



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO - LEGA NAZIONALE DILETTANTI

## COMITATO REGIONALE CALABRIA

### ATTIVITA' GIOVANILE

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)



STAGIONE SPORTIVA 2016/2017

## COMUNICATO UFFICIALE N° 8 DELL' 8 SETTEMBRE 2016

### 1. COMUNICAZIONI DEL C.O.N.I.

**BANDO PUBBLICO PER L'AMMISSIONE DI 600 EX-ATLETI O ATLETI AL TERMINE DELL'ATTIVITÀ SPORTIVA NELL'AMBITO DEL PROGETTO "LA NUOVA STAGIONE – INSERIMENTO LAVORATIVO DEGLI ATLETI AL TERMINE DELL'ATTIVITÀ SPORTIVA"**

Il 18 luglio u.s. è stato pubblicato sul sito [www.lanuovastagione.coni.it](http://www.lanuovastagione.coni.it), il **Bando pubblico per l'ammissione di n. 600 ex-atleti o atleti al termine dell'attività sportiva** nell'ambito del progetto "La Nuova Stagione - Inserimento lavorativo degli atleti al termine dell'attività sportiva". Finalità della proposta è quella di accompagnare gli sportivi a fine carriera nella ricerca di una nuova collocazione professionale attraverso la valorizzazione delle specifiche competenze acquisite nel corso della loro esperienza in ambito sportivo e successivamente "spendibili" nel mercato del lavoro.

**Un progetto, quindi, alla portata di tutti i nostri sportivi** che con il loro impegno hanno contribuito alla crescita del movimento sportivo italiano indipendentemente dai risultati conseguiti. Il Bando sarà **aperto dal 18 luglio 2016 al 30 settembre 2016** e le domande di ammissione dovranno pervenire al CONI - Direzione Territorio e Promozione - entro e non oltre le ore 14.00 del 30 settembre 2016, secondo le modalità riportate al suo interno. Nel Bando sono altresì dettagliati i requisiti necessari per accedere all'iniziativa, i criteri di selezione e formazione delle graduatorie nonché le successive linee di intervento dell'iniziativa.

Per tutte le informazioni relative al Bando è possibile contattare il CONI - Direzione Territorio e Promozione, al numero telefonico 06-36857815, e-mail: [territorio@coni.it](mailto:territorio@coni.it), con sede in Stadio Olimpico - Tribuna Tevere – Gate 30 – 00135 Roma.

### 2. COMUNICAZIONI DELLA F.I.G.C.

#### **Allegati**

Si rimette in allegato:

**COMUNICATO UFFICIALE N. 58/A** pubblicato dalla F.I.G.C. inerente le modifiche degli artt. 28 bis e 31 del C.G.S..

**CIRCOLARE N.1** pubblicata dall'IFAB inerente modifiche alle Regole del Gioco.

### 3. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

#### **Allegati**

Si rimettono in allegato i seguenti Comunicati Ufficiali pubblicati dal Settore Giovanile e Scolastico:

**Stralcio COMUNICATO UFFICIALE N. 5:** Scuole di Calcio "Elite" - Stagione Sportiva 2016/2017

**COMUNICATO UFFICIALE N. 6:** Circolare n.1 - Attività di Base - Stagione Sportiva 2016/2017

### 4. COMUNICAZIONI DELLA L.N.D.

## **5. COMUNICAZIONI DEL COMITATO REGIONALE**

### **ATTIVITA' CON ENTI DI PROMOZIONE SPORTIVA.**

A seguito di chiarimenti chiesti da alcune Società affiliate F.I.G.C. sulla possibilità di partecipare ad attività organizzate da Enti di Promozione Sportiva, si ritiene opportuno trascrivere quanto riportato sull'argomento al punto 1.1, comma 7 lettera l (elle) del Comunicato Ufficiale della F.I.G.C. -S.G.S. n. 1 dell'1.7.2016 – S.S. 2016/17:

“In attesa di ridefinire il protocollo d'intesa tra la FIGC e gli Enti di promozione sportiva non è al momento consentita alle Società affiliate FIGC la partecipazione ad attività organizzate dagli enti stessi”.

Al riguardo, si ribadisce che per il mancato rispetto delle norme sopra citate è prevista l'applicazione di provvedimenti disciplinari.

### **DEROGA SU NORME REGOLAMENTARI DI CUI AL C.U. N. 1 S.G.S. - S.S. 2016/17**

**VISTA** la richiesta formulata dalla Società **U. S. Vibonese Calcio**;

**SENTITO** il Coordinatore Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, che ha espresso al riguardo parere favorevole;

**SI AUTORIZZA** la predetta Società, in deroga alla disposizione di cui alla Sezione 1.1, lettera “g” del Comunicato Ufficiale n. 1 del Settore Giovanile e Scolastico relativo alla corrente stagione sportiva e nel rispetto delle disposizioni impartite con la circolare applicativa n. 1 pubblicata con il C.U. della FIGC/SGS n. 6 dell'11.8.2016, ad impiegare nelle gare dei Tornei “Esordienti” e “Pulcini” piccoli calciatori di età uguale a quella prevista per gli omologhi atleti tesserati per società dell'area dilettantistica e giovanile.

IL SEGRETARIO  
Emanuele Daniele

IL PRESIDENTE  
Saverio Mirarchi

# FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

00198 ROMA - VIA GREGORIO ALLEGRI, 14  
CASELLA POSTALE 2450

## COMUNICATO UFFICIALE N. 58/A

Il Consiglio Federale

- ritenuto opportuno modificare gli artt. 29 bis e 31 del Codice di Giustizia Sportiva;
- visto l'art. 27 dello Statuto Federale

d e l i b e r a

di approvare le modifiche degli artt. 29 bis e 31 del Codice di Giustizia Sportiva secondo il testo allegato sub A).

PUBBLICATO IN ROMA IL 31 AGOSTO 2016

IL SEGRETARIO  
Antonio Di Sebastiano

IL PRESIDENTE  
Carlo Tavecchio

## **CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA**

### **Art. 29 bis Corte Sportiva di Appello**

1. Invariato

2. Invariato

3. Invariato

4. La Corte sportiva di appello a livello nazionale è formata da almeno venti componenti compresi il Presidente e i Presidenti di sezione, si articola in tre sezioni e può essere composta da componenti della Corte federale di appello.

5. La Corte sportiva di appello a livello territoriale può essere composta da componenti del Tribunale federale a livello territoriale. Il Presidente del Tribunale federale a livello territoriale presiede la Corte sportiva di appello a livello territoriale.

6. Invariato

7. Invariato

8. Il Presidente della Corte sportiva di appello a livello nazionale è preposto alla prima Sezione e presiede le Sezioni Unite, potendo disporre la pronuncia in tale composizione sugli appelli che presentano una questione di diritto già decisa in senso difforme dalle diverse sezioni ovvero su quelli che riguardino questioni particolarmente rilevanti. In tal caso, la Corte giudica con la partecipazione di cinque componenti, tra i quali il Presidente della Corte sportiva di appello a livello nazionale e gli altri Presidenti di sezione. In caso di impedimento del Presidente della Corte, le relative funzioni sono svolte, nell'ordine, dai Presidenti delle sezioni successive.

9. Ciascun Presidente di sezione definisce preventivamente la composizione dei singoli collegi giudicanti, con l'indicazione dei componenti relatori, e l'ordine del giorno. Ciascun Presidente di sezione dispone altresì i casi in cui alla riunione del collegio debbano partecipare in soprannumero i due componenti aggiunti con competenze specifiche in materia gestionale.

10. Invariato

# CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA

## Art. 31 Corte Federale di Appello

1. Invariato

2. La Corte federale di appello si articola in quattro sezioni con funzioni giudicanti e in una sezione con funzioni consultive, presieduta dal Presidente della Corte federale di appello.

3. Invariato

4. Le sezioni con funzioni giudicanti giudicano con la partecipazione di tre componenti.

5. Invariato

6. Il Presidente della Corte federale di appello può disporre che le sezioni con funzioni giudicanti si pronuncino a sezioni unite sugli appelli che presentano una questione di diritto già decisa in senso difforme dalle diverse sezioni ovvero su quelli che riguardino questioni particolarmente rilevanti. In tal caso, la Corte giudica con la partecipazione di cinque componenti, tra i quali il Presidente della Corte federale di appello, che presiede le Sezioni Unite, e i Presidenti di sezione. In caso di impedimento del Presidente della Corte, le relative funzioni sono svolte dal Presidente della prima Sezione.

7. Abrogato

8. Invariato

9. Abrogato



**Associazione  
Italiana  
Arbitri**

# **CIRCOLARE N°1**



**a cura del SETTORE TECNICO**

# MODIFICHE ALLE REGOLE DEL GIOCO 2016/17

Di seguito vengono presentate le principali modifiche alle Regole del Gioco approvate dall'IFAB in occasione della sua 130<sup>a</sup> Assemblea Generale Annuale, tenutasi a Cardiff (Galles) il 5 marzo 2016.

La formulazione riportata sotto la dicitura "vecchio testo" può corrispondere all'esatto testo precedente o ad una descrizione più generale del suo significato.

## REGOLA 1 – IL TERRENO DI GIOCO

### 1.1 – Superfici artificiali e naturali non possono essere miscelate

Vecchio testo	Nuovo testo
Le gare possono essere giocate su superfici naturali o artificiali, secondo quanto prevede il Regolamento della competizione.	Il terreno di gioco deve avere una superficie di gioco interamente naturale o, se il regolamento della competizione lo consente, interamente artificiale, salvo che il regolamento della competizione consenta una combinazione integrata di materiali artificiali e naturali (sistema ibrido).
Spiegazione Si chiarisce che, per motivi di sicurezza, non è consentito combinare superfici naturali e artificiali sul terreno di gioco. Una superficie di materia differente da quella del terreno di gioco è consentita soltanto nelle aree circostanti, ad esempio, nel caso di un manto erboso artificiale utilizzato per il campo per destinazione. È consentito un mix integrato di materiale naturale e artificiale.	

### 1.2 – Gli organizzatori di una competizione possono stabilire la lunghezza delle linee perimetrali (entro i parametri della Regola 1)

Vecchio testo	Nuovo testo
	Gli organizzatori di una competizione possono stabilire la lunghezza delle linee di porta e delle linee laterali entro le dimensioni sopra indicate.
Spiegazione Si chiarisce che gli organizzatori delle competizioni hanno il potere di determinare la lunghezza delle linee laterali e delle linee di porta per le loro gare entro le dimensioni previste dalla Regola 1.	

### 1.3 – L'area tecnica

Le indicazioni relative all'area tecnica sono state spostate dalla fine del Regolamento alla Regola 1

### 1.4 - Goal Line Technology (GLT)

Le indicazioni relative alla GLT sono state spostate dalla Regola 10 alla Regola 1

### 1.5 – Pubblicità commerciale sul suolo

Vecchio testo	Nuovo testo
Ogni forma di pubblicità commerciale, reale o virtuale, è vietata sul terreno di gioco, sulla superficie compresa tra la linea di porta e la rete della porta o all'interno dell'area tecnica o entro un metro dalla linea laterale, dal momento in cui le squadre entrano sul terreno di gioco...	Ogni forma di pubblicità commerciale, reale o virtuale, è vietata sul terreno di gioco, sulla superficie compresa tra la linea di porta e la rete della porta o all'interno dell'area tecnica o entro un metro dalla linee perimetrali, dal momento in cui le squadre entrano sul terreno di gioco...
Spiegazione Si chiarisce che le restrizioni alla pubblicità commerciale sul suolo si riferiscono sia alla zona dietro le linee di porta sia a quella dietro le linee laterali.	

### 1.6 – Loghi ed emblemi sulle bandierine d'angolo

Vecchio testo	Nuovo testo
La riproduzione reale o virtuale di loghi o emblemi della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni, delle Leghe, delle Società o di altri organismi è vietata sul terreno di gioco, sulle reti delle porte e sulle superfici che esse delimitano al suolo, sulle porte, sulle aste delle bandiere d'angolo e sui loro drappi durante la durata del gioco.	La riproduzione reale o virtuale di loghi o emblemi della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni, degli organizzatori delle competizioni, delle Società o di altri organismi, durante la disputa della gara è vietata sul terreno di gioco, sulle reti delle porte e sulle superfici che esse delimitano al suolo, sulle porte, sulle aste delle bandiere d'angolo mentre è consentita sui loro drappi.
Spiegazione Questi loghi sono già ampiamente utilizzati e consentirli sui drappi delle bandiere d'angolo è coerente con la Regola 2 che ne consente la riproduzione sul pallone.	

## REGOLA 3 – I CALCIATORI

### 3.1 – Titolo cambiato

Vecchio titolo	Nuovo titolo
Il numero dei calciatori	I calciatori
Spiegazione Il nuovo titolo riflette il fatto che il contenuto include riferimento ai calciatori di riserva, ecc.	

### 3.2 – Numero minimo di calciatori

Vecchio testo	Nuovo testo
Nessuna gara potrà iniziare se l'una o l'altra squadra dispone di meno di sette calciatori. (...) Anche se una gara non può INIZIARE qualora ciascuna squadra non disponga di almeno sette calciatori, il numero minimo di calciatori richiesto per ciascuna squadra affinché una gara CONTINUI è lasciato alla discrezionalità delle Federazioni. Comunque, è opinione dell'IFAB che una gara non debba continuare se in una o in entrambe le squadre ci siano meno di sette calciatori.	Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di sette calciatori.
Spiegazione La raccomandazione IFAB sul numero minimo di calciatori necessari affinché una gara prosegua diventa regola e ciò è coerente con il numero minimo di calciatori necessari per iniziare la gara.	

### 3.3 – Riprese di gioco eseguite da calciatori di riserva

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calciatore di riserva che non ha completato la procedura di sostituzione, entrando sul terreno di gioco, non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa laterale o un calcio d'angolo	I calciatori di riserva possono eseguire una qualsiasi ripresa di gioco purché abbiano prima completato la procedura di sostituzione, entrando sul terreno di gioco
Spiegazione Si chiarisce che un calciatore di riserva che entra sul terreno di gioco in sostituzione di un titolare può eseguire una qualsiasi ripresa di gioco, tra cui un calcio d'angolo o una rimessa dalla linea laterale; alcuni erroneamente interpretavano la "vecchia" formulazione come se richiedesse che il gioco dovesse essere ripreso affinché un calciatore di riserva potesse eseguire una ripresa di gioco.	

### 3.4 – Calciatore di riserva inizia la gara al posto di un titolare

Vecchio testo	Nuovo testo
Se all'inizio della gara un calciatore di riserva entra sul terreno di gioco al posto di un titolare designato e l'arbitro non viene informato di questo cambiamento: l'arbitro consente al calciatore di riserva di proseguire a giocare (...)	Se un calciatore di riserva inizia la gara al posto di un titolare designato e l'arbitro non viene informato di questo cambiamento: • l'arbitro consente al calciatore di riserva di proseguire a giocare (...)
Spiegazione Si chiarisce che se un calciatore indicato come titolare viene rimpiazzato da un calciatore di riserva prima della gara, il titolare può divenire un calciatore di riserva al momento dell'arrivo. È più logico che questo abbia effetto quando la gara inizia piuttosto che quando il calciatore di riserva entra sul terreno di gioco.	

### 3.5 – Persone in più sul terreno di gioco – status dei calciatori espulsi

Vecchio testo	Nuovo testo
Chiunque non indicato sull'elenco della squadra come calciatore titolare, di riserva o dirigente sarà considerato una persona estranea, alla stregua di un calciatore che sia stato espulso.	Chiunque non indicato sull'elenco della squadra come calciatore titolare, di riserva o dirigente sarà considerato una “persona estranea”.
Spiegazione È più logico trattare un calciatore espulso come un calciatore di riserva, di modo che se rientra sul terreno di gioco (dopo essere stato espulso) venga sanzionato con un calcio di punizione.	

### 3.6 – Infrazioni commesse da calciatori di riserva e dirigenti

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Se un calciatore di riserva o sostituito entra sul terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro:</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• se l'arbitro ha interrotto il gioco, questo dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto</li></ul> <p>(...)</p> <p>Se un dirigente di una squadra entra sul terreno di gioco: (...)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• se l'arbitro interrompe il gioco, lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.</li></ul>	<p>Se il gioco viene interrotto e l'interferenza era da parte di</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• un dirigente, un calciatore di riserva, sostituito o espulso il gioco riprende con un calcio di punizione diretto o di rigore</li></ul>
Spiegazione C'è un problema crescente di calciatori di riserva / dirigenti che entrano sul terreno di gioco per interferire con il gioco o con un avversario, ad esempio per negare la segnatura di una rete. Questo è chiaramente “scorretto” ed assegnare un calcio di punizione diretto (o un calcio di rigore se nella propria area di rigore) risulta più appropriato.	

### 3.7 – Calciatore (titolare) espulso prima o dopo il calcio d’inizio

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>Un calciatore titolare che viene espulso</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• prima della consegna all’arbitro dell’elenco dei partecipanti alla gara, non può esservi inserito a nessun titolo</li><li>• dopo la consegna dell’elenco dei partecipanti alla gara e prima del calcio d’inizio della gara, può essere rimpiazzato solo da un calciatore di riserva indicato in elenco, che a sua volta non potrà essere rimpiazzato; il numero delle sostituzioni che la squadra può effettuare non verrà diminuito</li><li>• dopo il calcio d’inizio, non può essere rimpiazzato</li></ul>
Spiegazione Si chiarisce se un calciatore espulso può essere sostituito.	

### 3.8 – Impatto di un calciatore di riserva/dirigente/persona estranea che tocca il pallone che sta entrando in porta

Vecchio testo	Nuovo testo
<p><i>Nella situazione descritta in 3.6 l’arbitro deve interrompere il gioco se “l’estraneo” interferisce con il gioco o tocca il pallone:</i></p> <p>Se una persona estranea entra sul terreno di gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• l’arbitro interromperà il gioco (ma non immediatamente, se la persona estranea non interferisce con il gioco) (...)</li></ul>	<p>Se il pallone sta entrando in porta e l’interferenza non impedisce ad un calciatore difendente di giocare il pallone, la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c’è stato contatto con il pallone) tranne che il pallone non entri nella porta avversaria</p>
Spiegazione Questa modifica consente all’arbitro di applicare il principio del vantaggio, di modo che, se un tentativo di negare la segnatura di una rete fallisce, l’arbitro possa convalidare la rete (vedi 3.9).	

