La prima fase dovrà iniziare entro il 15 Gennaio 2024 e terminare entro il 7 Aprile 2024

Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alla Fase Interregionale dovranno essere comunicate al Settore Giovanile e Scolastico entro l'8 Aprile 2024

I raggruppamenti della Fase Interregionale sono previsti tra il 27 Aprile e il 19 Maggio 2024

La Fase Finale Nazionale è prevista nel week end dell'1/2 Giugno

Le modalità di svolgimento della fase Interregionale e della Fase Finale Nazionale saranno oggetto di apposito Comunicato Ufficiale

### Identificazione dei calciatori

I Tecnici, i Dirigenti o gli eventuali Arbitri, che arbitreranno le gare, prima di dare inizio alla gara dovranno controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara, come previsto dall'Art. 71 delle N.O.I.F. "identificazione dei calciatori"

### Giustizia sportiva

La Giustizia sportiva sarà amministrata durante le fasi provinciali, interprovinciali, regionali e interregionali dal Giudice Sportivo Territoriale la fase Nazionale sarà amministrata dal Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC.

- Nei raggruppamenti che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei raggruppamenti che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.
- Le ammonizioni comminate nell' eventuale fase interregionale che non comportino squalifica verranno azzerate nella fase Nazionale

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 "Sostituzione dei calciatori", determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.

### Arbitraggio delle Gare

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

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

### Saluti

Sia all'inizio che al termine di ogni incontro i partecipanti alla gara dovranno salutarsi fra loro schierandosi a centrocampo insieme all'arbitro o al dirigente/arbitro.

## REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

### Art. 1 – Il campo di gioco

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

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

La dimensione dell'Area di Rigore deve rispettare i seguenti valori:

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

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

a) Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;

b) Orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto. In tal caso è possibile utilizzare una sola metà del campo a 11.

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

#### **Art. 2 - Pallone**

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

#### **Art. 3 - Modalità di svolgimento e durata delle gare**

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in raggruppamenti da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata o dove possibile con gare di andata e ritorno.

Le squadre si confronteranno in **Gare 9 vs 9** e nelle Situazioni di Gioco 5c5 e 4c4 (Vedi Regolamento Gioco Tecnico allegato).

A seconda del numero di gare disputate nella medesima giornata, la durata delle gare è così prevista:

- Nel caso in cui si disputi una gara al giorno (es. raggruppamento che si gioca in più giornate):
  - o 3 tempi della durata di 20 minuti ciascuno
- Nel caso in cui si disputino 2 gare al giorno (es. raggruppamenti in un'unica giornata tra 3 squadre)
  - o 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno
  - o In alternativa 2 tempi della durata di 20 minuti ciascuno
- Nel caso in cui si disputino 3 gare al giorno (es. raggruppamenti in un'unica giornata tra 4 squadre)
  - o 3 tempi della durata di 10 minuti ciascuno
  - o In alternativa 2 tempi della durata di 15 minuti ciascuno

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

Calcio di rigore 9 metri

Distanza della barriera 7 metri

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

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

È concesso il rinvio del portiere.

#### **Art. 4 - Sostituzione dei giocatori**

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, purché a gioco fermo.

#### **Art. 5 - Punteggi e classifiche (fasi provinciali)**

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

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

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

### A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

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

Combinazione risultati	Punteggio GARA
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

Laddove le gare vengano disputate svolgendo 2 o 4 tempi di gioco, il risultato della gara dovrà essere combinato tenendo conto dello stesso principio

### B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO «SITUAZIONI DI GIOCO 5c5 e 4c4» o «MULTIPARTITE»

Alla squadra che risulterà vincitrice nella sfida delle “SITUAZIONI DI GIOCO”, verrà assegnato **un punto** da aggiungere al risultato della “GARA” per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

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

### C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

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

3 punti in caso di vittoria

1 punto in caso di parità

0 punti in caso di sconfitta

### D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

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

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

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco di ogni singola gara)
2. Esito delle sfide nelle "Situazioni di Gioco" o delle "Multipartite" negli incontri diretti
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
5. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1, 2, 3 dei criteri sopra citati.