### 3.9 – Rete segnata con una persona in più sul terreno di gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Se, dopo la segnatura di una rete, l'arbitro si accorge, prima che il gioco riprenda, che c'era una persona in più sul terreno di gioco nel momento in cui la rete è stata segnata:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• l'arbitro non convaliderà la rete se:</li></ul> <p>– la persona in più era una persona estranea e ha interferito con il gioco.</p> <p>– la persona in più era un calciatore titolare (uscito dal terreno di gioco e non autorizzato dall'arbitro a farvi rientro), di riserva o sostituito, o un dirigente la squadra che ha segnato la rete.</p>	<p>Se, dopo che è stata segnata una rete, l'arbitro si accorge, prima che il gioco riprenda, che c'era una persona in più sul terreno di gioco nel momento in cui la rete è stata segnata:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• l'arbitro non convaliderà la rete se la persona in più era:</li></ul> <p>– un calciatore titolare (entrato o rientrato senza autorizzazione), di riserva, sostituito o espulso o un dirigente della squadra che ha segnato la rete</p> <p>– un estraneo che ha interferito con il gioco a meno che una rete sia segnata secondo quanto previsto nel paragrafo “altre persone sul terreno di gioco”</p> <p>Il gioco viene ripreso con un calcio di rinvio, un calcio d'angolo o una rimessa dell'arbitro</p> <p>Se, dopo che è stata segnata una rete e il gioco è ripreso, l'arbitro si accorge che c'era una persona in più sul terreno di gioco quando la rete è stata segnata, questa non può essere annullata.</p> <p>Se la persona in più è ancora sul terreno di gioco, l'arbitro deve:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• interrompere il gioco</li><li>• fare allontanare la persona</li><li>• riprendere il gioco con una propria rimessa o con un calcio di punizione, come appropriato</li></ul> <p>L'arbitro deve riportare l'episodio alle autorità competenti (nel proprio rapporto di gara).</p>
<p>Spiegazione</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Incorpora il principio descritto al punto 3.8 (vedi sopra)</li><li>• Si chiarisce come riprendere il gioco se una rete viene segnata quando c'era una persona in più sul terreno di gioco e il gioco non è stato ripreso</li><li>• Si chiarisce che, se una rete è stata segnata quando c'era una persona in più sul terreno di gioco ed il gioco è stato ripreso, l'arbitro deve consentire che il gioco continui e non può annullare la rete né “ritenere nullo” il periodo trascorso tra la segnatura della rete e l'accorgersi della persona in più</li></ul>	

### 3.10 – Riferimento al capitano della squadra (spostato dalla Regola 12)

Più logico avere questa disposizione nella Regola 3 piuttosto che nella Regola 12

## REGOLA 4 – L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

### 4.1 – Nastro adesivo/materiale sopra/che copre i calzettoni

Vecchio testo	Nuovo testo
L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti e separati indumenti... <ul style="list-style-type: none"><li>• calzettoni (nel caso in cui venisse applicato al loro esterno del nastro adesivo o materiale simile, dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni su cui viene applicato)</li></ul>	(...) <ul style="list-style-type: none"><li>• calzettoni - nastro adesivo o altro materiale applicato o indossato esternamente, dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni che copre o su cui viene applicato)</li></ul>
<b>Spiegazione</b> Si chiarisce che non solo il nastro adesivo ma anche qualsiasi altro “materiale” deve essere dello stesso colore del calzettone che copre poiché alcuni calciatori indossano calzini alla caviglia (o simili) che sono di diverso colore rispetto al calzettone.	

### 4.2 – Perdita di scarpe e parastinchi

Vecchio testo	Nuovo testo
Se un calciatore perde accidentalmente una scarpa ed immediatamente dopo gioca il pallone e/o segna una rete, non c'è infrazione (e la rete eventualmente segnata deve essere convalidata) poiché la perdita della scarpa è stata accidentale.	Se un calciatore perde accidentalmente una scarpa o un parastinchi deve rimpiazzarli appena possibile e non più tardi della prima interruzione di gioco; se prima di ciò gioca il pallone e/o segna una rete, questa deve essere convalidata.
<b>Spiegazione</b> È più chiaro specificare che le scarpe devono essere ri-indossate velocemente e non oltre la prima interruzione di gioco. È logico applicare lo stesso principio ai parastinchi.	

### 4.3 – Colori degli indumenti intimi (sottomaglia/scaldamuscoli)

Vecchio testo	Nuovo testo
L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti e separati indumenti: <ul style="list-style-type: none"><li>• maglia con maniche (se si indossa una sottomaglia, il colore delle maniche deve essere dello stesso colore dominante delle maniche della maglia);</li><li>• calzoncini (se si indossano cosciali, scaldamuscoli o calzamaglie devono essere dello stesso colore dominante dei calzoncini)</li></ul>	L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti e separati indumenti: <ul style="list-style-type: none"><li>• maglia con maniche</li><li>• calzoncini</li></ul> <p>Il colore delle sottomaglie deve essere lo stesso del colore principale delle maniche della maglia; scaldamuscoli/calzamaglie devono essere del colore principale dei calzoncini o della parte inferiore di questi – calciatori della stessa squadra devono indossare i medesimi colori.</p>
<b>Spiegazione</b> I produttori di materiale sportivo, ora, fanno calzoncini con una parte inferiore (orlo/bordo) di colore diverso. La modifica della Regola consente l'utilizzo di scaldamuscoli/calzamaglie dello stesso colore del bordo inferiore dei calzoncini, ma i calciatori di una squadra devono tutti indossare lo stesso colore.	

#### 4.4 - Cappellini

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Un calciatore può usare ulteriore equipaggiamento rispetto a quello di base, a condizione che esso abbia la finalità di proteggerlo fisicamente e non costituisca pericolo per lui o per gli altri calciatori.</p> <p>Gli equipaggiamenti protettivi moderni, come caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti di materiale soffice, leggero, imbottito, non sono da considerarsi pericolosi e sono perciò ammessi.</p>	<p>È consentito l'uso di equipaggiamento protettivo non pericoloso, per esempio caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti di materiale soffice, leggero, imbottito, come pure cappellini per i portieri ed occhiali per lo sport.</p>
<p>Spiegazione È stato incluso un riferimento ai cappellini dei portieri di modo che il loro uso venga consentito nelle Regole.</p>	

#### 4.5 – Comunicazione elettronica con i calciatori (inclusi quelli di riserva)

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>L'uso di sistemi elettronici di comunicazione i tra calciatori e/o lo staff tecnico non è consentito.</p>	<p>L'uso di qualsiasi forma di comunicazione elettronica tra calciatori (inclusi quelli di riserva, i sostituiti e gli espulsi) e/o lo staff tecnico non è consentito.</p>
<p>Spiegazione Si chiarisce che la comunicazione elettronica con i calciatori di riserva ed espulsi non è consentita.</p>	

#### 4.6 – Calciatore che rientra sul terreno di gioco dopo aver cambiato/regolarizzato l'equipaggiamento

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Nel caso di un'infrazione a questa regola:...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• un calciatore uscito dal terreno di gioco per regolarizzare il suo equipaggiamento non potrà rientrarvi senza l'autorizzazione dell'arbitro;</li><li>• l'arbitro controllerà la regolarità dell'equipaggiamento del calciatore prima di autorizzarlo a rientrare sul terreno di gioco;</li><li>• il calciatore potrà rientrare sul terreno di gioco soltanto durante un' interruzione di gioco</li></ul>	<p>Un calciatore uscito dal terreno di gioco per regolarizzare o cambiare il suo equipaggiamento deve:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• farsi controllare l'equipaggiamento da uno degli ufficiali di gara prima che gli sia consentito di rientrare sul terreno di gioco</li><li>• rientrare sul terreno di gioco soltanto con l'autorizzazione dell'arbitro (che può essere data a gioco in svolgimento)</li></ul>
<p>Spiegazione La Regola non chiariva se un calciatore che sceglie di uscire dal terreno di gioco (ad esempio, per cambiare le scarpe) può rientrare quando il gioco è in svolgimento. La nuova formulazione consente al quarto uomo / all'assistente di controllare l'equipaggiamento e, indipendentemente dal motivo per cui è uscito dal terreno di gioco, il calciatore viene trattato come al rientro dopo un infortunio. Questo è meglio per il gioco e riduce dispute/nervosismi.</p>	

## REGOLA 5 – L'ARBITRO

### 5.1 – Decisioni dell'arbitro – giudizio e discrezionalità

Vecchio testo	Nuovo testo
	Le decisioni saranno assunte dall'arbitro al meglio delle sue possibilità in conformità con le Regole del Gioco e lo "spirito del gioco" e saranno basate sul giudizio dell'arbitro, che ha la discrezionalità di assumere azioni appropriate nel quadro delle Regole del Gioco.
Spiegazione In tutte le Regole si fa riferimento al "giudizio dell'arbitro" e "a discrezione dell'arbitro" così questo enunciato elimina la necessità di utilizzare ripetutamente queste formulazioni. Il concetto di "spirito del gioco" appare ora nelle Regole del Gioco.	

### 5.2 – Decisioni dell'arbitro – quando una decisione non può essere più cambiata

Vecchio testo	Nuovo testo
L'arbitro può cambiare una sua decisione soltanto se si rende conto che la stessa è errata o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione di un assistente o del quarto ufficiale, sempre che il gioco non sia stato ripreso o la gara non sia terminata.	L'arbitro non può cambiare una decisione, se si rende conto che è errata o su indicazione di un altro ufficiale di gara, qualora il gioco sia ripreso o abbia segnalato la fine del primo o del secondo periodo (inclusi i supplementari) e lasciato il terreno di gioco o qualora la gara sia terminata.
Spiegazione Si chiarisce che, una volta che l'arbitro segnala la fine di un periodo di gioco e lascia il terreno di gioco, una decisione non può essere cambiata anche se gli vengono riferite informazioni, ad esempio durante l'intervallo.	

### 5.3 – Più infrazioni commesse allo stesso tempo

Vecchio testo	Nuovo testo
l'arbitro punisce l'infrazione più grave quando un calciatore commette simultaneamente più infrazioni (...) Infrazioni commesse da calciatori di entrambe le squadre: – l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa dal punto	• punisce l'infrazione più grave in termini di provvedimento disciplinare, ripresa del gioco, gravità fisica ed impatto tattico, quando più infrazioni si verificano contemporaneamente
Spiegazione Non dovrebbe importare se si tratta di uno o più calciatori o di quale squadra/e poiché deve essere sanzionata l'infrazione più grave. La stessa modifica è prevista nella Regola 14.	

#### 5.4 – Autorità di assumere provvedimenti disciplinari (vedi anche 12.8)

Vecchio testo	Nuovo testo
L'arbitro ha l'autorità di assumere sanzioni disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco fino al momento in cui lo abbandona dopo il fischio finale.	<ul style="list-style-type: none"><li>• ha l'autorità di adottare provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandona dopo la fine della gara (inclusi i tiri di rigore). Se, prima di entrare sul terreno di gioco all'inizio della gara, un calciatore commette un'infrazione da espulsione, l'arbitro ha l'autorità di inibire al calciatore di prendere parte alla gara (vedi Regola 3 punto 6); l'arbitro riporterà ogni altra scorrettezza (nel proprio rapporto di gara)</li></ul>
<b>Spiegazione</b> La nuova formulazione identifica esattamente quando ha inizio l'autorità dell'arbitro a prendere provvedimenti. L'attuale testo della Regola 12 risale a quando non c'era alcun riscaldamento pre-gara, le squadre non entravano sul terreno di gioco insieme, ecc. È logico che se, ad esempio, due calciatori litigano nel tunnel d'accesso al terreno di gioco o nel riscaldamento pre-gara, non gli venga consentito giocare poiché questo metterebbe a rischio il controllo della gara e non sarebbe un bene per l'immagine del gioco.  Durante il sopralluogo del terreno di gioco, l'arbitro può richiedere che la segnatura dello stesso venga variata, ecc., quindi, è logico che da questo momento inizi l'autorità di "espellere" un calciatore. Le infrazioni non passibili di espulsione saranno solo riportate nel rapporto di gara così come cartellini gialli non potranno essere mostrati prima della gara o avere effetto nella gara. (Vedere anche 12.8).	

#### 5.5 - Autorità di mostrare il cartellino giallo e il cartellino rosso

Vecchio testo	Nuovo testo
L'arbitro ha il potere di mostrare cartellini gialli o rossi durante l'intervallo di metà gara e dopo che la gara è finita, così come durante i tempi supplementari ed i tiri di rigore, in quanto la gara rimane sotto la sua giurisdizione anche in tali momenti.	<ul style="list-style-type: none"><li>• ha il potere di mostrare cartellini gialli o rossi dal momento in cui entra sul terreno di gioco all'inizio della gara fino a dopo che la gara è terminata, incluso durante l'intervallo, i tempi supplementari e i tiri di rigore</li></ul>
<b>Spiegazione</b> Chiarisce (alla luce del punto precedente - 5.4) che l'arbitro può utilizzare i cartellini rossi e gialli soltanto a partire dall'ingresso sul terreno di gioco all'inizio della gara.	

#### 5.6 – Un calciatore può essere soccorso sul terreno di gioco dopo aver subito una scorrettezza

Vecchio testo	Nuovo testo
L'arbitro (...) interrompe la gara se, a suo giudizio, un calciatore è infortunato gravemente e si assicura che (...) Eccezioni a queste disposizioni sono ammesse solo in caso di: <ul style="list-style-type: none"><li>• infortunio di un portiere;</li><li>• scontro tra un portiere ed un calciatore per i quali si rendano necessarie cure immediate;</li><li>• scontro tra calciatori della stessa squadra per i quali si rendano necessarie cure immediate;</li></ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• infortuni gravi, ad esempio inghiottire la lingua, trauma cranico, arto fratturato, ecc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• calciatore infortunato a seguito di un'infrazione con contatto fisico per la quale l'avversario viene ammonito o espulso (ad esempio, contrasto imprudente o grave fallo di gioco), se l'accertamento / le cure vengono completate rapidamente</li> </ul>
<p>Spiegazione È ampiamente ritenuto ingiusto che un calciatore che si infortuna a seguito di un fallo grave per il quale il medico o altra persona ammessa in panchina entra sul terreno di gioco per soccorrerlo, debba lasciare il terreno di gioco dando alla squadra che ha commesso l'infrazione un vantaggio numerico. (Vedi anche le linee guida pratiche).</p>	

### 5.7 – Impatto di un “elemento esterno” che tocca il pallone che sta entrando in porta

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Se un secondo pallone, un altro oggetto o un animale entrano sul terreno di gioco durante la gara, l'arbitro la deve interrompere soltanto se l'elemento esterno interferisce con il gioco. Il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro.</p>	<p>- un secondo pallone, un altro oggetto o un animale entrano sul terreno di gioco durante la gara, l'arbitro deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o interrompere il gioco (e riprenderlo con una propria rimessa) soltanto se l'elemento esterno interferisce con il gioco, tranne che il pallone stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca ad un difendente di giocare il pallone, la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone)</li> </ul>
<p>Spiegazione Questo rende la Regola 5 coerente con la modifica apportata alla Regola 3 (vedi 3.8).</p>	

### 5.8 – Equipaggiamento dell'arbitro

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p><b><i>Equipaggiamento obbligatorio:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–fischietto/i</li> <li>–orologio/i</li> <li>–cartellino rosso e cartellino giallo</li> <li>–taccuino (o altro strumento per annotare i fatti di gara)</li> </ul> <p><b><i>Altro equipaggiamento</i></b></p> <p>Agli arbitri può essere consentito l'uso</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– di equipaggiamento per comunicare con gli altri ufficiali di gara – bandierine elettroniche, auricolari, ecc.</li> <li>– EPTS o altro equipaggiamento per il monitoraggio e rilevamento della performance</li> </ul> <p>All'arbitro e agli altri ufficiali di gara è proibito indossare accessori di gioielleria o bigiotteria e ogni altro equipaggiamento elettronico</p>
<p>Spiegazione Spostato dalla Regola 4; la formulazione chiarisce quale equipaggiamento è o può essere consentito ad un ufficiale di gara.</p>	

## REGOLA 6 – GLI ALTRI UFFICIALI DI GARA

### 6.1 – Titolo cambiato

Vecchio titolo	Nuovo testo
Gli assistenti dell'arbitro	Gli altri ufficiali di gara
Spiegazione I compiti di tutti gli altri ufficiali di gara (assistenti, quarto ufficiale, arbitri addizionali e assistente di riserva) sono ora inclusi in questa Regola.	

### 6.2 – L'autorità dell'arbitro sugli altri ufficiali di gara

Vecchio testo	Nuovo testo
	Gli ufficiali di gara operano sotto la direzione dell'arbitro.
Spiegazione Sottolinea il ruolo di leadership dell'arbitro.	

### 6.3 – Assistenza data all'arbitro dagli altri ufficiali di gara

Vecchio testo	Nuovo testo
	Gli ufficiali di gara collaborano con l'arbitro nell'ispezionare il terreno di gioco, i palloni e l'equipaggiamento dei calciatori (compreso se i problemi sono stati risolti) e tengono nota del tempo, delle reti segnate, dei provvedimenti disciplinari, ecc.
Spiegazione Mettere all'inizio della Regola la formulazione relativa all'assistenza data di norma all'arbitro ne evita la ripetizione nelle successive sezioni relative a ciascun ufficiale di gara.	

### 6.4 – Procedura se un ufficiale di gara è impossibilitato a proseguire la propria funzione

Vecchio testo	Nuovo testo
Le Regole della competizione devono stabilire la procedura da seguirsi se l'arbitro è impossibilitato a continuare e, in particolare 1. se il quarto ufficiale sostituisce l'arbitro oppure 2. se l'arbitro addizionale più qualificato (senior) sostituisce l'arbitro, con il quarto ufficiale di gara che svolgerà la funzione di arbitro addizionale d'area.	Il regolamento della competizione deve stabilire chiaramente chi sostituisce un ufficiale di gara che è impossibilitato ad iniziare o continuare la gara e tutti i conseguenti cambi. In particolare, nel caso in cui l'arbitro non sia in grado di continuare la gara deve essere chiaro se ad assumerne la funzione è il quarto ufficiale, l'assistente dell'arbitro più qualificato (senior) o l'arbitro addizionale più qualificato (senior).
Spiegazione La dicitura è stata semplificata così che non è necessario elencare ogni possibile scenario.	

## 6.5 – Compiti del quarto ufficiale di gara

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>La collaborazione del quarto ufficiale comprende:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• soprintendere la procedura delle sostituzioni</li><li>• controllare l'equipaggiamento dei calciatori titolari/di riserva</li><li>• il rientro di un calciatore susseguente a un segnale/consenso dell'arbitro</li><li>• soprintendere i palloni di riserva</li><li>• indicare l'ammontare minimo del recupero deciso dall'arbitro alla fine di ciascun periodo di gioco (inclusi i tempi supplementari)</li><li>• informare l'arbitro in caso di un comportamento non corretto di qualsiasi occupante l'area tecnica</li></ul>
<p>Spiegazione Sono stati aggiunti compiti di solito eseguiti dal quarto ufficiale di gara.</p>	

## REGOLA 7 – LA DURATA DELLA GARA

### 7.1 - Recupero

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>Ciascun periodo di gioco deve essere prolungato dall'arbitro per recuperare tutto il tempo perduto per:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• le sostituzioni</li><li>• l'accertamento e/o l'uscita dal terreno di gioco dei calciatori infortunati</li><li>• le manovre tendenti a perdere tempo</li><li>• provvedimenti disciplinari</li><li>• le interruzioni (predisposte) per dissetarsi o per altre ragioni mediche, consentite dal regolamento della competizione</li><li>• qualsiasi altra causa, compreso ogni significativo ritardo in occasione delle riprese di gioco (ad esempio, festeggiamenti di una rete)</li></ul>
<p>Spiegazione Sono state aggiunte queste cause frequenti di recupero. In particolare, sono state aggiunte le interruzioni per dissetarsi approvate in modo da renderle valide nelle Regole.</p>	

## REGOLA 8 – L’INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

### 8.1 – Inserimento del riferimento a tutte le riprese di gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
	I calci di punizione (diretti ed indiretti), i calci di rigore, le rimesse dalla linea laterale, i calci di rinvio ed i calci d’angolo sono le altre riprese di gioco (vedi Regole 13 – 17)
Spiegazione Risultava illogico (in particolare per i “non-arbitri”) che la Regola sulle riprese di gioco includesse solo il calcio d’inizio e la rimessa dell’arbitro, così sono stati aggiunti riferimenti alle altre riprese.	

### 8.2 – Infrazioni quando il pallone non è in gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
	Se, quando il pallone non è in gioco, si verifica una infrazione, questa non modifica il modo in cui il gioco deve essere ripreso.
Spiegazione Si chiarisce che la ripresa non viene modificata per un episodio avvenuto quando il pallone non è in gioco, per esempio una trattenuta prima di un calcio d’angolo, una condotta violenta commessa dopo l’assegnazione di un calcio di punizione, ecc.	

### 8.3 – Calcio d’inizio: il pallone deve muoversi chiaramente per essere in gioco; può essere calciato in qualsiasi direzione

Vecchio testo	Nuovo testo
Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove in avanti	il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
Spiegazione Non richiedere che il pallone si debba muovere in avanti su calcio d’inizio comporterà che un attaccante non avrà più bisogno di stare nella metà del terreno di gioco avversaria (che non è permesso) per ricevere il pallone. Come per le altre Regole, il pallone dovrà muoversi chiaramente, per mettere fine alla pratica di un calciatore che sfiora il pallone e, poi, in modo antisportivo fa finta che la ripresa di gioco non sia stata eseguita.	

### 8.4 – Posizione della rimessa dell’arbitro

Vecchio testo	Nuovo testo
	L’arbitro lascia cadere il pallone a terra nel punto in cui si trovava al momento in cui il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all’interno di un’area di porta, nel qual caso l’arbitro eseguirà la propria rimessa sulla linea dell’area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.
Spiegazione Formularlo chiaramente in questo punto consente di rimuovere l’enunciato le numerose volte in cui appare nelle Regole vigenti.	

### 8.5 – L'arbitro non può determinare l'esito di una propria rimessa

Vecchio testo	Nuovo testo
L'arbitro non può decidere chi deve contendersi il pallone su una propria rimessa	Un numero qualsiasi di calciatori (compresi i portieri) possono contendersi il pallone su una rimessa dell'arbitro. Quest'ultimo non può decidere chi può prendervi parte né determinarne l'esito.
Spiegazione Si chiarisce che gli arbitri non devono determinare l'esito di una propria rimessa.	

### 8.6 – Rimessa dell'arbitro calciata direttamente in porta

Vecchio testo	Nuovo testo
Se il pallone entra in porta (...) direttamente (...)	Se il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori il gioco verrà ripreso (...)
Spiegazione Sostituire “direttamente” con “senza essere stato toccato da almeno due calciatori” rende più chiara e coerente la formulazione con le altre Regole.	

## REGOLA 9 – IL PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

### 9.1 – Pallone che rimbalza da un ufficiale di gara

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi, compreso quando:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato un palo della porta, la traversa o una bandierina d'angolo;</li><li>• rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato l'arbitro o un assistente, quando essi si trovino sul terreno di gioco</li></ul>	<p>Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi, compreso quando rimbalza su un ufficiale di gara, un palo della porta, la traversa o una bandierina d'angolo senza uscire dal terreno di gioco.</p>
<p>Spiegazione La modifica conferma che il pallone resta in gioco se rimbalza su un ufficiale di gara che si trova appena fuori del terreno di gioco (assistente, arbitro addizionale) e non oltrepassa interamente la linea.</p>	

## REGOLA 10 – L'ESITO DI UNA GARA

### 10.1 – Titolo cambiato

Vecchio titolo	Nuovo testo
La segnatura di una rete	L'esito di una gara
Spiegazione Tiri di rigore, reti segnate in trasferta, ecc. sono ora inclusi in questa Regola.	

### 10.2.1 – Scelta della porta per i tiri di rigore

Vecchio testo	Nuovo testo
L'arbitro sceglie la porta verso la quale i tiri di rigore devono essere eseguiti  L'area di rigore in cui sono eseguiti i tiri di rigore può essere cambiata solamente se la porta o il terreno di gioco divengono inutilizzabili	A meno che non ci siano altri elementi da prendere in considerazione (ad esempio, condizioni del terreno di gioco, di sicurezza, ecc.) l'arbitro effettua il sorteggio per determinare la porta verso la quale eseguire i tiri, che potrà essere cambiata soltanto per motivi di sicurezza o qualora la porta o quella parte del terreno di gioco divenissero inutilizzabili
Spiegazione Gli arbitri trovano difficoltà nel decidere quale porta utilizzare quando sono presenti sostenitori di casa dietro una porta e ospiti dietro l'altra. Salvo considerazioni essenziali (sicurezza, condizioni del terreno di gioco, ecc.) il metodo più corretto è quello di effettuare un sorteggio.	

### 10.2.2 – Calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri (inclusi quelli temporaneamente fuori del terreno di gioco)

Vecchio testo	Nuovo testo
Ad eccezione del caso precedente, solo i calciatori presenti sul terreno di gioco al termine della gara o, nell'eventualità, dei tempi supplementari, sono autorizzati ad eseguire i tiri di rigore.	Ad eccezione di un calciatore di riserva che sostituisce un portiere infortunato, soltanto i calciatori presenti sul terreno di gioco o temporaneamente fuori del terreno di gioco (per infortunio, per regolarizzare l'equipaggiamento, ecc.) al termine della gara hanno titolo ad eseguire i tiri
Spiegazione Si chiarisce che un calciatore che in modo legittimo è temporaneamente fuori del terreno di gioco (perché infortunato, per cambiare l'equipaggiamento, ecc.) può prendere parte ai tiri, così come un calciatore di riserva che sostituisca un portiere.	

### 10.2.3 – Nomina e ordine dei calciatori che eseguono i tiri

Vecchio testo	Nuovo testo
Ciascuna squadra è responsabile di scegliere i calciatori incaricati di eseguire i tiri di rigore e l'ordine nel quale li eseguiranno, selezionandoli tra quelli che si trovavano sul terreno di gioco al termine della gara.	Ciascuna squadra è responsabile di scegliere, tra i calciatori aventi titolo, l'ordine nel quale eseguiranno i tiri. L'arbitro non deve essere informato dell'ordine
Spiegazione Si chiarisce che i nomi e/o l'ordine di coloro che eseguono i tiri non devono essere forniti all'arbitro (alcuni arbitri chiedono erroneamente i nomi e non consentono che l'ordine venga cambiato).	

#### 10.2.4 – Numero uguale di calciatori

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Se, al termine di una gara e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria è tenuta a ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima ed al capitano della squadra spetta il compito di comunicare all'arbitro il nome e il numero di ciascun calciatore escluso dai tiri di rigore.</p> <p>Se un calciatore si infortuna o viene espulso durante l'esecuzione dei tiri di rigore e la squadra si trova così in inferiorità numerica, l'arbitro non dovrà ridurre il numero di calciatori dell'altra squadra che eseguono i tiri di rigore. Un numero uguale di calciatori per ciascuna squadra è richiesto solamente all'inizio dell'esecuzione dei tiri di rigore.</p>	<p>Se al termine di una gara e prima o durante l'esecuzione dei tiri, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria deve ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e l'arbitro deve essere informato del nome e del numero di ciascun calciatore escluso dai tiri.</p>
<p>Spiegazione Questo applica il principio del "fair play" all'inizio dei tiri di rigore e, cioè, che una squadra non possa beneficiare dall'avere un minor numero di calciatori rispetto ai propri avversari in quanto ciò potrebbe comportare che il loro miglior "tiratore" esegua un secondo tiro contro l'ultimo/il peggiore "tiratore" degli avversari.</p>	

#### 10.2.5 – Portiere impossibilitato a continuare

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Un portiere che si infortuna durante l'esecuzione dei tiri di rigore e non è più in condizione di continuare, potrà essere sostituito da un calciatore di riserva, sempre che la squadra non abbia già usufruito del numero massimo di sostituzioni consentite dalla competizione</p>	<p>Un portiere che prima o durante l'esecuzione dei tiri non è più in condizione di continuare, potrà essere sostituito da un calciatore di riserva o da un calciatore escluso per eguagliare il numero degli avversari, ma non potrà più prendere parte ai tiri né eseguirne uno</p>
<p>Spiegazione Si chiarisce che un portiere può essere sostituito in qualsiasi momento da un calciatore di riserva (o da un calciatore escluso per eguagliare il numero con gli avversari), ma non potrà più eseguire alcun tiro.</p>	

#### 10.2.6 – Quando un tiro di rigore è completato (vedi 14.3)

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>Il tiro è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole</p>
<p>Spiegazione Si chiarisce quando un arbitro deve decidere che un tiro di rigore è completato (vedi anche 14.3).</p>	

### 10.2.7 – Sequenza dei calciatori che eseguono i tiri

Vecchio testo	Nuovo testo
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ogni tiro viene eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi titolo devono eseguirne uno prima che ciascuno ne possa eseguire un secondo</li><li>• Il precedente principio si applica per ogni successiva sequenza di tiri ma una squadra può cambiare l'ordine di chi esegue i tiri</li></ul>
<b>Spiegazione</b> Si chiarisce che tutti i componenti della squadra devono eseguire lo stesso numero di tiri prima che un calciatore possa eseguire un altro tiro; l'ordine può essere cambiato per la nuova "serie" di tiri.	

### 10.2.8 – Calciatori che abbandonano il terreno di gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
	L'esecuzione dei tiri non deve essere ritardata a causa di un calciatore che esce dal terreno di gioco. Il tiro del calciatore sarà considerato non realizzato se egli non ritornerà in tempo per eseguirne uno
<b>Spiegazione</b> Si chiarisce che l'arbitro non deve ritardare l'esecuzione dei tiri di rigore quando un calciatore lascia il terreno di gioco; se il calciatore non ritorna in tempo per eseguire il tiro, questo è considerato fallito (annullato). È importante mettere fine a questo comportamento potenzialmente sleale (vedi istruzioni dall'allenatore, ritardo intenzionale, partite truccate, ecc.).	

## REGOLA 11 – FUORIGIOCO

### 11.1 – Status della linea mediana

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calciatore non si trova in posizione di fuorigioco se: - è nella propria metà del terreno di gioco o...	Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco se: • una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è nella metà avversaria del terreno di gioco (esclusa la linea mediana)
Spiegazione Si chiarisce che la linea mediana è “neutra” ai fini del fuorigioco e, pertanto, un calciatore deve avere una parte del corpo nella metà avversaria del terreno di gioco per essere in posizione di fuorigioco.	

### 11.2 – Status delle braccia dei calciatori

Vecchio testo	Nuovo testo
	Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco se: • una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è nella metà avversaria del terreno di gioco (esclusa la linea mediana) • una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è più vicina alla linea di porta avversaria rispetto sia al pallone, sia al penultimo avversario.  Le mani e le braccia di tutti i calciatori, compresi i portieri, non sono da considerare.
Spiegazione Si chiarisce che le mani e le braccia di difensori, attaccanti e portieri non sono incluse tra le parti che determinano l’individuazione del fuorigioco.	

### 11.3 – La posizione e non l’infrazione è giudicata al momento in cui pallone viene giocato

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calciatore in posizione di fuorigioco deve essere punito solo se, a giudizio dell’arbitro, nel momento in cui un suo compagno gioca il pallone o è da questo toccato, egli prende parte attiva al gioco: ...	Un calciatore in posizione di fuorigioco nel momento in cui il pallone viene giocato o toccato da un suo compagno deve essere punito soltanto se prende parte attiva al gioco:...
Spiegazione Si chiarisce che è la posizione del calciatore (in fuorigioco) ad essere individuata nel momento in cui il pallone viene giocato. L’infrazione si verifica dopo che il pallone viene giocato: ad esempio, un calciatore in fuorigioco che segna dopo la parata del portiere commette l’infrazione dopo che il pallone è stato giocato.	

#### 11.4 – Infrazione susseguente un rimbalzo o un salvataggio

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>“trarre vantaggio da tale posizione” significa:</p> <p>1) giocare un pallone che rimbalza o è deviato dal palo o dalla traversa o da un avversario, essendo stati in posizione di fuorigioco.</p> <p>2) giocare un pallone che rimbalza, è deviato o è giocato da un avversario su di una parata (o un salvataggio di una rete) intenzionale, essendo stati in posizione di fuorigioco</p>	<p>traendo vantaggio da tale posizione interferendo con un avversario o giocando il pallone quando è:</p> <p>(...)</p>
<p>Spiegazione</p> <p>Si chiarisce che “interferire con un avversario” dopo un rimbalzo, una deviazione o un salvataggio è un’infrazione di fuorigioco.</p>	

#### 11.5 – Posizione del calcio di punizione

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Nel caso di un’infrazione di fuorigioco, l’arbitro accorda alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, che deve essere eseguito dal punto in cui l’infrazione si è verificata</p> <p>Quando il gioco viene interrotto per un’infrazione di fuorigioco, l’arbitro accorderà un calcio di punizione indiretto che dovrà essere eseguito dal punto in cui si trovava il calciatore quando il pallone è stato toccato per ultimo da uno dei suoi compagni</p>	<p>In caso di un’infrazione di fuorigioco, l’arbitro assegna un calcio di punizione indiretto, dal punto in cui è avvenuta l’infrazione, compreso se è nella metà del terreno di gioco del calciatore in fuorigioco</p>
<p>Spiegazione</p> <p>La Regola e l’interpretazione erano contraddittorie. In tutte le Regole, il principio generale è che un calcio di punizione viene assegnato dove si verifica un’infrazione, per cui questo si applica ora anche al fuorigioco. Un calcio di punizione può essere assegnato nella metà del terreno di gioco del calciatore sanzionato se questi si muove da una <u>posizione</u> di fuorigioco nella metà campo avversaria per commettere un’<u>infrazione</u> di fuorigioco nella propria metà del terreno di gioco.</p>	

#### 11.6 – Difendenti fuori del terreno di gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Ogni calciatore difendente che esce dal terreno di gioco per qualsiasi ragione senza l’autorizzazione dell’arbitro, dovrà essere considerato, ai fini del fuorigioco, come se fosse sulla propria linea di porta o su una linea laterale fino alla prima interruzione di gioco. Se il calciatore esce dal terreno di gioco intenzionalmente, dovrà essere ammonito alla prima interruzione di gioco.</p>	<p>Un calciatore difendente che esce dal terreno di gioco senza l’autorizzazione dell’arbitro, dovrà essere considerato, ai fini del fuorigioco, come se fosse sulla propria linea di porta o su una linea laterale fino alla prima interruzione di gioco o fino a quando la squadra difendente non avrà giocato il pallone verso la linea mediana e questo sarà fuori della loro area di rigore. Se il calciatore esce dal terreno di gioco intenzionalmente, dovrà essere ammonito alla prima interruzione di gioco.</p>
<p>Spiegazione</p> <p>Non è giusto che un difendente (magari, infortunato) fuori del terreno di gioco “tenga tutti in gioco” fino a quando non venga interrotto il gioco. Il nuovo enunciato definisce la fase di gioco in cui il difendente cessa di essere considerato sul terreno di gioco ai fini di valutare il fuorigioco.</p>	

### 11.7 – Attaccanti fuori del terreno di gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calciatore che è in posizione di fuorigioco non commette un'infrazione se esce dal terreno di gioco per mostrare all'arbitro che non prende parte all'azione di gioco. Tuttavia, se l'arbitro considera che è uscito dal terreno di gioco per ragioni tattiche e ha guadagnato un indebito vantaggio nel rientrare sul terreno di gioco, il calciatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo. Il calciatore deve chiedere l'autorizzazione dell'arbitro per rientrare sul terreno di gioco.	Un calciatore attaccante può uscire o restare fuori del terreno di gioco per non prendere parte al gioco attivo. Se il calciatore rientra dalla linea di porta e prende parte al gioco prima della successiva interruzione di gioco o prima che la squadra difendente abbia giocato il pallone verso la linea mediana e questo sia fuori dell'area di rigore, il calciatore sarà considerato, ai fini del fuorigioco, come se fosse posizionato sulla linea di porta. Un calciatore che intenzionalmente esce dal terreno di gioco, rientra senza l'autorizzazione dell'arbitro, non viene sanzionato per fuorigioco e trae un vantaggio dovrà essere ammonito.
<b>Spiegazione</b> Si chiarisce come trattare un attaccante che esce o rimane fuori del terreno di gioco e poi vi fa ritorno.	

### 11.8 – Attaccante dentro la porta

Vecchio testo	Nuovo testo
Se un attaccante rimane immobile dentro la porta mentre il pallone supera la linea di porta, la rete dovrà essere convalidata. Tuttavia, se tale attaccante distrae un avversario, la rete non dovrà essere convalidata, ed il calciatore ammonito per comportamento antisportivo; il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro...	Se un attaccante rimane immobile dentro la porta mentre il pallone entra in porta, la rete dovrà essere convalidata, a meno che tale attaccante commetta un'infrazione di fuorigioco o alla Regola 12, nel qual caso il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto o diretto.
<b>Spiegazione</b> Coerente con la formulazione aggiornata di fuorigioco (da cui è stata eliminata la parola “distrae”) e con la possibilità di sanzionare un'infrazione commessa fuori del terreno di gioco con un calcio di punizione, quando il pallone è in gioco.	

## REGOLA 12 – FALLI E SCORRETTEZZE

### 12.1 – Infrazioni quando il pallone non è in gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
	I calci di punizione diretti e indiretti e i calci di rigore possono essere assegnati soltanto per infrazioni commesse quando il pallone è in gioco.
Spiegazione Si chiarisce definitivamente che il pallone deve essere in gioco per sanzionare un'infrazione con un calcio di punizione o un calcio di rigore.	