Nel caso in cui il punteggio FAIR PLAY sia ancora in parità, per la determinazione della migliore classificata, si procederà come previsto al punto 5

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 07/07/2023 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato a Roma il 09/11/2023

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci

Allegati:

Regolamento Fair Play

Regolamento Esordienti #GrassrootsChallenge "Situazioni di Gioco 5c5 e 4c4"

## REGOLAMENTO FAIR PLAY

### CONDIZIONI GENERALI

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

### CRITERI DI VALUTAZIONE

#### A. Da parte degli arbitri

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

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
- Atteggiamenti sanzionati dall'arbitro
- Atteggiamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
- Atteggiamenti fuori dal campo prima, durante e dopo la gara

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

## VALUTAZIONE FINALE

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



SETTORE  
GIOVANILE E  
SCOLASTICO

# #GRASSROOTS CHALLENGE

SITUAZIONE DI GIOCO  
DA ABBINARE ALLA GARA

A photograph of two young football players, a boy and a girl, kneeling on a blue field. They are wearing blue jerseys with the Italian national team crest and white socks. A soccer ball is positioned in front of the boy. The background features a large, stylized white circular graphic with a blue star pattern.

CATEGORIA  
ESORDIENTI

## SITUAZIONI DI GIOCO DA ABBINARE ALLE PARTITE NELLE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

La scelta delle nuove proposte pratiche da abbinare alle partite dell'Attività di Base è stata fatta seguendo alcune linee guida:

- ★ **SEMPLICITÀ REALIZZATIVA DEI CAMPI DI GIOCO.** Gli spazi utilizzati per lo svolgimento delle attività pratiche sono di semplice realizzazione e sfruttano, laddove possibile, dimensioni, linee e riferimenti già utilizzati per delimitare il campo di gioco della partita. Le misure dei campi sono facilmente riconoscibili in quanto riprendono alcune dimensioni dell'area di rigore del campo regolamentare, con particolare riferimento: ai 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); agli 11 metri del dischetto del rigore; ai 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Presupposto: Organizzazione dell'allenamento. Soluzione pratica: utilizzare spazi modulari.
- ★ **SEMPLICITÀ DI SVOLGIMENTO.** Le regole di gioco sono semplici, gli obiettivi riconoscibili (le due proposte pratiche scelte per ogni categoria hanno i seguenti macro-obiettivi: finalizzare verso una porta; conquistare uno spazio; trasmettere palla ad un compagno; condurre palla nello spazio libero) e prevedono soluzioni simili e ripetute per alcune situazioni quali: calcio d'angolo; rimessa laterale; rimessa da fondo-campo; falli e scorrettezze. Presupposto: Orientarsi al compito. Soluzione pratica: Allenare ciò che si intende allenare.
- ★ **COMPLESSITÀ PROGRESSIVA DELLE PROPOSTE TRA LE VARIE CATEGORIE.** Le attività pratiche scelte per essere abbinare al contesto gara delle varie categorie dell'Attività di Base seguono uno sviluppo di complessità e numeriche che aumentano tra le varie fasce d'età individuate: 2 contro 2 e 3 contro 3 negli U9; 3 contro 3 e 4 contro 4 negli U10/U11; 4 contro 4 e 5 contro 5 negli U12/U13. Presupposto: Includere. Soluzione pratica: Prevedere attività con più livelli di difficoltà.
- ★ **COINVOLGIMENTO ATTIVO E CONTEMPORANEO DI TUTTI I GIOCATORI IN LISTA.** Le attività pratiche proposte prevedono l'impiego di tutti i giocatori di ogni squadra inseriti nelle liste gara. Nelle fasi di gioco che anticipano i tempi della partita si alternano quindi Situazioni di Gioco e proposte di Duello che impegnano contemporaneamente tutti i giocatori coinvolti nella partita. Presupposto: Elevato tempo di impegno motorio. Soluzione pratica: Svolgere attività che prevedano il coinvolgimento attivo di più giocatori possibili.