### 12.2 – Calcio di punizione diretto – aggiunto “contrastare”

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria se un calciatore commette una delle sette infrazioni seguenti contro un avversario in un modo considerato dall'arbitro negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata: • (...) • effettuare un tackle	Un calcio di punizione diretto è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo considerato dall'arbitro negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata: • (...) • effettuare un tackle o un contrasto
Spiegazione La parola “tackle” implica un contrasto con il piede, ma alcuni contrasti possono compiersi con altre parti del corpo (ad esempio, ginocchio) e tecnicamente non erano previsti.	

### 12.3 – “Contatto” significa calcio di punizione diretto

Vecchio testo	Nuovo testo
	Se un'infrazione comporta un contatto è punita con un calcio di punizione diretto o di rigore
Spiegazione Si chiarisce che deve essere assegnato un calcio di punizione diretto se un'infrazione implica contatto.	

### 12.4 – Imprudenza – rimosso “totale” dalla definizione

Vecchio testo	Nuovo testo
“Imprudenza” significa che il calciatore ha agito con totale noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario. • Un calciatore che gioca in una maniera imprudente deve essere ammonito.	“Imprudenza” significa che il calciatore ha agito con noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario e deve essere ammonito.
Spiegazione Nascevano dispute legali sul significato / rilevanza di “totale”.	

### 12.5 – Grave fallo di gioco – rimosso “di molto” dalla definizione

Vecchio testo	Nuovo testo
Con “vigoria sproporzionata” si intende che il calciatore ha ecceduto di molto nell’uso della forza necessaria, correndo il pericolo di provocare un infortunio all’avversario. • Un calciatore che usa vigoria sproporzionata deve essere espulso.	Con “vigoria sproporzionata” si intende che il calciatore ha ecceduto nell’uso della forza necessaria e ha messo in pericolo l’incolumità di un avversario e deve essere espulso.
Spiegazione Nascevano dispute legali sul significato / rilevanza di “molto”.	

### 12.6 – Calcio di punizione diretto – aggiunto “ostacolare un avversario con contatto”

Vecchio testo	Nuovo testo
	Un calcio di punizione diretto è assegnato se un calciatore (...) • ostacola un avversario con contatto
Spiegazione Si conferma che ostacolare un avversario con un contatto comporta un calcio di punizione diretto.	

### 12.7 – Ostacolare senza contatto comporta un calcio di punizione indiretto

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calcio di punizione indiretto è anche accordato alla squadra avversaria se (...)  Un calciatore ostacola la progressione di un avversario	Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un calciatore:  • ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico
Spiegazione Si conferma che ostacolare un avversario senza contatto comporta un calcio di punizione indiretto.	

### 12.8 – Autorità di assumere provvedimenti disciplinari dal sopralluogo pre-gara del terreno di gioco (vedi 5.4)

Vecchio testo	Nuovo testo
L’arbitro ha l’autorità di assumere sanzioni disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco fino al momento in cui lo abbandona dopo il fischio finale.	L’arbitro ha l’autorità di assumere provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandona dopo la fine della gara (compresi i tiri di rigore). Se, prima di entrare sul terreno di gioco all’inizio della gara, un calciatore commette un’infrazione da espulsione, l’arbitro ha l’autorità di inibire al calciatore di prendere parte alla gara (vedi Regola 3.6); l’arbitro riporterà ogni altra scorrettezza (nel proprio rapporto di gara).
Spiegazione La stessa modifica illustrata e spiegata nella Regola 5 (vedi 5.4).	

## 12.9 – Vantaggio applicato per un’infrazione da espulsione e calciatore poi coinvolto nel gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
	Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni che implicano un grave fallo di gioco, una condotta violenta o un’infrazione che comporta una seconda ammonizione a meno che ci sia un’evidente opportunità di segnare una rete. In questo caso, l’arbitro dovrà espellere il calciatore alla prima interruzione di gioco. Se, però, il calciatore gioca il pallone o contrasta / interferisce con un avversario, l’arbitro interromperà il gioco, espellerà il calciatore e riprenderà il gioco con un calcio di punizione indiretto.
<b>Spiegazione</b> Si chiarisce che, nelle rare occasioni, in cui un arbitro applica il vantaggio per un’infrazione da espulsione (soltanto se è imminente un’evidente opportunità di segnare una rete), se il calciatore da espellere viene poi coinvolto nel gioco, questo deve essere interrotto poiché sarebbe contro il principio del “fair play” se il calciatore segnasse, contribuisse alla segnatura di una rete o non consentisse agli avversari di segnare una rete.	

## 12.10 – Ammonizioni per fallo di mano

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calciatore dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo se ad esempio: <ul style="list-style-type: none"><li>• commette un fallo con il fine tattico di interferire o di interrompere una promettente azione d’attacco;</li><li>• trattiene un avversario con il fine tattico di allontanarlo dal pallone o di impedirgli di entrarne in possesso;</li><li>• tocca volontariamente il pallone con la mano per impedire che un avversario ne entri in possesso o per interrompere gli sviluppi di un’azione d’attacco (ad eccezione del portiere all’interno della propria area di rigore);</li><li>• tocca volontariamente il pallone con la mano nel tentativo di segnare una rete (indipendentemente dal fatto che il tentativo abbia successo o meno)</li></ul>	Ci sono differenti circostanze nelle quali un calciatore dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo, compreso se: <ul style="list-style-type: none"><li>• commette un fallo o tocca intenzionalmente il pallone con le mani per interferire o interrompere una promettente azione d’attacco</li><li>• tocca intenzionalmente il pallone con la mano nel tentativo di segnare una rete (indipendentemente dal fatto che il tentativo abbia successo o no) o nel tentativo senza successo di evitare la segnatura di una rete</li></ul>
<b>Spiegazione</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• “impedire che un avversario ne entri in possesso” viene tolto dalle infrazioni che comportano l’ammonizione in quanto causava che alcuni arbitri ammonissero per ogni fallo di mano</li><li>• il fallo di mano è incluso come infrazione da ammonizione quando “interrompe / interferisce con un attacco promettente” (come per le altre infrazioni che hanno lo stesso effetto)</li><li>• si chiarisce che un calciatore che tenta, senza successo, di negare la segnatura di una rete toccando il pallone con le mani dovrà essere ammonito</li></ul>	

### 12.11 – Negare un'evidente opportunità di segnare una rete in area di rigore

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>Se un calciatore nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete con un fallo di mano, il calciatore dovrà essere espulso, a prescindere dal punto in cui avviene l'infrazione.</p> <p>Se un calciatore, all'interno della propria area di rigore, commette un'infrazione contro un avversario, al quale nega un'evidente opportunità di segnare una rete e l'arbitro assegna un calcio di rigore, il calciatore colpevole dovrà essere ammonito, salvo che:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'infrazione sia dovuta all'atto di trattenere, spingere, tirare</li> </ul> <p>oppure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il calciatore colpevole non tenti di giocare il pallone o non abbia la possibilità, nell'effettuare il contrasto, di giocare il pallone</li> </ul> <p>oppure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'infrazione sia tra quelle punibili con l'espulsione a prescindere dal punto del terreno di gioco in cui avviene (ad esempio, grave fallo di gioco, condotta violenta, ecc.)</li> </ul> <p>In tutte le circostanze sopra citate il calciatore dovrà essere espulso.</p>
<p><b>Spiegazione</b>            Quando un'infrazione che nega un'evidente opportunità di segnare una rete viene commessa da un difendente in area di rigore, il calcio di rigore ristabilisce di fatto l'opportunità di segnare la rete, pertanto la sanzione per il calciatore dovrebbe essere meno severa (un'ammonizione) rispetto a quando l'infrazione è commessa fuori dell'area di rigore. Tuttavia, se l'infrazione è un fallo di mano o è chiaro che non sia un "genuino" tentativo di giocare il pallone o contrastare per entrare in possesso del pallone (come definito nel testo), il calciatore dovrà essere espulso.</p>	

### 12.12 – Grave fallo di gioco – inserimento di “contrasto”

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Un <i>tackle</i> che metta in pericolo l'integrità fisica di un avversario deve essere punito come grave fallo di gioco.</p>	<p>Un tackle o un contrasto che mette in pericolo l'incolumità di un avversario o commesso con vigoria sproporzionata o brutalità deve essere sanzionato come grave fallo di gioco</p>
<p><b>Spiegazione</b>            La stessa modifica come al punto 12.2 – “contrasto” comprende infrazioni commesse con braccia, gomiti, ecc.</p>	

### 12.13 – Condotta violenta – senza contatto

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta se, in mancanza di alcuna contesa per il pallone, usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti un avversario. Esso si rende ugualmente colpevole di condotta violenta se agisce con vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un proprio compagno, di uno spettatore, di un ufficiale di gara o di qualsiasi altra persona.	Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta quando usa o tenta di usare vigoria sproporzionata o brutalità contro un avversario in mancanza di contesa per il pallone, o contro un compagno di squadra, un dirigente, un ufficiale di gara, uno spettatore o qualsiasi altra persona, a prescindere dal fatto che si concretizzi o no un contatto.
Spiegazione Si chiarisce che un tentativo di violenza, pure se è “fallito”, va punito con un cartellino rosso.	

### 12.14 – Condotta violenta – contatto con la testa/il volto

Vecchio testo	Nuovo testo
	Inoltre, un calciatore che, in mancanza di contesa per il pallone, colpisce intenzionalmente con le mani o le braccia un avversario o qualsiasi altra persona sulla testa o sul volto è colpevole di condotta violenta, a meno che la forza usata sia irrilevante.
Spiegazione Si chiarisce che un calciatore che colpisce intenzionalmente un avversario sulla testa o sul volto (quando non c'è contesa per il pallone) deve essere espulso (a meno che la forza sia trascurabile).	

### 12.15 – Infrazioni contro calciatori di riserva, dirigenti, ufficiali di gara ecc.

Vecchio testo	Nuovo testo
Se il pallone è in gioco e un calciatore (titolare) commette l'infrazione all'interno del terreno di gioco: – contro un avversario, il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione) o con un calcio di rigore (se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del calciatore reo della condotta violenta); – contro un compagno, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione; – contro un calciatore di riserva o sostituito, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto – contro l'arbitro o un assistente, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione	Se il pallone è in gioco e un calciatore (titolare) commette un'infrazione all'interno del terreno di gioco contro: – un avversario – calcio di punizione indiretto, diretto o di rigore – un compagno, un calciatore di riserva o sostituito, un dirigente, un ufficiale di gara – calcio di punizione diretto o di rigore – un'altra persona – rimessa dell'arbitro

<p>– contro un'altra persona, il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto</p>	
<p><b>Spiegazione</b>          La sanzione per un'infrazione contro un altro partecipante alla gara deve riflettere la gravità di tale azione: ad esempio, il calcio invia un messaggio debole se un'infrazione contro un ufficiale di gara viene sanzionata soltanto con un calcio di punizione indiretto.</p>	

### 12.16 – Falli commessi fuori del terreno di gioco (vedi 13.3 e 14.1)

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Se il pallone è in gioco e l'infrazione è stata commessa fuori del terreno di gioco...</p> <p>– se il calciatore lascia il terreno di gioco per commettere l'infrazione, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).</p>	<p>Se il pallone è in gioco e un calciatore commette l'infrazione fuori del terreno di gioco:</p> <p>- se il calciatore esce dal terreno di gioco per commettere l'infrazione, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se un calciatore esce dal terreno di gioco nella dinamica dell'azione e commette un'infrazione contro un altro calciatore, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è avvenuta l'infrazione; per infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto verrà assegnato un calcio di rigore se questo punto è all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole</p>
<p><b>Spiegazione</b>          La Regola viene modificata poiché il calcio si aspetta che se due calciatori escono dal terreno di gioco nella normale dinamica dell'azione ed uno commette un fallo nei confronti dell'altro fuori del terreno di gioco stesso, dovrà essere assegnato un calcio di punizione. Nessuno capirebbe il senso se l'arbitro desse un cartellino rosso o giallo e riprendesse il gioco con una propria rimessa o un calcio di punizione indiretto. Il calcio di punizione viene assegnato sulla linea di porta o laterale nel punto più vicino in cui si è verificato il fallo; se questo punto è nell'area di rigore del calciatore colpevole verrà assegnato un calcio di rigore.</p>	

## REGOLA 13 – I CALCI DI PUNIZIONE

### 13.1 – I calci di punizione sono assegnati alla squadra avversaria

Vecchio testo	Nuovo testo
I calci di punizione sono diretti e indiretti	I calci di punizione diretti e indiretti vengono assegnati alla squadra avversaria di un calciatore colpevole di un'infrazione.
Spiegazione Affermare che un calcio di punizione viene assegnato alla squadra avversaria all'inizio della Regola consente la rimozione della frequente ripetizione dell'enunciato "alla squadra avversaria".	

### 13.2 – Posizione dei calci di punizione

Vecchio testo	Nuovo testo
	Tutti i calci di punizione vengono eseguiti dal punto in cui è avvenuta l'infrazione, tranne:
Spiegazione La chiara enunciazione all'inizio di questa Regola consente la rimozione del riferimento specifico alla posizione del calcio di punizione in molte altre regole.	

### 13.3 – Infrazioni commesse fuori del terreno di gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
I calci di punizione accordati per infrazioni che coinvolgono un calciatore che entra, rientra o che esce dal terreno di gioco senza autorizzazione dell'arbitro devono essere effettuati dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto	I calci di punizione per infrazioni concernenti un calciatore che entra, rientra, o esce dal terreno di gioco senza autorizzazione, che saranno eseguiti dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se un calciatore esce dal terreno di gioco nella dinamica dell'azione e commette un'infrazione contro un altro calciatore, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è avvenuta l'infrazione; per infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto verrà assegnato un calcio di rigore se questo punto è all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole
Spiegazione Uniformità con le modifiche descritte in 12.16 e 14.1	

### 13.4 – Il pallone deve muoversi chiaramente per essere in gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove...	Il pallone: è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente...
Spiegazione Modifica coerente con il calcio d'inizio (8.3), il calcio di rigore (14.2) e il calcio d'angolo (17.2).	

### 13.5 – Ostacolare l'esecuzione dei calci di punizione

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Se un calciatore decide di eseguire rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che è vicino al pallone gli impedisce intenzionalmente di effettuare il calcio di punizione, l'arbitro dovrà ammonire il calciatore per aver ritardato la ripresa di gioco.</p> <p>Se un calciatore decide di eseguire rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di m. 9.15 dal pallone lo intercetta, l'arbitro lascerà che il gioco prosegua.</p>	<p>(...) se un calciatore esegue rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di 9.15 m dal pallone lo intercetta, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Tuttavia, un avversario che intenzionalmente impedisce di eseguire rapidamente un calcio di punizione, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco.</p>
<p>Spiegazione I paragrafi sono invertiti e così è più chiara la distinzione tra “impedire” che un calcio di punizione venga eseguito e “intercettare” un calcio di punizione “rapido” dopo che è stato eseguito.</p>	

## REGOLA 14 – IL CALCIO DI RIGORE

### 14.1 – Calcio di rigore per infrazioni commesse fuori del terreno di gioco (vedi 12.16 e 13.3)

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calcio di rigore viene accordato contro la squadra che commette, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in gioco, una delle dieci infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto.	Un calcio di rigore viene assegnato se un calciatore commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore o fuori del terreno di gioco come descritto nelle Regole 12 e 13.
Spiegazione Ripetizione delle modifiche della Regola 12 e 13 che prevedono che venga assegnato un calcio di rigore per un'infrazione commessa da un difensore fuori del terreno di gioco con il pallone in gioco se il punto più vicino all'infrazione è all'interno della propria area di rigore.	

### 14.2 – Pallone fermo e in movimento

Vecchio testo	Nuovo testo
Il pallone: <ul style="list-style-type: none"><li>• deve essere posizionato sul punto del calcio di rigore</li><li>• il pallone è in gioco quando è calciato e si muove in avanti</li></ul>	Il pallone deve essere fermo sul punto del calcio di rigore.  Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.
Spiegazione Uniformità con le altre modifiche	

### 14.3 – Quando un calcio di rigore è completato (vedi 10.2.6)

Vecchio testo	Nuovo testo
	Il calcio di rigore è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori del terreno di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole.
Spiegazione Si chiarisce quando un calcio di rigore è completato.	

### 14.4 – Alcune infrazioni sono sempre punite con un calcio di punizione indiretto

Vecchio testo	Nuovo testo
<b>Se l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore e, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:</b> Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore infrange le Regole del Gioco: <ul style="list-style-type: none"><li>• l'arbitro permette l'esecuzione del tiro.</li><li>• se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.</li><li>• se il pallone non entra in porta, l'arbitro dovrà interrompere il gioco e la gara sarà ripresa con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.</li></ul>	<b>Una volta che l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione di un calcio di rigore, il tiro deve essere eseguito.</b> <b>Se, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:</b> Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore o un suo compagno infrangono le Regole del Gioco: <ul style="list-style-type: none"><li>• se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto</li><li>• se il pallone non entra in porta, l'arbitro dovrà interrompere il gioco e assegnare un calcio di punizione indiretto</li></ul>

<p>Il portiere infrange le Regole del Gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'arbitro permette l'esecuzione del tiro.</li> <li>• se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata.</li> <li>• se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.</li> </ul> <p>Un compagno del calciatore incaricato del tiro infrange le Regole del Gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'arbitro permette l'esecuzione del tiro.</li> <li>• se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.</li> <li>• se il pallone non entra in porta, l'arbitro dovrà interrompere il gioco e la gara sarà ripresa con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.</li> </ul> <p>Un compagno del portiere infrange le Regole del Gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'arbitro permette l'esecuzione del tiro;</li> <li>• se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata.</li> <li>• se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto</li> </ul>	<p>fanno eccezione le seguenti infrazioni per le quali il gioco dovrà essere interrotto e ripreso con un calcio di punizione indipendentemente dal fatto che la rete venga segnata o no:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un calcio di rigore viene calciato indietro</li> <li>• un compagno del calciatore identificato esegue il calcio di rigore; l'arbitro ammonisce il calciatore che ha eseguito il tiro</li> <li>• una volta che il calciatore ha completato la rincorsa fa finta di calciare il pallone; l'arbitro ammonisce il calciatore (è consentito però fare una finta durante la rincorsa)</li> </ul> <p>(...)</p>
<p>Spiegazione</p> <p>Sottolinea che la decisione standard “ripetizione/rete convalidata/calcolo di punizione indiretto” non si applica a queste situazioni, in particolare se il calciatore “sbagliato” esegue il tiro o se un calciatore fa una finta “irregolare”, poiché sono atti «deliberati» di comportamento antisportivo.</p>	

#### 14.5 – Infrazioni commesse dal portiere

Vecchio testo	Nuovo testo
	se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto; il portiere dovrà essere ammonito se è il responsabile dell'infrazione
<b>Spiegazione</b> Poiché la Regola è stata modificata per trattare con più severità il calciatore che fa una finta irregolare, appare coerente che un portiere che infrange la Regola provocando la ripetizione venga ammonito. Ciò dovrebbe scoraggiare i portieri dall'infrangere questa Regola.	

#### 14.6 – Più infrazioni commesse allo stesso tempo

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calciatore di entrambe le squadre infrange le Regole del Gioco: <ul style="list-style-type: none"><li>• il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.</li></ul>	Un calciatore di ciascuna squadra infrange le Regole del Gioco: il calcio di rigore dovrà essere ripetuto a meno che un calciatore commetta un'infrazione più grave (ad esempio, fa una finta irregolare)
<b>Spiegazione</b> Ripetizione della modifica nella Regola 5 che prevede che l'infrazione più grave venga punita (vedi 5.3)	

## REGOLA 15 – LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

### 15.1 – Il pallone è lanciato con entrambe le mani

Vecchio testo	Nuovo testo
Al momento di lanciare il pallone, il calciatore incaricato della rimessa deve: <ul style="list-style-type: none"><li>• fare fronte al terreno di gioco;</li><li>• avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale o all'esterno di questa;</li><li>• tenere il pallone con entrambe mani;</li><li>• lanciare il pallone da dietro la nuca ed al di sopra della testa;</li><li>• lanciare il pallone dal punto in cui è uscito dal terreno di gioco</li></ul>	Al momento di lanciare il pallone, il calciatore incaricato deve: <ul style="list-style-type: none"><li>• fare fronte al terreno di gioco</li><li>• avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale o sul terreno all'esterno di questa</li><li>• lanciare il pallone con entrambe mani da dietro ed al di sopra della testa, dal punto in cui è uscito dal terreno di gioco</li></ul>
Spiegazione Combinare i punti 3 e 4 sottolinea che la rimessa laterale eseguita ad “una mano” (pallone lanciato con una mano e indirizzato con l'altra) non è consentita.	

### 15.2 – Mancato rispetto della distanza dei 2 metri

Vecchio testo	Nuovo testo
se un avversario distrae o ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale: <ul style="list-style-type: none"><li>• deve essere ammonito per comportamento antisportivo.</li></ul>	Un avversario che distrae o ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 2 m dal punto in cui viene eseguita) deve essere ammonito per comportamento antisportivo e se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.
Spiegazione Si chiarisce che non rispettare la distanza di 2 m è considerato come distrarre scorrettamente o impedire l'esecuzione e, pertanto, il gioco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto, se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita.	

## REGOLA 16 – IL CALCIO DI RINVIO

### 16.1 – Calcio d'angolo se calciato direttamente nella propria porta

Vecchio testo	Nuovo testo
	Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta, sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria se il pallone è uscito dall'area di rigore.
<b>Spiegazione</b> Si chiarisce la corretta ripresa se un calciatore segna una “autorete” direttamente da un calcio di rinvio (ad esempio, con vento forte).	

### 16.2 – Il pallone deve essere fermo

Vecchio testo	Nuovo testo
	<ul style="list-style-type: none"><li>• il pallone deve essere fermo e viene calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente</li></ul>
<b>Spiegazione</b> Si chiarisce che il pallone deve essere fermo poiché questo non era previsto dal “vecchio” testo.	

### 16.3 – Avversari in area di rigore quando viene eseguito un calcio di rinvio

Vecchio testo	Nuovo testo
	Se un avversario, che si trova nell'area di rigore quando il calcio di rinvio viene eseguito, tocca il pallone o lo contende prima che venga toccato da un altro calciatore, il calcio di rinvio verrà ripetuto.
<b>Spiegazione</b> Si chiarisce che un eventuale avversario che si trovi in area di rigore al momento in cui viene eseguito il calcio di rinvio non può toccare / contendere il pallone (anche se uscito dall'area di rigore) fino a quando non lo abbia toccato un altro calciatore, di modo che il calciatore non tragga vantaggio dal non essere uscito dall'area di rigore, come richiesto dalla Regola.	

## REGOLA 17 – IL CALCIO D'ANGOLO

### 17.1 – Calcio d'angolo calciato direttamente nella propria porta

Vecchio testo	Nuovo testo
	Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria
Spiegazione Si chiarisce la corretta ripresa se un calciatore segna una “autorete” direttamente da calcio d'angolo.	

### 17.2 – Il pallone deve essere fermo e poi muoversi chiaramente per essere in gioco

Vecchio testo	Nuovo testo
	<ul style="list-style-type: none"><li>• il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta</li><li>• il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante</li><li>• il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente; non è necessario che esca dall'area d'angolo</li></ul>
Spiegazione <ul style="list-style-type: none"><li>• area sostituisce “arco”</li><li>• chiarisce che il pallone deve essere fermo</li><li>• riflette le modifiche alle altre Regole, ma è particolarmente importante per i calci d'angolo per fermare la pratica dei calciatori che sfiorano il pallone e poi in modo antisportivo fanno finta che il calcio d'angolo non sia stato eseguito.</li></ul>	



## SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36  
Stagione Sportiva 2016 – 2017

### COMUNICATO UFFICIALE N° 5 del 05/08/2016

#### SCUOLE DI CALCIO “ELITE” STAGIONE SPORTIVA 2016/2017

In conformità con quanto pubblicato nel Comunicato Ufficiale n°20 del Settore Giovanile e Scolastico del 24 Marzo 2016, a seguito delle valutazioni finali del percorso di “Scuola di Calcio Élite” per la stagione sportiva 2015/2016, si indicano le società a cui viene **revocato** lo “status” di “Scuola Calcio Élite”:

#### CAMPANIA

**SALERNO**      **1**      ASD ATLETICO AGRO

#### VENETO

**ROVIGO**      **1**      UNION VIS SRL SD

A seguito degli approfondimenti finali e delle valutazioni dei requisiti necessari al riconoscimento di “Scuola di Calcio Élite” per la stagione sportiva 2015/2016, si indica di seguito la società a cui viene **ripristinato** lo “status” che permette di continuare per la stagione 2016/2017 il percorso di “Scuola Calcio Elite” secondo i criteri stabiliti dalla FIGC Settore Giovanile e Scolastico:

#### CAMPANIA

**NAPOLI**      **1**      ASD MICRI

in allegato al presente comunicato si pubblica l’elenco aggiornato alla data del corrente comunicato delle società che continuano per la stagione 2016/2017 il percorso di “Scuola Calcio Elite” secondo i criteri stabiliti dalla FIGC Settore Giovanile e Scolastico.

**PUBBLICATO A ROMA IL 05 AGOSTO 2016**

**IL SEGRETARIO**  
**Vito Di Gioia**

**IL PRESIDENTE**  
**Vito Tisci**



# SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Stagione Sportiva 2016 – 2017

“Scuole di Calcio Elite” – stagione sportiva 2016/2017

## ABRUZZO

<b>L'AQUILA</b>	2	AVEZZANO CALCIO SRL ASD MARSICA CALCIO 2006
<b>CHIETI</b>	5	ASD FOSSACESIA ASD SPORTING CASOLANA SS VIRTUS LANCIANO 1924 SRL ASD VIRTUS ORTONA CALCIO 2008 ASD ALCYONE CALCIO
<b>PESCARA</b>	7	ASD D'ANNUNZIO MARINA ASD CALDORA CALCIO PESCARA ASD DURINI PESCARA 1989 ASD GLADIUS PESCARA 2010 ASD POGGIO DEGLI ULIVI R. CURI RENATO CURI ANGOLANA SRL ASD VERLENGIA CALCIO
<b>TERAMO</b>	3	ASD CALCIO GIULIANOVA ASD COLOGNA CITTÀ DI ROSETO ASD VIRTUS TERAMO

## BASILICATA

<b>MATERA</b>	1	ASD INVICTA MATERA
---------------	---	--------------------

## CALABRIA

<b>COSENZA</b>	1	POL. REAL COSENZA
<b>REGGIO CALABRIA</b>	2	ASD CALCIO GALLICO CATONA ASD REGGIO 2000
<b>ROSSANO</b>	1	ASD SPORTING CLUB CORIGLIANO
<b>VIBO VALENTIA</b>	1	US VIBONESE CALCIO SRL

## CAMPANIA

<b>BENEVENTO</b>	2	SRL BENEVENTO ASD VALLE TELESINA
------------------	---	-------------------------------------



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**

**SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

00198 ROMA – VIA PO, 36

**STAGIONE SPORTIVA 2016/2017**

**COMUNICATO UFFICIALE N°6 del 11/08/2016**

**Circolare N° 1 Attività di Base  
Stagione Sportiva 2016/2017**



# **FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**

## **SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

00198 ROMA – VIA PO, 36

STAGIONE SPORTIVA 2016/2017

**CIRCOLARE n.1 del 11 AGOSTO 2016**

**ATTIVITÀ DI BASE**

# ATTIVITÀ DI BASE

## Norme regolamentari dell'attività di base

L'attività delle categorie di Base (Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti) ha carattere eminentemente promozionale, ludico e didattico ed è organizzata su base strettamente locale, le cui norme sono specificate nel Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico.

Si riportano di seguito le disposizioni che regolano lo svolgimento dell'attività di base.

### 1. Limiti di età per la partecipazione dei calciatori all'attività di Base

#### **PICCOLI AMICI**

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2010 che abbiano compiuto il 5° anno di età (2011 e 2012, dopo il compimento del 5° anno di età)

#### **PRIMI CALCI**

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2008 al 31.12.2009. Possono partecipare all'attività Primi Calci i bambini nati nel 2010 che abbiano compiuto il 6° anno di età (non i 2011)

Si precisa che il bambino che durante la stagione sportiva compie l'8° anno di età, può essere utilizzato nella Categoria Pulcini solo dopo che si sia provveduto al regolare tesseramento annuale.

Diversamente il bambino può continuare la stagione sportiva svolgendo l'attività PRIMI CALCI di cui è stata già prevista la copertura assicurativa.

Analogamente, il bambino nato nel 2008 tesserato con "cartellino annuale", può comunque giocare nella categoria Primi Calci, nel rispetto delle Norme previste nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico e della presente Circolare dell'Attività di Base, ma soprattutto nella massima tutela dei bambini stessi.

#### **PULCINI**

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2006 al 31.12.2007. Possono partecipare all'attività Pulcini i bambini nati nel 2008 che abbiano compiuto l'8° anno di età (non i nati nel 2009), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società.

##### **PULCINI 1° ANNO**

Bambini e bambine nati/e nel 2007

##### **PULCINI 2° ANNO**

Bambini e bambine nati/e nel 2006

#### **ESORDIENTI**

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2004 al 31.12.2005- Possono partecipare all'attività Esordienti anche i giovani nati nel 2006 che abbiano compiuto il 10° anno di età (non i 2007)

## **ESORDIENTI 1° ANNO**

Bambini e bambine nati/e nel 2005.

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2006, sempre che abbiano compiuto il 10° anno di età.

## **ESORDIENTI 2° ANNO**

Bambini e bambine nati/e nel 2004.

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n° 3 o 5 calciatori nati nel 2005, per disputare, rispettivamente, attività ufficiale 9c9 o 11c11.

Inoltre, nel caso in cui sussista l'impossibilità di far partecipare le bambine appartenenti alle diverse categorie e fasce d'età con i bambini di pari età (in qualsiasi fascia d'età delle categorie "Pulcini", "Esordienti" o "Giovanissimi"), si potrà richiedere deroga al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico per la partecipazione di tali ragazze alla categoria o fascia d'età inferiore di un anno alla propria, presentando specifica richiesta al Comitato Regionale territorialmente competente, per il tramite della rispettiva Delegazione della LND, allegando all'istanza una dichiarazione firmata dagli esercenti la potestà genitoriale (vedasi fac-simile e schema riepilogativo delle opportunità in allegato). La deroga verrà rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico, previo parere del Comitato Regionale LND competente territorialmente.

Nella categoria "Piccoli Amici", la partecipazione all'attività della fascia d'età inferiore di un anno alla propria sarà, invece, automaticamente consentita alle bambine, senza necessità della richiesta di deroga.

Il Settore Giovanile e Scolastico prenderà comunque in esame eventuali ulteriori richieste di deroga diverse da quelle previste, purché opportunamente motivate.

## **2. Modalità di svolgimento delle gare**

Gli incontri tra le squadre devono svolgersi seguendo le indicazioni previste per ciascuna categoria e fascia d'età, secondo quanto disposto dalla circolare esplicativa richiamata nel presente articolo:

- Nella **categoria "Piccoli Amici"** gli incontri tra le Società devono essere svolti prevedendo il coinvolgimento di più Società contemporaneamente, e comunque con gruppi il più possibile numerosi in relazione alle possibilità organizzative e della disponibilità della struttura nella quale viene disputato l'incontro.  
Gli incontri devono prevedere, oltre alle partite tra 2 o 3 giocatori, lo svolgimento di giochi e attività ludica con e senza palla, proposti dal Settore Giovanile e Scolastico.
- Nella **categoria "Primi Calci"** gli incontri tra le Società devono essere svolti prevedendo il coinvolgimento di più Società contemporaneamente, e comunque con gruppi il più

possibile numerosi in relazione alle possibilità organizzative e della disponibilità della struttura nella quale viene disputato l'incontro.

Gli incontri devono prevedere, oltre alle partite tra 4 o 5 giocatori, lo svolgimento di giochi e attività ludica con e senza palla, proposti dal Settore Giovanile e Scolastico.

- Nella **categoria "Pulcini"**, le gare devono essere disputate attraverso partite tra 7 calciatori per squadra, come indicato nella tabella riepilogativa.

Nell'attività svolta dalla Categoria Pulcini:

- non è previsto fuorigioco;
- al portiere è concesso utilizzare le mani, dopo retropassaggio di piede da parte di un compagno;
- possono essere utilizzati palloni in gomma (meglio se di doppio o triplo strato);
- nel caso in cui, durante un tempo di gioco, si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti.

Nell'ambito dell'attività della categoria Pulcini, qualora se ne ravvisino le condizioni e le opportunità, sarà possibile organizzare l'attività ufficiale utilizzando anche il modello di gioco 6c6 per le categorie Pulcini "misti", Pulcini "1° anno" e/o Pulcini "2° anno".

- Nella **categoria "Esordienti"**, a seconda della fascia d'età considerata, le gare devono essere disputate attraverso partite tra 9 o 11 calciatori per squadra, come indicato nella tavola riassuntiva e nell'allegato n°1.

Nell'attività svolta dalla Categoria Esordienti:

- **nel gioco 9c9** il "fuorigioco" è previsto solo negli ultimi 15 metri (ovvero tra il limite dell'area di rigore e la linea di fondocampo);
- **nel gioco 11c11** valgono tutte le regole del calcio a 11 (fuorigioco, retropassaggio al portiere, ecc.).

Nell'ambito dell'attività della categoria Esordienti, qualora se ne ravvisino le condizioni e le opportunità, sarà possibile organizzare l'attività ufficiale utilizzando anche modelli di gioco su campo ridotto diversi da quelli indicati, come l'8c8.

### Tabella riepilogativa dei limiti d'età e delle modalità di gioco delle categorie di base

CATEGORIA	ATTIVITÀ DI GARA	ETÀ DI RIFERIMENTO
Piccoli Amici	2c2 – 3c3 alternate a giochi di vario genere	5 - 6 anni (dall'1.1.2010, purché abbiano compiuto 5 anni)
Primi Calci	4c4 – 5c5 alternate a giochi di vario genere	7 – 8 anni (2008 e 2009, ed eventualmente 2010, dopo il compimento del 6° anno di età)
Pulcini 1° anno	7c7 (var. 6c6)	9 anni (2007)
Pulcini età mista	7c7 (var. 6c6)	9-10 anni (2006 e 2007, ed eventualmente 2008, dopo il compimento dell'8° anno di età)
Pulcini 2° anno	7c7 (var. 6c6)	10 anni (2006)
Esordienti 1° anno	9c9 (var. 8c8)	11 anni (2005)
Esordienti età mista	9c9 (var. 8c8)	11 – 12 anni (2004 e 2005, ed eventualmente 2006, dopo il compimento del 10° anno di età)
Esordienti 2° anno*	9c9 o 11c11 (var. 8c8)	12 anni (2004)

\* A partire dalla prossima stagione sportiva, l'attività ufficiale per la categoria Esordienti è prevista unicamente con modalità di gioco 9c9

(Per gli anni di nascita, le tipologie dei campi e gli ulteriori dettagli, vedere l'allegato n°1)

### **3. Durata delle gare e sostituzioni**

Le gare vengono disputate in tre frazioni di gioco (tempi), la cui durata dipende dalla categoria o fascia d'età di riferimento, in particolare:

**Piccoli Amici:** per le partite (a 2 o a 3 giocatori per squadra) si raccomanda una durata dei tempi di gioco di 10' (massimo 3 tempi), alternati a giochi e attività ludica con e senza palla;

**Primi Calci:** per le partite (a 4 o a 5 giocatori per squadra) 3 tempi di gioco di 10', alternati a giochi e attività ludica con e senza palla;

**Pulcini:** 3 tempi da 15' ciascuno;

**Esordienti:** 3 tempi da 20' ciascuno.

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

Per quanto riguarda coloro che rimangono a disposizione, si precisa che tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo,

vanno effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non possono più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo, tranne che per validi motivi di salute, mentre durante il gioco sarà possibile sostituire i bambini che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo le sostituzioni si effettuano con la procedura cosiddetta “volante”, assicurando così ad ogni bambino in elenco una presenza in gara quanto più ampia possibile.

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

**Pulcini:** 2 tempi da 20' ciascuno

**Esordienti:** 2 tempi da 25' ciascuno

Nel caso dei 2 tempi di gioco, al termine del primo tempo tutti i calciatori in elenco, che non sono stati ancora utilizzati, devono obbligatoriamente prendere parte alla gara dal 1° minuto del secondo tempo e non possono più uscire dal campo di gioco, fatti salvi eventuali casi di infortunio, mentre durante il gioco sarà possibile sostituire i bambini che hanno già preso parte per intero al primo tempo.

Qualora il numero di giovani calciatori che partecipano alla gara sia molto elevato, e non sia possibile disputare contemporaneamente altre gare nello stesso campo di gioco/impianto, è possibile aumentare il numero dei tempi di gioco fino a quattro (4):

**Pulcini:** 4 tempi da 15' ciascuno

**Esordienti:** 4 tempi da 20' ciascuno

In tal caso, tutti i calciatori dovranno partecipare al gioco per almeno due tempi interi, fatti salvi, naturalmente, casi di infortunio.

Alle società che realizzeranno le “multi partite” o i “4 tempi” in ottemperanza ai principi e alle modalità sopra descritte, verranno assegnati dei benefit che si aggiungeranno alla graduatoria di merito prevista in ciascuna categoria.