Nel presente documento viene riportata la descrizione delle proposte relative alla categoria U12/U13, seguiranno successivi approfondimenti dedicati alle categorie U9 ed U10/U11.

# PROGRAMMA ATTIVITÀ DI GARA PER LA CATEGORIA U12/U13

Le due situazioni di gioco previste in abbinamento ai tempi della partita 9 contro 9 per la categoria U12/U13, si svolgono realizzando una proposta 4 contro 4 ed una 5 contro 5 (denominate “Situazione di Gioco 4 contro 4, U12/U13” e “Situazione di Gioco 5 contro 5, U12/U13”), anticipano lo svolgimento della gara e sono organizzate su due turni (fasi) della durata di 5 minuti ciascuno.

Esempio di svolgimento del confronto tra due squadre nel contesto di gara:

- ✓ **Fase 1:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste, durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 2:** svolgimento contemporaneo delle due situazioni di gioco previste (i giocatori coinvolti ruotano all'interno delle proposte secondo le indicazioni riportate nelle tabelle alle pagine 10 e 11), durata 5 minuti.
- ✓ **Fase 3:** 1° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 4:** 2° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Fase 5:** 3° tempo della partita, durata 20 minuti.
- ✓ **Eventuale fase 6:** 4° tempo della partita (tempo facoltativo, da svolgere in caso di accordo tra le due squadre coinvolte nell'incontro) durata 20 minuti.

Le due Situazioni di Gioco (4 contro 4 e 5 contro 5) vengono svolte contemporaneamente e arbitrate dai due allenatori delle due squadre coinvolte nel confronto gara.

Eventuali giocatori presenti in lista gara ed eccedenti ai primi 9 impegnati nelle due Situazioni di Gioco previste, svolgono un'attività di duello 1 contro 1 a scelta tra le due proposte nella sezione intitolata “Proposte di duello realizzate in modalità autonoma” (presentate a pagina 8 e 9).

Le due Situazioni di Gioco e le proposte di 1 contro 1 si realizzano all'interno del campo delimitato per la partita 9 contro 9 come da esempio riportato nella figura 1.



Figura 1

# DESCRIZIONE DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

## 1) Titolo: “Situazione di gioco 4 contro 4, U12/U13”

### Dimensioni del campo (figura 2):

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

**Durata:** 5 minuti.

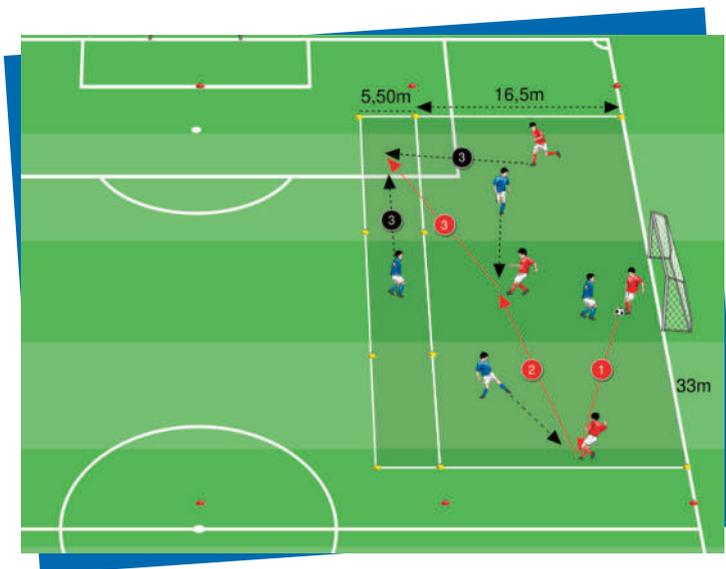


Figura 2

## DESCRIZIONE

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

L'acquisizione del punteggio di gioco viene descritta nell'apposita sezione di questo documento.

## 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 nell'area di meta.

Inserimento in area di meta. La meta della squadra a difesa della porta si considera valida solo se il giocatore che ha stoppato 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 il passaggio stazionando già all'interno dell'area di meta. Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio rivolto all'avversario che si inserisce e cercare di contendergli la palla senza mai uscire dal suo spazio di competenza.

**Falli e scorrettezze.** All'interno dell'area di gioco ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore.

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

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

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

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

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un possesso palla da parte del portiere realizzato con le stesse modalità previste nella rimessa da fondo-campo.

#### **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.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta e realizzare un punto. Come previsto dal regolamento del gioco del calcio il portiere può tenere il pallone in mano per un massimo di 6 secondi.

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

## 2) Titolo: “Situazione di gioco 5 contro 5, U12/U13”

### Dimensioni del campo (figura 3):

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

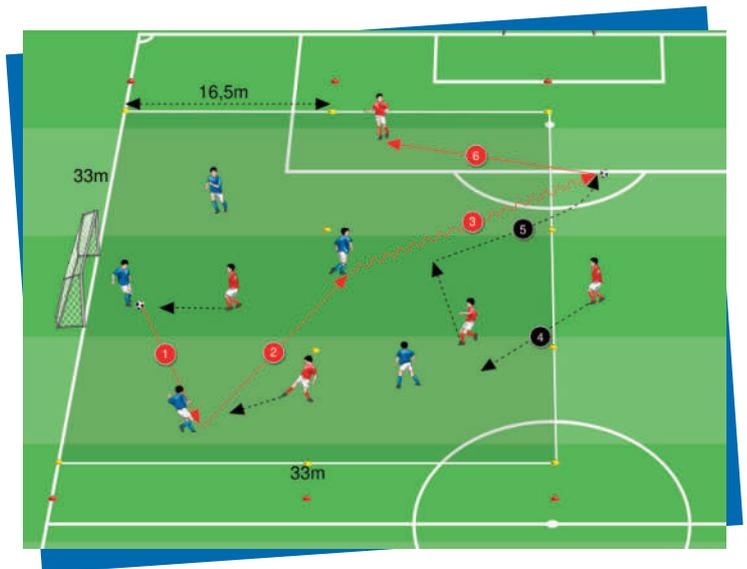


Figura 3

**Durata:** 5 minuti.

## DESCRIZIONE

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

## REGOLE DEL GIOCO

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

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

**Falli e scorrettezze.** All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore in fase difensiva viene punito con un calcio di rigore, all'esterno della stessa i falli e le scorrettezze vengono puniti attraverso un calcio di punizione.

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

**Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo.** Quando la palla esce dal campo 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".
- 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 da un giocatore della squadra difendente.

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.

In seguito ad un gol la ripresa del gioco avviene attraverso un calcio di rinvio effettuato rispettando le stesse modalità presentate in precedenza.

#### **Un caso "limite":**

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

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

## **PUNTEGGIO DI GIOCO**

- Nella fase 1 e nella fase 2 dell'incontro tra le due società coinvolte nella partita si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fasi offensive delle due situazioni di gioco. La squadra che ha quindi totalizzato il maggior numero di goal complessivi, realizza un punto valido per l'incontro. Il punto dei giochi si somma ai risultati dei 3 o 4 tempi della partita 9 contro 9.
- In caso di parità nel numero di reti realizzate dalle due squadre, vengono sommati il numero di mete e di passaggi con l'inserimento totalizzati nelle prime due fasi e risulta vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito.
- In caso di ulteriore parità nel punteggio si assegna un punto ad ognuna delle due squadre.