#### **4. Time Out**

In entrambe le categorie è possibile utilizzare un Time-out della durata di 1' per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

#### **5. Risultato delle gare**

Nelle categorie Pulcini ed Esordienti 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

**Si ricorda che per le categorie di base, Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti, i risultati delle gare non devono essere pubblicati.**

### **6. Arbitraggio delle gare**

In riferimento all'arbitraggio delle gare, nel rimandare a quanto indicato nel Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico, alla presente Circolare si allegano le linee guida da adottare per le gare nelle quali è adottata la formula dell'autoarbitraggio.

### **7. "Green Card"**

Come ormai noto, nelle categorie di base, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti, e nell'attività femminile "Giovani Calciatrici", è previsto l'utilizzo della Green Card per premiare gesti di FAIR PLAY di particolare significato etico-sportivo.

Il Settore Giovanile e Scolastico ha avviato un progetto per la diffusione del cartellino ed il relativo utilizzo, provvedendo alla fornitura di n°5 Green Card a ciascuna delle Società che svolgono attività di base e alle società femminili che partecipano all'attività "Giovani Calciatrici", attraverso il Coordinamento Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico.

Alla presente Circolare si allega un documento di sintesi relativo alle modalità di assegnazione della Green Card.

**Si prega, pertanto di dare la più ampia divulgazione possibile a tale iniziativa.**

### **8. Saluti**

I dirigenti e i tecnici delle Società interessate dovranno sollecitare, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, stringendosi la mano.

### **9. Conclusioni delle attività**

Al termine della stagione sportiva, i Tornei delle categorie di Base dei Pulcini e degli Esordienti si concludono con una Festa Provinciale organizzata dalle Delegazioni competenti, a cui dovranno

prendere parte un minimo di 4 squadre nella categoria Pulcini ed un minimo di 3 squadre nella categoria Esordienti.

Alle "FESTE" conclusive ai vari livelli (considerando che l'attività può essere suddivisa per fasce d'età, oltre che per categorie, e che le feste conclusive possono essere sia a carattere Provinciale che Regionale) dovrà essere prevista la partecipazione delle Scuole di Calcio che si saranno distinte, oltre che per le capacità ed abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative e didattiche, considerando la relativa **"GRADUATORIA DI MERITO"**.

Nelle feste finali, ed in tutte le fasi precedenti, non dovranno comunque essere previsti turni ad "eliminazione diretta" (es. semifinali con due squadre), né tantomeno tempi supplementari e/o calci di rigore per determinare la vincente.

Stante il carattere ludico-promozionale dell'attività più volte ribadito, non si deve dar luogo a fasi di finale per l'aggiudicazione di eventuali titoli, né, evidentemente, pubblicare nel corso della stagione le relative classifiche.

### **10. Graduatorie di Merito**

Si ricorda che, al fine di determinare le graduatorie delle categorie di base Pulcini ed Esordienti, ciascuna Delegazione Provinciale dovrà utilizzare le apposite "Graduatorie di Merito", che, oltre al risultato tecnico delle gare dovrà tenere in considerazione ulteriori parametri che di seguito citiamo:

- Numero delle Green Card assegnate e validate
- Rapporto tra tecnici qualificati e numero di bambini/e
- Rapporto tra numero di squadre Pulcini ed Esordienti iscritte e numero di tesserati
- Numero di bambine partecipanti alle gare ufficiali
- Partecipazioni alle riunioni organizzate dal Settore Giovanile e Scolastico territorialmente competente
- Organizzazione del "terzo tempo Fair Play"
- Organizzazione di gare con "multipartite" o della durata di 4 tempi di gioco
- Comportamento del pubblico
- Livello di Riconoscimento della Scuola Calcio

Sulla base delle peculiarità del territorio, è data facoltà a ciascuna regione, in accordo con il Coordinatore Federale Regionale SGS, attraverso i collaboratori esperti nell'ambito dell'Attività di Base, di inserire ulteriori voci per l'assegnazione di punteggi, comunicandole anticipatamente al Settore Giovanile e Scolastico.

Nella composizione della graduatoria dovranno anche essere considerate eventuali penalizzazioni dovute, ad esempio, a:

- sostituzioni non regolari
- mancato saluto a fine gara
- comportamento negativo del pubblico
- eventuali provvedimenti disciplinari comminati

Tali Graduatorie consentiranno di premiare le Scuole di Calcio che maggiormente si saranno distinte nel corso della stagione sportiva, oltre che per le abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative, didattiche e comportamentali.

Le migliori classificate nelle graduatorie di merito di ciascun girone avranno la possibilità di partecipare alle feste conclusive previste a vari livelli (locale, provinciale e regionale)

Si precisa comunque che i sopraccitati aspetti non dovranno penalizzare le Società che hanno minori possibilità organizzative (es. aspetto demografico, etc.)

**Le Graduatorie di Merito così definite dovranno essere pubblicate al termine dell'attività specificando i punti ottenuti per ciascun criterio considerato.**

### **11. Società appartenenti alle Leghe Professionistiche**

Le società appartenenti alle Leghe Professionistiche partecipano di norma alle attività delle categorie di base previste in ambito provinciale, confrontandosi con squadre dilettantistiche appartenenti alla fascia di età di un anno superiore, previo rispetto delle norme federali previste (p.e. compimento del dodicesimo anno di età per partecipare all'attività Giovanissimi e compimento del decimo anno di età per la partecipazione all'attività Esordienti). In tal caso, i bambini che non hanno compiuto l'età prevista dalla categoria, possono partecipare all'attività ufficiale con i pari età (ad esempio, un bambino nato nel 2006 che non ha ancora compiuto i 10 anni, non potendo partecipare all'attività Esordienti "1° anno", può partecipare con la squadra Pulcini "2007" all'attività Pulcini "2° anno" fino al compimento del 10° anno di età).

L'attività prevista per tali società, rispetto all'attività prevista nelle categorie di base, sarà la seguente:

<b>Fascia d'età</b>	<b>Attività ufficiale prevista nelle categorie di base</b>	<b>Attività prevista per società di Lega Professionistica</b>
<u>Esordienti 2° anno (2004)</u>	<u>9c9 o 11c11</u>	<u>Giovanissimi ("fascia B" Prof, "fascia B" o Provinciali)</u>
<u>Esordienti 1° anno (2005)</u>	<u>9c9</u>	<u>Torneo Esordienti 2° anno (9c9 o 11c11)</u>
<u>Pulcini 2° anno (2006)</u>	<u>7c7</u>	<u>Torneo Esordienti 1° anno (9c9)</u>
<u>Pulcini 1° anno (2007)</u>	<u>7c7</u>	<u>Torneo Pulcini 2° anno (7c7)</u>
<u>Primi Calci 2° anno (2008)</u>	<u>5c5</u>	<u>Torneo Pulcini 1° anno (7c7)</u>

Qualora le società lo ritengano opportuno, possono comunque inoltrare richiesta, con istanza motivata, al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico ed al Presidente del Comitato Regionale LND, per consentire, in deroga, la partecipazione di squadre di Società della propria giurisdizione alle attività programmate per i bambini di pari età, secondo le modalità di gioco previste.

Il Presidente del Comitato Regionale LND, sentito il Coordinatore Federale Regionale SGS, potrà autorizzare la partecipazione con i pari età, inviando la relativa comunicazione alla Società richiedente e, per opportuna conoscenza, al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico.

Laddove sussiste la possibilità di organizzare apposita attività per la categoria Giovanissimi fascia "B" riservata alle società professionistiche per i bambini appartenenti per età alla categoria Esordienti 2° anno (nati nel 2004), le modalità di svolgimento devono osservare i seguenti principi:

- gironi formati prevedendo la percorrenza di distanze relativamente brevi per le trasferte e che garantiscano la frequenza scolastica;
- osservanza delle norme previste per la categoria Esordienti.

In tal caso, solo per tale attività, alle società professionistiche è concessa la possibilità di utilizzare bambini nati nel 2004, che compiono il dodicesimo anno entro il 31 dicembre della corrente stagione sportiva.

## Manifestazioni del Settore Giovanile e Scolastico

### 1. Categoria Piccoli Amici e Primi Calci (già Fun Football)

L'attività riservata alle categorie Piccoli Amici e Primi Calci, è un'attività multidisciplinare in cui vengono messi in risalto i valori del calcio e dello sport, come divertimento, partecipazione, lealtà, socializzazione, ecc.

Come descritto nel relativo **allegato**, l'attività dovrà prevedere momenti di gioco-partita alternati a momenti ludici realizzati attraverso attività legate ad altre discipline sportive e/o a giochi popolari, con regole e materiali adatti all'età dei bambini coinvolti.

Nello spirito dell'attività, ove possibile, è auspicabile la presenza di uno staff di animazione e la realizzazione di "stazioni" in cui i bambini e le bambine abbiano l'opportunità di esprimere la loro fantasia attraverso disegni, pittura o scrivendo slogan legati al mondo del calcio.

Al fine di realizzare al meglio tali feste, il Comitato Regionale della LND e le rispettive Delegazioni Provinciali e Distrettuali si avvarranno della necessaria collaborazione dei Coordinatori Federali Regionali e dei collaboratori che hanno competenze specifiche in queste aree, in particolare di coloro che si occupano dell'Attività di Base e dell'Attività Scolastica, esperti nella scelta delle attività, dei materiali da utilizzare, nella metodologia e nella didattica da proporre.

**Al fine di dare la più ampia visibilità possibile all'attività, è previsto che le manifestazioni dovranno essere organizzate nel week-end del 27-28 Maggio 2017.**

Sarà cura del Coordinatore Federale Regionale provvedere a fornire le apposite informazioni alle Scuole di Calcio relativamente alle modalità con cui dovrà essere effettuata l'attività tecnica prevista, concordando con il Comitato Regionale LND, sedi, orari e modalità con cui dovranno essere organizzate le riunioni nelle singole Delegazioni Provinciali/Distrettuali.

## **2. Categoria Pulcini (già “Sei Bravo a... Scuola di Calcio”)**

Al fine di attuare la necessaria verifica dell'attività svolta nelle “Scuole di Calcio” ufficialmente riconosciute, il Settore Giovanile e Scolastico, d'intesa con il Settore Tecnico, ed in collaborazione con le Delegazioni della LND territorialmente competenti, organizza la Manifestazione “Sei Bravo a... Scuola di Calcio”.

Tale manifestazione è articolata in prove tecniche, le cui modalità di svolgimento potranno essere strutturate (a partire dalla fase locale/provinciale) iniziando l'attività sin dalla fase autunnale e inserendo all'interno del Torneo Pulcini delle giornate ad essa dedicate, ad esempio con rapporto 1:3 o 1:4 (ogni 3-4 giornate del calendario del Torneo viene inserita una giornata di manifestazione).

Ciascuna di queste giornate dovrà prevedere la partecipazione di almeno 4 squadre di altrettante società, in modo che l'evento sia anche occasione di festa.

L'attività, riservata alla categoria Pulcini, è da considerarsi ufficiale a tutti gli effetti: pertanto la partecipazione alla Manifestazione è obbligatoria per tutte le “Scuole di Calcio”.

Le Società dovranno favorirne lo svolgimento, mettendo a disposizione impianti di gioco e relative strutture e attrezzature.

**La mancata partecipazione alla manifestazione comporta parere negativo per la conferma del riconoscimento della “Scuola di Calcio”.**

Il Settore Giovanile e Scolastico, prendendo spunto dalla “Carta dei diritti del ragazzo allo sport”, richiede una serie di requisiti che costituiscono il presupposto per il riconoscimento delle Scuole di Calcio. Pertanto verrà consentita la partecipazione alle “FESTE” conclusive ai vari livelli della Manifestazione (per fasce d'età e a carattere Provinciale e Regionale) a quelle “Scuole di Calcio” che si saranno distinte, oltre che per le capacità ed abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative utilizzando le previste “Graduatorie di Merito” come indicato nel precedente paragrafo al punto 10.

Nel ribadire infine le motivazioni tecnico-culturali che hanno sostenuto tale proposta didattica, si ricorda tuttavia che le attività potranno essere programmate in qualsiasi periodo della stagione sportiva e per una durata complessiva sufficientemente ampia (2-3 mesi).

Sarà cura del Coordinatore Federale Regionale provvedere a fornire le apposite informazioni alle Scuole di Calcio relativamente alle modalità con cui dovrà essere effettuata l'attività tecnica prevista, concordando con il Comitato Regionale LND, sedi, orari e modalità con cui dovranno essere organizzate le riunioni nelle singole Delegazioni Provinciali/Distrettuali.

Il progetto tecnico e le relative modalità di svolgimento sarà pubblicato successivamente con apposita circolare esplicativa.

### **3. Categoria Esordienti “Fair Play”**

Considerato lo spirito della manifestazione chiamata appunto “Fair Play”, alle feste conclusive dovranno accedere quelle Scuole di Calcio che si saranno distinte, oltre che per le capacità ed abilità tecniche, anche per particolari connotazioni organizzative utilizzando le previste “Graduatorie di Merito” come indicato nel precedente paragrafo al punto 10.

Alle feste provinciali e regionale del “Torneo Fair Play” dovrà essere prevista la partecipazione contemporanea di almeno 3 (tre) società e non dovranno essere previste gare ad eliminazione diretta (es. semifinale e/o finale).

### **4. Attività Esordienti “Fair Play Élite”**

**A seguito dell’esperienza realizzata con l’attività Esordienti FAIR PLAY PRO**, è intenzione del Settore avviare un programma di mini eventi destinato alle società professionistiche ed alle Scuole Calcio Élite.

L’attività prevede l’organizzazione di 4-5 mini eventi a livello regionale a cui partecipano almeno 4 squadre/società nell’arco della stagione sportiva.

Gli eventi coinvolgeranno bambini della categoria Esordienti 2° anno (nati nel 2004) o misti (2004 e 2005) per le Scuole di Calcio Élite ed Esordienti 1° anno (nati nel 2005), utilizzando la modalità di gioco 9c9 o 8c8.

**L’attività verrà realizzata nei periodi di pausa** dell’attività locale (indicativamente nel periodo settembre/ottobre, dicembre, gennaio/febbraio, aprile/maggio) ed eventuali feste conclusive da realizzarsi a Maggio/Giugno.

Il progetto tecnico e le relative modalità di svolgimento sarà pubblicato successivamente con apposita circolare esplicativa.

### **5. Feste Finali**

I Comitati Regionali ed i Coordinatori Federali Regionali SGS organizzeranno feste regionali sul modello del Grassroots Festival, includendo nella stessa manifestazione le feste finali previste per le diverse categorie (Scuole di Calcio, Scuole di Calcio a 5, Scuole di Calcio Femminili, attività di calcio integrato, ecc.).

Nell’occasione dovranno essere organizzati momenti di incontro da rivolgere ai tecnici, dirigenti, genitori e giovani calciatori presenti, con lo scopo di divulgare la filosofia con cui il Settore Giovanile e Scolastico promuove e realizza l’attività.

**Al fine di realizzare tali incontri il Settore Giovanile e Scolastico, tramite il Coordinatore Federale Regionale, metterà a disposizione esperti che illustrino tali aspetti relativi alla formazione, alla cultura sportiva, alla socializzazione, alla didattica, ecc.**

### **6. Riunioni e Corsi di carattere informativo**

- ***Incontri con Genitori, Responsabili Tecnici, Dirigenti Responsabili e Tecnici delle categorie di base delle Scuole Calcio***

I Coordinatori Federali Regionali del Settore Giovanile e Scolastico, in collaborazione con il proprio staff e gli esperti di specifiche materie ed attività (es. psicologi, medici, attività di base, ecc.), nonché con il supporto organizzativo del Comitato Regionale e della Delegazione Provinciale/Distrettuale della LND competente territorialmente, saranno disponibili ad organizzare riunioni, corsi ed incontri di informazione indirizzati a tecnici, dirigenti e/o genitori dei giovani calciatori su tematiche di carattere tecnico, didattico, culturale ed educativo, oltre che di informazione relativamente alle modalità tecnico-didattiche che caratterizzano lo svolgimento delle attività delle categorie di base, secondo modalità e procedure che verranno definite dalle singole Regioni.

Inoltre, in aggiunta ai corsi di informazione per tecnici e dirigenti dei Centri Calcistici di Base, i Coordinatori Federali Regionali SGS, a seguito di positive esperienze realizzate in alcune regioni, proporranno dei corsi di informazione per i Responsabili Tecnici delle Scuole di Calcio presenti nel territorio di competenza.

Il Coordinatore Federale Regionale fornirà le necessarie indicazioni sulle procedure da seguire per la loro realizzazione.

## SCUOLE DI CALCIO

Nel rimandare alle specifiche comunicazioni inerenti i criteri di riconoscimento delle Scuole di Calcio ed il relativo iter da seguire, in allegato alla presente Circolare si rimettono fac-simile degli attestati/dichiarazioni da presentare alla FIGC debitamente compilati e firmati dalle parti interessate, relativi ai progetti di supporto ed assistenza avviati dalle società interessate, in particolare da quelle candidate al riconoscimento come “Scuola di Calcio Élite”, tra cui:

- Modello Dichiarazione Dirigente Scolastico per attestare l'effettiva attività svolta
- Modello Progetto con Psicologo dello Sport
- Modello Dichiarazione Progetto Socio-Educativo
- Modello Progetto di Informazione

In merito agli **INCONTRI DI INFORMAZIONE** e al relativo Progetto previsto anche per le Scuole di Calcio si specifica quanto segue:

In entrambe le tipologie di riconoscimento (“Scuole di Calcio Élite” e “Scuole di Calcio”) dovrà essere previsto un numero minimo di 5 incontri, tenendo come riferimento la procedura prevista per le Scuole Calcio Élite nel CU n°2 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva.

A tal proposito, come già indicato nelle passate stagioni sportive, si raccomanda di prevedere l'organizzazione di incontri dedicati ai ragazzi sulla funzione arbitrale e il regolamento di gioco, possibilmente in accordo con la l'Associazione Italiana Arbitri competente territorialmente.

Per quanto riguarda i temi di tipo tecnico-metodologico, si ritiene che, prima della pubblicazione sul relativo Comunicato Ufficiale, è necessaria una condivisione del tema trattato con il Coordinatore Federale Regionale, ipotizzando laddove possibile, anche un intervento di un esperto indicato dal Settore Giovanile e Scolastico.

Per quanto riguarda il **PIANO DEI SERVIZI OFFERTI DALLA SOCIETÀ**, si fa presente che la società dovrà provvedere a preparare un documento semplice da distribuire ai genitori, nei quali vengano fornite tutte le informazioni necessarie circa i Servizi Offerti (tecnici qualificati, spazi a disposizione, attività previste, ecc.) con l'indicazione dei relativi costi.

Le società (Centri Calcistici di Base o Scuole di Calcio) che intendano utilizzare il logo della FIGC, devono farne esplicita richiesta alla FIGC - Settore Giovanile e Scolastico, allegando gli esecutivi che si intendono utilizzare nella propria comunicazione, all'indirizzo e-mail [ScuoleCalcio@figc.it](mailto:ScuoleCalcio@figc.it) . Si intende che l'autorizzazione sarà comunque vincolata all'utilizzo esatto della tipologia di riconoscimento assegnata (Centro Calcistico di Base o Scuola di Calcio) e nel rispetto delle indicazioni che saranno inviate a seguito della richiesta.