# PROPOSTE DI DUELLO REALIZZATE IN MODALITÀ AUTONOMA

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi “Situazione di Gioco 4 contro 4 U12/U13” e “Situazione di Gioco 5 contro 5 U12/U13” 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) Titolo: 1 contro 1 “Supero l'avversario”

### Dimensioni del campo [figura 4]:

- ✓ Rettangolo di dimensioni 5,5x11m.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 1 e 4), 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.

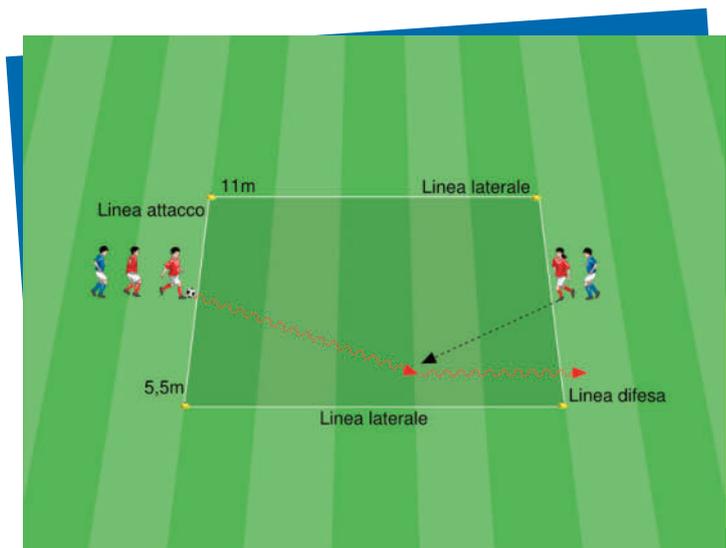


Figura 4

**Numero di giocatori impiegati.** Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco (qualora i giocatori in lista gara non impegnati nelle situazioni di gioco 4 contro 4 e 5 contro 5 siano più di 6, vengono realizzati altri quadrati di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 4.

## 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'avversario.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco senza che vi sia stata volutamente portata da uno dei due giocatori coinvolti nel duello.

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 5]:

- ✓ Rettangolo di dimensioni 5,5x11m.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 1 e 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.

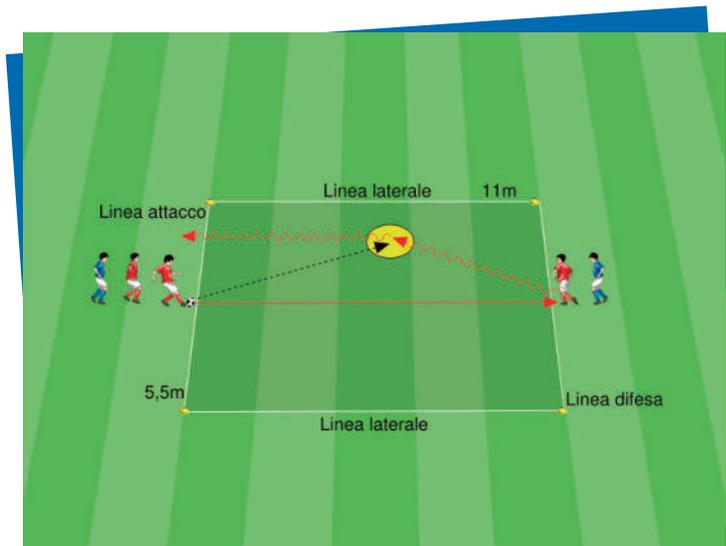


Figura 5

**Numero di giocatori impiegati.** Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco (qualora i giocatori in lista gara non impegnati nelle situazioni di gioco 5 contro 5 e 4 contro 4 siano più di 6, vengono realizzati altri quadrati di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 5.

## DESCRIZIONE

L'attaccante in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del quadrato di gioco. In seguito al passaggio l'attaccante 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, sia questo l'attaccante che il difendente, 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 lasciato libero il rettangolo di gioco.