ROMA, 11 AGOSTO 2016

IL SEGRETARIO

Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE

Vito Tisci

**Allegato n° 1**
**Schema riassuntivo “Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie di Base” e Tabella “Limiti d’età” – 2016/2017**

Categoria	Anno di nascita	Confronto - Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
<b>Piccoli Amici</b>	<b>2010 - 2011</b> (5 anni compiuti)	Giochi di vario genere e minipartite 2:2 o 3:3	3x10' (alternati ad attività di gioco)	<b>(2.2)</b> 10÷15x8÷10 <b>(3:3)</b> 15÷20x10÷12	Non codificate, dim. massime 4,50x1,60	3/4/5/6/8 gomma doppio o triplo strato	
<b>Primi Calci</b>	<b>2008 - 2009</b> (possono partecipare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2010)	Giochi di vario genere e minipartite 4:4 o 5:5	3x10' (alternati ad attività di gioco)	25÷35x15÷20	Non codificate, di norma 4,50x1,60	3/4/5/6/8 gomma doppio o triplo strato	Possibilità di suddividere l’attività in 1° e 2° anno
<b>Pulcini 1° anno</b>	<b>2007</b>	7:7 4 partite giocate contemporaneamente	3x15'	40÷50x25÷30	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• è concesso il retropassaggio al portiere</li> <li>• non c’è fuorigioco</li> <li>• in caso di una differenza di 5 reti durante un tempo di gioco, la squadra in svantaggio può giocare con un giocatore in più fino a quando la differenza si riduce a -3</li> <li>• 1 Time-out di 1’ per squadra per tempo</li> </ul>
<b>Pulcini</b>	<b>Misti 2006 e/o 2007</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto gli 8 anni di età, nati nel 2008)	7:7 4 partite giocate contemporaneamente	3x15'	40÷50x25÷30	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	
<b>Pulcini</b>		5:5 (Calcio a 5)	3x15' non effettivi	25÷42x15÷25	3x2	4 gomma o 3 a rimbalzo controllato	
<b>Pulcini 2° anno</b>	<b>2006</b>	7:7 2 partite giocate contemporaneamente	3x15'	55÷65x40÷45	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,80÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	<u>Per il Calcio a 5</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• concesso il retropassaggio al portiere</li> <li>• non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria</li> <li>• 1 Time-out di 1’ per squadra per tempo</li> </ul>
<b>Esordienti 1° anno</b>	<b>2005</b> (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2006*)	9:9 2 partite giocate contemporaneamente	3x20'	60÷65x40÷45 o 65÷75x45÷50	5,50x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Time-out di 1’ per squadra per tempo</li> <li>• fuorigioco a 13÷15 mt. dalla linea di fondocampo (opzionale)</li> </ul>
<b>Esordienti</b>	<b>Misti 2004, 2005</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 10 anni di età, nati nel 2006)	9:9 2 partite giocate contemporaneamente	3x20'	60÷65x40÷45 o 65÷75x45÷50	5,50x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 cuoio	
<b>Esordienti</b>		5:5 (Calcio a 5)	3x20' non effettivi	25÷42x15÷25	3x2	4 (cuoio o gomma) o 3 a rimbalzo controllato	<ul style="list-style-type: none"> <li>• concesso il retropassaggio al portiere fatto salvo che la palla non può essere toccata con le mani</li> <li>• non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria</li> <li>• 1 Time-out di 1’ per squadra per tempo</li> </ul>
<b>Esordienti 2° anno</b>	<b>2004</b> (possibilità di inserire 3 giovani nel 9:9 o 5 nel 11:11 nati nel 2005*)	9:9 o 11:11	3x20'	65÷75x45÷50 o 90÷95x45÷55	5,50x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 cuoio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fuorigioco a 15 mt. dalla linea di fondocampo (nel 9:9)</li> <li>• 1 Time-out di 1’ per squadra per tempo</li> </ul>

\* Tale opportunità è concessa solo alle Società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa

- NB – 1.** In tutte le categorie di base è possibile richiedere una deroga per far giocare ragazze di un anno di età superiore rispetto quella prevista
- 2.** Qualora non fosse possibile disputare più partite contemporaneamente ed il numero dei giocatori sia elevato, per far giocare di più tutti i bambini è possibile disputare 4 tempi di gioco, anziché 3, ciascuno della stessa durata (Pulcini 4x15', Esordienti 4x20')

Categoria	Anno di nascita	Confronto	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
“Giovani Calciatrici”	<b>2002 e 2003</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nate nel 2004)	7:7	3x20'	60÷65x40÷45	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 - cuoio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• non c'è fuorigioco</li> <li>• 1 Time-out di 1' per squadra per tempo</li> </ul>
<b>Giovanissimi</b>	<b>2002 e 2003</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2004)	11:11	2x35'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	<p>Nella categoria Giovanissimi possono partecipare anche squadre miste o composte da sole ragazze, anche se in età della categoria “Allieve” (nate nel 2000 e 2001, con deroga rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico), ed in particolare:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. nei Giovanissimi “Fascia B” possono giocare le ragazze nate nel 2001 e nel 2002;</li> <li>2. nei “Giovanissimi” “Regionali” o “Provinciali” possono giocare le ragazze nate nel 2000 e nel 2001.</li> </ol> <p><b>Per il Calcio a 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria</li> </ul>
<b>Giovanissimi “Fascia B”</b>	<b>2003</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2004)	11:11	2x35'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
<b>Giovanissimi/e “Calcio a Cinque”</b>	<b>2002 e 2003</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2004)	5:5	2x25' non effettivi	Regolamentare (Calcio a Cinque)	Regolamentari (Calcio a Cinque)	4 a rimbalzo controllato	
<b>Allieve</b>	<b>2000 e 2001</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	11:11	2x40'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
<b>Allievi</b>	<b>2000 e 2001</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	11:11	2x40'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
<b>Allievi Fascia B</b>	<b>2001</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	11:11	2x40'	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
<b>Allievi/e “Calcio a Cinque”</b>	<b>2000 e 2001</b> (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	5:5	2x30' non effettivi	Regolamentare (Calcio a Cinque)	Regolamentari (Calcio a Cinque)	4 a rimbalzo controllato	



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



**Progetto Socio-Educativo**

In riferimento ai progetti socio-educativi promossi dal Settore Giovanile e Scolastico legati in particolar modo al territorio e/o all'integrazione di ragazzi diversamente abili, si comunicano le seguenti informazioni e si allega il progetto completo:

Società : \_\_\_\_\_

Ente/ i o Istituzione/ i Partner/ s del progetto: \_\_\_\_\_

Titolo del Progetto: \_\_\_\_\_

Durata (dal/ al): \_\_\_\_\_

Frequenza dell'attività: \_\_\_\_\_

Numero di ragazzi coinvolti: \_\_\_\_\_

Finalità e obiettivi: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Altre informazioni: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Allegare Progetto e, al termine dell'attività, Allegare Dichiarazione attività svolta**

*Timbro e firma del Presidente della Società* \_\_\_\_\_

*Timbro e firma del Presidente dell'Ente/ Istituzione Partner* \_\_\_\_\_

*Timbro e firma del Presidente dell'Ente/ Istituzione Partner* \_\_\_\_\_

*Timbro e firma del Presidente dell'Ente/ Istituzione Partner* \_\_\_\_\_

*Data* \_\_\_\_\_



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



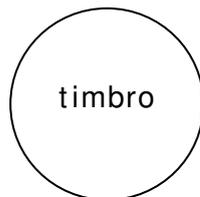
**Dichiarazione di collaborazione dello psicologo con società sportiva**

Il Sottoscritto Dott. \_\_\_\_\_  
nato a \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_ iscritto all'Albo con tessera  
dell'Ordine degli Psicologi numero \_\_\_\_\_ con Specializzazione in Psicologia  
dello Sport, dichiara di collaborare con la Società  
\_\_\_\_\_ di \_\_\_\_\_ in qualità di  
psicologo a supporto della Scuola di Calcio.

L'attività di collaborazione (vedi progetto allegato) si concretizza nello  
sviluppo del seguente Progetto:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

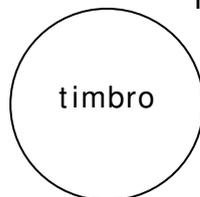
Data \_\_\_\_\_



*In fede*

Dott. \_\_\_\_\_

Timbro e firma del Presidente della Società



\_\_\_\_\_



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



**Dichiarazione Dirigente Scolastico per attività svolta nella scuola**

Il Sottoscritto Dott. \_\_\_\_\_ in qualità di  
Dirigente Scolastico della Scuola \_\_\_\_\_

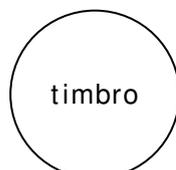
**DICHIARA**

che la Società \_\_\_\_\_ nel rispetto dell'accordo  
stipulato con questa Direzione Didattica nell'anno scolastico \_\_\_\_\_  
ha realizzato e regolarmente svolto il Progetto "Giocosport Calcio" come da  
Convenzione stipulata in data \_\_\_\_\_, per un totale di n° \_\_\_\_\_  
ore, rivolto alle seguenti classi \_\_\_\_\_  
nel periodo dal \_\_\_\_\_ al \_\_\_\_\_, secondo il prospetto  
allegato.

Nello specifico l'attività si è realizzata nelle seguenti modalità (indicare se  
l'attività si è svolta in orario curriculare o extracurriculare, con classi complete  
o come attività facoltativa per gli studenti/ esse, ecc.):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Data \_\_\_\_\_



Timbro e firma del Dirigente Scolastico

\_\_\_\_\_

*Da compilare e consegnare alla FIGC al termine dell'attività prevista nel progetto relativo  
alla convenzione tra scuola e società sportiva.*



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



**Programma Progetto Incontri di Informazione**

**Società:** \_\_\_\_\_

In riferimento al Progetto di Informazione che la nostra società ha intenzione di sviluppare nella corrente stagione sportiva, di seguito si elencano gli argomenti che si intende trattare, indicando data/periodo di svolgimento, relatori coinvolti, soggetti a cui è dedicato l'incontro.

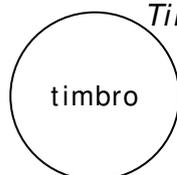
**Elenco temi dei singoli incontri:**

1. .... data.....  
 Relatore/ i .....  
 soggetti coinvolti .....
2. .... data.....  
 Relatore/ i .....  
 soggetti coinvolti .....
3. .... data.....  
 Relatore/ i .....  
 soggetti coinvolti .....
4. .... data.....  
 Relatore/ i .....  
 soggetti coinvolti .....
5. .... data.....  
 Relatore/ i .....  
 soggetti coinvolti .....

**N.B.:** Si ricorda che:

- a. le date degli incontri dovranno essere comunicate tramite fax al Coordinatore Federale Regionale SGS e al Comitato Regionale L.N.D. di appartenenza almeno 10 giorni prima della data di effettuazione, indicando anche luogo ed ora di inizio, per la necessaria pubblicazione sul Comunicato Ufficiale;
- b. uno dei cinque incontri programmati deve riguardare la trattazione di aspetti regolamentari del giuoco del calcio, ovviamente dedicando l'appuntamento ai giovani calciatori, ai tecnici e dirigenti/ arbitro, e, possibilmente, ai genitori.

Data \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ *Timbro e firma del Presidente della Società*

\_\_\_\_\_



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
Settore Giovanile e Scolastico

## Le modalità di gioco nelle categorie di base:



### I come e i perché delle disposizioni del Settore Giovanile e Scolastico e i suggerimenti utili per la migliore organizzazione delle attività ufficiali

In riferimento alle attività previste ufficialmente nelle categorie di base ed indicate nel Comunicato Ufficiale n°1 della corrente stagione sportiva, il Settore Giovanile e Scolastico ritiene utile, al fine di comprendere meglio la regolamentazione delle modalità di gioco nelle attività di base, fornire ulteriori criteri e riferimenti tecnici che hanno portato a tale impostazione.

#### Studi e ricerche in ambito di calcio giovanile

Come noto, è ormai da diversi anni che il Settore Giovanile e Scolastico effettua studi e ricerche mediante osservazioni effettuate durante le attività, ufficiali e non, nelle categorie Esordienti e Pulcini.

Grazie all'analisi dei dati raccolti e da quanto è presente nella letteratura specializzata nazionale ed internazionale, oltre all'apporto di esperienze di tecnici di vario profilo, di calciatori di alto livello e di studiosi dell'età evolutiva, è stato possibile determinare le modalità di confronto e di gara più adatte nelle categorie di base.

A sostegno di quanto espresso nel Comunicato inoltre, si sono susseguite nel tempo anche esperienze condotte direttamente dal Settore Giovanile e Scolastico e da società professionistiche che operano in ambito giovanile con risultati di rilievo, sia per aver portato alla ribalta giovani talenti poi emersi ad alto livello, che per i successi agonistici ottenuti. Tali opportunità hanno dato ulteriore impulso all'inserimento di queste norme più consone ai piccoli calciatori, in particolare a quelli appartenenti alla categoria Esordienti.

Ad esempio, in uno degli ultimi studi effettuati in ambito di attività giovanile, che nello specifico ha riguardato la categoria "Esordienti 1° anno" (11 anni di età), sono state confrontate gare 11c11, 9c9 e 7c7 utilizzando una particolare strumentazione che ha dato la possibilità di mettere in relazione i dati relativi agli aspetti fisici (quantità, ampiezza ed intensità degli spostamenti e frequenza cardiaca, attraverso un dispositivo GPS e un cardiofrequenzimetro) ed aspetti tecnico-tattici (quantità, qualità e tipologia dei gesti tecnici utilizzati durante le varie situazioni di gioco). Tale studio ha dimostrato che in questa fase di crescita la gara 11c11 sollecita prevalentemente gli aspetti di tipo fisico, coinvolgendo poco o niente i giocatori nella **partecipazione al gioco** (*per partecipazione, ovviamente, si intendono quelle fasi del gioco in cui il giocatore, anche se non in possesso palla, si propone per riceverla –p.e. smarcamento - o esegue delle azioni/ spostamenti adeguate/ i alla situazione di gioco –p.e. copertura della palla, marciamento, ecc. –; sia che la propria squadra sia in possesso palla o meno*), mentre gli altri due modelli di gara favoriscono prevalentemente la sollecitazione dei vari elementi tecnici, mettendo in condizioni il giovane calciatore di sperimentare le proprie capacità prendendo decisioni in quel momento pertinenti rispetto alla propria disponibilità tecnica, avvicinandosi quindi di più al "modello di prestazione" tipico del gioco del calcio, sia nell'ambito tecnico-tattico che in quello fisico.

## I vantaggi e la formazione tecnico-tattica del giovane calciatore

È ormai indubbio che la gara giocata in un campo di dimensioni ridotte permette ai componenti le due squadre di essere più partecipi al gioco, avendo la possibilità di toccare più volte la palla, di attaccare e di difendere maggiormente poiché ci sono più capovolgimenti di fronte, di avere la possibilità di effettuare più passaggi a parabola (lanci), di effettuare cambi di gioco da un lato all'altro del campo, di fare un numero maggiore di dribbling in quanto sarà più frequente la possibilità di trovarsi di fronte un avversario, ecc.

La stessa cosa accadrà per il portiere che in questo periodo di formazione sarà impegnato maggiormente: se ci sono più tiri e più azioni da goal, conseguentemente ci saranno anche più interventi da effettuare e se le porte hanno dimensioni più idonee all'età del giovane portiere con molta probabilità ne gioverà la qualità dell'apprendimento e si eviteranno eventuali disaffezioni verso questo particolare ruolo.

Evidentemente il giovane calciatore, giocando con queste modalità, si troverà a dover risolvere situazioni di gioco con più frequenza e con rapporti spazio-temporali più adatti alla sua motricità, fattore che può contribuire maggiormente alla formazione tecnico-tattica, considerando **per tattica, in questo contesto evolutivo, la capacità di risolvere situazioni e di prendere decisioni pertinenti ai problemi che il gioco richiede**. Sostanzialmente tali aspetti, in altre parole, si riferiscono ai processi di crescita della tattica individuale, della tecnica applicata in situazione di gioco, che rappresentano i presupposti indispensabili per avviare e sviluppare il gioco collettivo.

Non bisogna dimenticare d'altronde che, nei programmi di formazione del giovane calciatore è necessario porsi degli obiettivi a lunghissima scadenza, mentre quelli più immediati e nel medio periodo dovranno essere considerati transitori, relativamente al periodo evolutivo di riferimento, e quindi di avvicinamento alla maturazione sia fisica che tecnica che contraddistingue il calciatore adulto.

Pertanto, nel processo di formazione del giovane calciatore, risulta **inopportuno** riprodurre le dimensioni del campo di gioco o il numero di giocatori con cui si confrontano gli adulti, mentre risulta necessario far riferimento alla capacità di prestazione attuale, cioè del periodo evolutivo di riferimento, e quali procedure metodologiche perseguire nel rispetto indiscutibile del principio della **gradualità didattica**.

È proprio da questo aspetto che si è arrivati alle conclusioni ormai note, "ridisegnando" un campo e le modalità di gioco con meno giocatori per squadra più consoni alle capacità ed ai requisiti cognitivi, fisici, e tecnico-coordinativi dei piccoli calciatori: **"un calcio a misura di bambino"**.

La stessa UEFA, a ragione di ciò, nei numerosi incontri con le 54 Federazioni Calcio della Confederazione Europea, aventi come tema il calcio di base e il calcio giovanile, sottolinea e promuove il gioco su campi di gioco di misure ridotte e con un numero più contenuto di giocatori, ricercando il più possibile il ritorno al "gioco di strada" che rappresenta ormai solo un piacevole e sempre più indefinito ricordo.

Molte Federazioni europee inoltre come ad esempio Spagna, Portogallo, Germania, Norvegia, Scozia, Danimarca, Svezia, Svizzera, solo per citarne alcune tra le più note, giocano ormai da anni il 7c7 nella categoria U.12, ed anche altre Confederazioni (come ad esempio quella Asiatica, l'AFC) hanno da tempo manifestato una propria filosofia in merito all'organizzazione del calcio giovanile basandosi su tali concezioni.

Altro aspetto non trascurabile, più volte sottolineato nel progetto educativo che la didattica del calcio di base dovrebbe perseguire, riguarda la possibilità di **far giocare di più tutti i bambini**. Ad esempio (come verrà spiegato più dettagliatamente successivamente), un campo di gioco regolamentare diviso in due parti, permette di disputare due partite 8c8 o 9c9 contemporaneamente, impegnando perciò 32 o 36 bambini più le eventuali sostituzioni.