# ESEMPI DI ABBINAMENTO DELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO ALLO SVOLGIMENTO DEI TEMPI DELLA PARTITA 9 CONTRO 9:

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

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 1					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	9			9		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	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.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 2					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	15			15		
Fase 1 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	6 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	2 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	*6 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	*2 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI 4c4	9 in 9c9		MULTI 4c4

\* Le società sono invitate a fare in modo che i giocatori non coinvolti nella partita siano impegnati in multi-partite a numero ridotto svolte all'esterno del campo di gioco (nell'esempio, i 12 giocatori delle 2 squadre non impegnati nella partita 9 contro 9 possono alternarsi nel giocare una gara 4 contro 4, oppure 2 gare 3 contro 3, lasciando flessibilità organizzativa secondo le opportunità e gli spazi che offre l'impianto sportivo).

### 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 - 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	9 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	9 in 1c1
Fase 2 - 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 OFF	*9 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 DIF	*9 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4	9 in 9c9		MULTI 5c5 - 4c4

\* Le società sono invitate a fare in modo che i giocatori non coinvolti nella partita siano impegnati in multi-partite a numero ridotto svolte all'esterno del campo di gioco (nell'esempio, i 18 giocatori delle 2 squadre non impegnati nella partita 9 contro 9 possono alternarsi nel giocare una gara 5 contro 5 ed una gara 4 contro 4, oppure 3 gare 3 contro 3, lasciando flessibilità organizzativa secondo le opportunità e gli spazi che offre l'impianto sportivo).

## 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 così come i loro compagni che nella fase 2 non svolgono il 5 contro 5 ed il 4 contro 4 perché sostituiti, vengono impegnati nella realizzazione dei duelli autonomi 1 contro 1.
- 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 della categoria U12/U13.

## **MATERIALE NECESSARIO PER LA REALIZZAZIONE DEI CAMPI PREVISTI NELLE DUE SITUAZIONI DI GIOCO PROPOSTE:**

### 1. Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13:

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

### 2. Situazione di gioco 5 contro 5 U12/U13:

- 8 delimitatori (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9);
- 4 delimitatori per prolungare l'area di rigore fino alla linea di centrocampo del campo delimitato per la partita 9 contro 9.

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due situazioni di gioco previste richiede quindi la disponibilità di soli 8 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 9 contro 9.

Ognuna delle due Situazioni di Gioco prevede l'utilizzo di un minimo di 3 palloni ciascuna.

Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) è richiesto circa un minuto.

# APPENDICE

Le regole e le caratteristiche delle proposte pratiche previste nelle due Situazioni di Gioco presentate all'interno di questo documento sono state elaborate per adattarsi al contesto di competizione tra due società.

La presenza del punteggio nelle Situazioni di Gioco abbinata alle partite rappresenta un elemento che rende necessario semplificare le dinamiche realizzative di ogni proposta. L'obiettivo di questa semplificazione regolamentare è quello di evitare interpretazioni disfunzionali del gioco e di ridurre la possibilità di scelte o strategie mirate esclusivamente al raggiungimento di un risultato numerico.

Le Situazioni di Gioco presentate possono essere riproposte all'interno della seduta di allenamento attraverso alcune varianti che le rendono più dinamiche e attinenti alle caratteristiche delle proposte pratiche Evolution Programme (quanti desiderino approfondire sono invitati a prendere visione del materiale contenuto all'interno di questo link: <https://www.youcoach.it/figc/esercitazioni>). All'interno di questa appendice vengono riportate alcune idee e soluzioni che possono essere applicate dagli allenatori per stimolare la Variabilità della Pratica (Presupposto N°10 dell'Evolution Programme) all'interno della Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13 e della Situazione di gioco 5 contro 5 U12/U13).

## POSSIBILI VARIANTI PER LA SITUAZIONE DI GIOCO 5 CONTRO 5 U13/U12:

1. Una volta effettuato un punto (goal o conquista della meta), il fronte d'attacco viene ribaltato e la squadra che l'ha realizzato può ripartire alla ricerca immediata dell'obiettivo nella direzione di gioco opposta. Il portiere individuato da ogni squadra può anche cambiare da un'azione all'altra.
2. Il giocatore in posizione di vertice, quando si trova in possesso di palla, ha la possibilità di entrare all'interno dello spazio di gioco principale. In questo caso deve essere immediatamente sostituito da un compagno che prende la sua posizione oltre la linea di meta.
3. Le rimesse da fondo-campo vengono battute dal portiere con palla in mano, non esiste quindi una distanza da rispettare per la squadra in fase di attacco alla porta.
4. In caso di uscita della palla dal terreno di gioco la ripresa dell'azione avviene sempre a favore della squadra che difende o attacca la porta, la scelta viene fatta dall'allenatore con l'intento di agevolare l'azione di costruzione o finalizzazione.
5. Viene tolto il giocatore a sostegno svolgendo quindi una Situazione di Gioco 5 contro 5 nella quale tutti i partecipanti si trovano all'interno del campo di gioco (si realizza così una condizione di parità numerica anche in caso di possesso palla a favore della squadra che difende la porta).

## POSSIBILI VARIANTI PER SITUAZIONE DI GIOCO 4 CONTRO 4 U13/U12:

1. Si gioca un 4 contro 3 all'interno dello spazio di gioco, un ottavo giocatore viene collocato all'interno dell'area di meta. La squadra a difesa della porta, per fare un punto, può passare la palla al sostegno avversario all'interno dell'area di meta. Una volta effettuato il passaggio il giocatore che riceve palla può immediatamente dare inizio ad una nuova azione per la squadra che ricerca il goal (creando così una condizione di rapida transizione).
2. Il giocatore sostegno può calciare in porta e ricevere opposizione da parte dei difendenti al quale viene concessa la possibilità di entrare nella zona di meta.
3. La zona di meta viene divisa in 3 settori di uguale lunghezza (11 m ciascuno). Il posizionamento del

sostegno della squadra che attacca la porta determina attraverso quale dei 3 settori è vietato ricercare l'inserimento del giocatore della squadra a difesa della porta. Ad esempio, qualora il sostegno si posizioni in corrispondenza del settore centrale, non risulterà possibile effettuare l'inserimento in quella porzione di campo. Il sostegno può spostarsi da un settore all'altro durante il possesso di palla degli avversari chiudendone così gli spazi di inserimento e complicando la scelta del settore da attaccare.

4. La zona di meta viene divisa in 3 settori di uguale lunghezza (11 m ciascuno) e vengono variate le richieste di trasmissione palla per l'inserimento (ad esempio, l'inserimento valido è ritenuto valido solo: nei settori esterni; solo nel settore centrale; in sequenza, da destra a sinistra, si ricerca di effettuare l'uscita su tutti e 3 i settori).

## ULTERIORI APPROFONDIMENTI:

Nel caso in cui il numero dei giocatori a disposizione durante l'allenamento non permetta di svolgere le attività con le stesse numeriche presentate nelle situazioni di gioco previste, si consiglia di svolgerle applicando con le stesse regole presentate (ampliando o riducendo gli spazi utilizzati) ma adattando le proposte da un minimo di 6 (3 contro 3) ad un massimo di 14 (7 contro 7) giocatori impiegati per ognuna delle due situazioni descritte nel documento.

Qualora il numero dei giocatori a disposizione durante l'allenamento non sia pari, le soluzioni per integrarli tutti contemporaneamente nell'attività sono molteplici:

- ★ Inserire un giocatore jolly in fase difensiva.
- ★ Aggiungere un giocatore sostegno in fase offensiva.
- ★ Prevedere un giocatore jolly che ad ogni azione può decidere con che squadra giocare.



Via Po, 36 – 00198 – ROMA