### L'intervento dei tecnici formatori

Gli adulti che si occupano della formazione dei bambini e dei ragazzi, debbono tener presente ciò che è più utile alla loro crescita e non rimanere vincolati alle proprie abitudini, anche se purtroppo risulta assai faticoso mettersi in discussione e modificare schemi di lavoro consolidati. E' evidente che un gioco effettuato su spazi ridotti e con un limitato numero di giocatori favorisce un maggior coinvolgimento del bambino perché ha più possibilità di trovarsi vicino alla palla. Ciò lo farà sentire più protagonista e quindi anche di divertirsi di più.

Tenuto conto della modesta attività motoria spontanea delle nuove generazioni, del poco tempo disponibile che hanno gli allenatori settimanalmente e della riduzione del tempo di gioco individuale che in questi anni si è verificato a causa dell'aumento dei giocatori in lista e dei vincoli delle sostituzioni, la soluzione della formula ridotta e delle partite giocate in contemporanea soddisfa maggiormente le esigenze di tutti gli "attori" del processo formativo.

Se le attività pedagogiche di insegnamento-allenamento e della gara fanno parte di un unico processo di crescita, sarà nel primo contesto che l'allenatore potrà far scoprire nuove abilità, far sperimentare nuove coordinazioni, far acquisire nuove competenze motorie, mentre la gara dovrà favorire la libertà espressiva dei soggetti per metterli nelle condizioni di provare in gara ciò che hanno appreso nel corso della settimana.

Ci sembra opportuno sottolineare che non esiste divertimento senza libertà espressiva e che solo in questa situazione i ragazzi manifestano veramente se stessi. I bambini ed i ragazzi devono andare in campo con lo spirito giusto, ovvero più orientati e stimolati a prendere iniziative e divenire protagonisti nel gioco, che essere preoccupati e frenati dal timore di sbagliare per poi essere ripresi dall'allenatore. Se un bambino di 9/10 anni non può provare a fare o sperimentare un gesto, e prendere una decisione autonomamente, quando mai potrà farlo? E, se riteniamo importante lo sviluppo della personalità, ovvero la capacità di assumersi certe responsabilità, come potrà svilupparla se non creiamo le opportunità adatte?

Gli allenatori, di fronte alle novità introdotte dalla FIGC per il settore giovanile, possono decidere di assumere due comportamenti tra di loro contrapposti: quello di allenatore proteso esclusivamente alla ricerca della vittoria, oppure quello dell'allenatore formatore, cioè che educa (vedi tabelle).

L'ALLENATORE CHE VUOLE VINCERE	L'ALLENATORE CHE VUOLE FORMARE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ esaspera l'allenamento fisico-atletico</li> <li>➤ accentua l'allenamento tattico strategico</li> <li>➤ trascura la costruzione delle abilità tecniche per mancanza di tempo e di rendimento immediato</li> <li>➤ specializza precocemente i ragazzi nel ruolo</li> <li>➤ utilizza la formazione tipo (fa giocare i più forti)</li> <li>➤ imita i modelli di prestazione degli adulti e li adatta ai giovani</li> <li>➤ insegna le malizie di gioco</li> <li>➤ richiede sempre massime prestazioni (bambino-super)</li> <li>➤ usa metodi addestrativi</li> <li>➤ colpevolizza in caso di sconfitta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ adegua l'allenamento fisico-atletico all'età dei propri atleti</li> <li>➤ favorisce occasioni di gioco (strutturate, semi-strutturate, libere)</li> <li>➤ educa le capacità tattiche e strategiche</li> <li>➤ ottimizza i programmi di insegnamento-apprendimento della tecnica calcistica</li> <li>➤ dedica tempo per costruire le abilità tecniche</li> <li>➤ adotta l'intercambiabilità del ruolo</li> <li>➤ utilizza la formazione aperta al <i>turn over</i></li> <li>➤ sceglie modelli di prestazione adatti all'età</li> <li>➤ promuove i valori sportivi (lealtà, fair play)</li> <li>➤ richiede la massima partecipazione, compatibilmente con gli altri impegni</li> <li>➤ usa metodi induttivi che prevedono la partecipazione dei ragazzi</li> <li>➤ scinde l'esito della prestazione collettiva dalle prestazioni individuali</li> </ul>

In definitiva, il modello di calcio giovanile non deve essere un “giocattolo” che gli adulti costruiscono a loro misura, per una soddisfazione personale, bensì deve essere adatto ai bambini, i quali si divertono e imparano maggiormente giocando, piuttosto che vincendo (ma facendo molta panchina o toccando poche volte la palla).

L'allenatore formatore, pur di fronte ad una iniziale difficoltà organizzativa e logistica, sarà più portato a condividere il nuovo modello di gioco, poiché è inevitabile che tali procedure favoriranno indubbiamente la crescita motoria e tecnica dei giovani calciatori.

### **Genitori ed adulti... dalla parte dei bambini**

La nostra esperienza, filtrata attraverso quel sentimento ludico che ci fa vivere questo sport nella dimensione tanto cara al calcio di strada, crudo sotto certi aspetti ma leale, genuino, privo di ipocrisia, fa sì che le proposte che si basano su più confronti, su spazi adeguati, su un adattamento agonistico che si avvicina al mondo dei giovani è quello più corretto e auspicabile. Sostanzialmente tutto si riconduce alla proposta di strumenti didattici che possano permettere ai più piccoli di vivere serenamente un contesto ludico che possa favorire comportamenti etici proiettati a una sana competizione, unitamente ad un adeguato e significativo apprendimento.

A tal proposito vorremmo porre l'attenzione anche a come il “calcio a 11” richiami quel sentimento di emulazione che trasferito nei ragazzi determina atteggiamenti e cliché comportamentali che sovente osserviamo sui palcoscenici del calcio-spettacolo (mancanza di rispetto dell'avversario, non accettazione delle decisioni arbitrali, sconfitta vissuta negativamente ecc.).

Lo spirito di emulazione, forte componente dell'apprendimento, e il desiderio di diventare grandi porta i nostri giovani a scimmiettare quei comportamenti divistici che denudano il calcio di quell'anima ludica che lo sublima a potentissimo strumento formativo.

Giocare “da grandi” su un campo “da grandi” traveste i nostri giovani “da adulti”, i genitori diventano “tifosi” a volte “accaniti e esasperati” che fanno diventare il terreno da gioco “un'arena”.

### **Come organizzare le attività**

Verranno fornite in questo paragrafo alcune indicazioni di tipo organizzativo per ottimizzare al meglio le attività delle categorie d base.

Da quest'anno le squadre disputeranno le gare confrontandosi contemporaneamente su più campi di gioco: per gli Esordienti che giocheranno 8 contro 8 si disputeranno due partite, nei Pulcini due, quattro o anche più, in relazione alle modalità del confronto e al numero di giovani calciatori presenti, secondo quanto di seguito specificato:

### **Norme organizzative generali**

Innanzitutto, prima dell'inizio della gara gli allenatori di ciascuna squadra suddivideranno i propri giovani in due o più gruppi composti ciascuna da 6 o 7 ragazzi (Pulcini) o da 8 o 9 (Esordienti), dando vita al maggior numero di gare possibili.

I ragazzi che non inizieranno la prima frazione dovranno prendere parte obbligatoriamente alla seconda.

Al termine di ogni tempo sarà cura di ogni allenatore procedere al miscelamento delle proprie squadre per favorire il coinvolgimento di tutti e l'interazione tra il maggior numero di compagni. A tal proposito si raccomanda ai tecnici di far in modo che i gruppi formati precedentemente non si confrontino sempre con gli stessi ragazzi, ma abbiano la possibilità di misurarsi con avversari di volta in volta diversi.

Le partite di queste fasce d'età possono richiedere il semplice utilizzo di tanti piccoli spazi, delimitati da conetti e porte costituite da paletti, anziché campi "regolamentari" e porte ufficiali, garantendo sempre la massima sicurezza prima, durante e dopo la gara.

Sarà possibile infatti far giocare i giovani rimasti a disposizione in minicampi, in confronti 3c3, 4c4, ecc. indipendentemente dalle modalità di gioco previste ufficialmente. In questo modo si possono organizzare molteplici piccole competizioni in contemporanea fra squadre di pochi elementi.

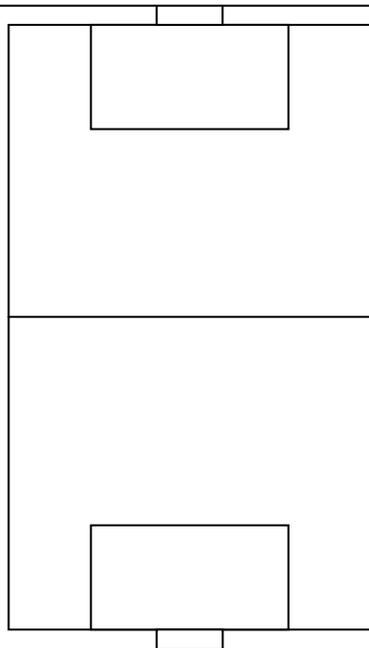
Le società potranno organizzarsi prevedendo la presenza di un tecnico per ciascuna squadra e, se possibile, il supporto di un secondo collaboratore tecnico o dirigente per organizzare le fasi successive delle attività.

Sarà sicuramente importante l'approccio collaborativo che si instaurerà con il tecnico della squadra con cui avverrà il confronto, in modo che ciascuno possa controllare che nel campo di gioco tutto proceda nel migliore dei modi.

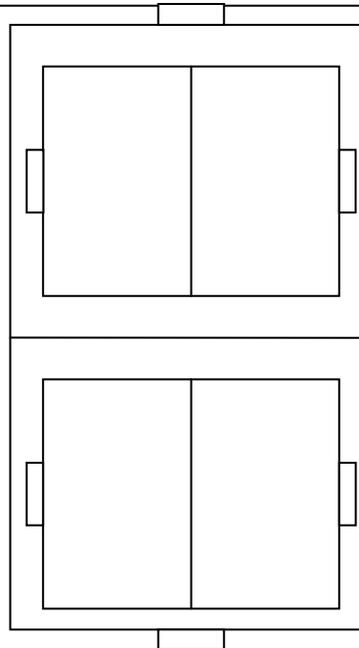
Per quanto riguarda l'arbitraggio delle gare si ricorda che dovranno essere utilizzati tecnici abilitati dal Settore Tecnico o che abbiano partecipato ai corsi CONI-FIGC, calciatori in età dalla categoria Allievi e Juniores o Dirigenti appositamente preparati tramite un corso organizzato dal Comitato competente nel territorio.

Per quanto riguarda l'attività Esordienti 8c8 o 9c9, è da mettere in evidenza come sotto il profilo organizzativo per le società non è cambiato nulla rispetto al modello 11c11, infatti i campi e la durata delle gare rimarranno invariati, ma si consentirà ai propri tesserati di avere più opportunità di apprendimento, di divertimento e di fare esperienze di gioco. Infatti, prendendo come esempio l'attività Esordienti 1° anno:

Stuazione precedente (11c11)



Stuazione attuale (8c8 o 9c9)



1 campo di gioco "regolamentare"  
2 porte regolamentari 7,32x2,44 mt

1 gara 11>11  
1 pallone  
22 giocatori impiegati contemporaneamente su 36  
Durata gara: 3 frazioni di 20'+20'+20'= 60'

Nello stesso campo di gioco "regolamentare"

2 campi di gioco ridotti  
4 porte ridotte (5-6 x 1,80-2 mt.)

2 gare 8>8 o 9>9  
2 palloni  
32 o 36 giocatori impiegati contemporaneamente su 36 o più...  
Durata gara: 3 frazioni di 20'+20'+20'= 60'

All'inizio le due formazioni (A e B) costituite da almeno 14 giocatori vengono suddivise dai propri allenatori in due sottosquadre da 8 o da 9 elementi (A1 e A2 nonché B1 e B2) con le eventuali rispettive "riserve". Nei successivi tempi gioco, oltre agli obblighi delle sostituzioni, sarà cura di ogni allenatore procedere al miscelamento delle proprie squadre per favorire il coinvolgimento di tutti e quindi l'interazione tra il maggior numero di compagni.

○ **"Multipartite", "tre tempi di gioco" e "time-out"**

Numerosi studi mettono l'accento sul fatto che, sia per quanto riguarda i campioni dello sport che per quanto riguarda, ad esempio, uno stile di vita sano e attivo, la "quantità" di tempo che ciascuno dedica alla pratica sportiva in età giovanile (organizzata e non) è molto significativa. Purtroppo in Italia, mediamente, tale quantità non raggiunge il valore minimo necessario per nessuna delle due tipologie, pertanto si è intervenuti attraverso la strutturazione di modalità di gioco adeguate e l'indicazione specifica dei vari elementi che caratterizzano la gara e la partecipazione al gioco dei bambini.

Quindi anche per questi motivi sono stati adottati inizialmente i "tre tempi di gioco" in cui, nel caso vengano effettuate con il giusto criterio le sostituzioni, ciascun bambino può avere l'opportunità di giocare "due terzi della gara", anziché metà come avveniva precedentemente.

Ulteriormente, con il fine di far disputare a tutti i partecipanti una gara intera, vengono continuamente sollecitate le cosiddette "multi partite", ossia la possibilità di disputare più gare contemporaneamente utilizzando i bambini "a disposizione" dell'allenatore.

I "tre tempi di gioco" sono stati introdotti anche per un'altra motivazione. Come detto anche nella "Guida Tecnica per le Scuole di Calcio", la gara rappresenta (e deve rappresentare) un momento didattico molto importante nel processo di formazione del giovane calciatore, e l'Istruttore deve porsi in particolare come osservatore, educatore e guida per gli allievi che segue, non esasperando mai la "competizione" ma utilizzandola come parte integrante del programma didattico e come momento di verifica del lavoro svolto. In questo modo sarà possibile osservare le abilità e i concetti appresi, il grado di personalità raggiunto, oltre che gli aspetti da migliorare. Pertanto, in quest'ottica, i "tre tempi di gioco" consentono di avere due interruzioni di gioco, anziché una, che danno l'opportunità di parlare con toni e modi adeguati ai bambini, per capire le loro difficoltà ed aiutarli nel percorso, evitando urla da parte degli adulti che molto spesso, anziché chiarire le idee, confondono spesso il bambino distraendolo dal gioco. A tal proposito e con le stesse finalità, nel favorire una comunicazione più adeguata tra istruttore e allievi, è stato introdotto il "time-out".

Questo "mezzo didattico" può essere richiesto in qualsiasi momento della gara, e non, come spesso avviene, per il solo motivo di effettuare le sostituzioni nel terzo tempo di gioco.

A tal proposito l'esempio ce lo danno anche altre discipline sportive, che da sempre utilizzano il time-out, pur essendo gli atleti nelle immediate vicinanze dei rispettivi allenatori: il calcio, specialmente in fase di apprendimento, probabilmente ha una maggiore necessità a tal riguardo, viste le dimensioni del campo di gioco nelle varie modalità e l'età dei bambini coinvolti.

○ **La "Green Card"**

Come indicato nel cu n° 1 della corrente stagione sportiva, nelle categorie di base è prevista la possibilità di assegnare le "Green Card" per gesti di "Fair Play" o di "Good Play".

Con tali termini vengono indicate quelle azioni che l'arbitro valuta come azioni sintomatiche di gioco onesto e leale (Fair Play), nei confronti di giocatori avversari, di compagni di squadra, del direttore di gara o del pubblico, o di buon gioco (Good Play), in cui vengono messi in evidenza particolari ed inusuali gesti tecnici.

Le "Green Card" assegnate dovranno essere segnalate sul referto arbitrale, specificando la tipologia dell'assegnazione (Fair Play o Good Play), mentre dovranno essere segnalate in modo specifico le "Green Card" relative a gesti di Fair Play di particolare significatività, che in questo caso dovranno essere allegate al referto arbitrale e sottoscritte da entrambe le squadre protagoniste, tramite i dirigenti e i tecnici presenti, motivando l'accaduto. Solamente queste

“Green Card” potranno essere inserite nella graduatoria delle categorie di base, previa ratifica della competente Delegazione Provinciale/ Distrettuale.

○ **Il Risultato della Gara**

Nell'attività delle categorie di base, pur rimanendo un'attività in cui non sono previste pubblicazioni di risultati e quindi un'attività priva di classifiche, i risultati ottenuti sul campo verranno riportati sul referto arbitrale per ciascun tempo di gioco e per ciascuna gara, e non più, come avviene di norma, come la somma dei goal realizzati nell'intero incontro, ma la somma dei tempi di gioco vinti o pareggiati, come avviene, per esempio, nella pallavolo.

Tale modalità consente a tutti i partecipanti di mantenere alta la motivazione, in particolare a coloro che entrano nel secondo tempo e si trovano a subentrare nel gioco con un risultato già acquisito, indipendentemente se a proprio favore o meno.

A questo aspetto bisogna chiaramente fare molta attenzione, pertanto si invitano tutti gli operatori a fare in modo che il risultato della gara venga comunemente diffuso utilizzando questa stessa modalità.

○ **“Retropassaggio al portiere” e “Fuorigioco”**

Anche per quanto riguarda le regole previste per il “Retropassaggio al portiere” e il “Fuorigioco”, è stata prevista una gradualità di inserimento nelle varie categorie e fasce d'età. L'obiettivo, chiaramente, è quello di lasciare la più ampia libertà possibile di giocare e di divertirsi, compatibilmente con la capacità di comprendere adeguatamente le singole regole e sapersi adattare alle stesse regole senza che ciò condizioni l'espressione del proprio gioco e delle proprie abilità.

A tal proposito, infatti, nella categoria Pulcini queste regole non sono previste, proprio per il fatto che le caratteristiche peculiari dei giovani calciatori di questa fascia d'età, ed in particolare quelle cognitive, non lo permettono.

In seguito, nella categoria Esordienti, viene inserita integralmente la regola del “Retropassaggio al portiere”, mentre quella del “Fuorigioco” viene inserita gradualmente, prima mettendo il limite della linea del fuorigioco al limite dell'area di rigore (nel 7c7, nell'8c8 e nel 9c9), fino all'inserimento della regola integrale nell'11c11, nell'ultimo anno della categoria Esordienti.

 **Per concludere...**

Si è certamente consapevoli delle difficoltà organizzative che queste modalità potrebbero creare alle società, ma nel contempo si chiede alle stesse Società la necessaria collaborazione affinché si raggiungano, insieme, le finalità educative e gli obiettivi tecnici preposti. Molti saranno i benefici che potranno trarre i giovani calciatori che hanno “Il diritto di partecipare a competizioni adeguate alla loro età”, diritto che deve essere garantito dal Settore Giovanile e Scolastico e dalle Società che ne rispondono.



## FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso

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

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

*(Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico - FIGC)*

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

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

#### FINALITÀ

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

#### IL RUOLO DEL DIRIGENTE ARBITRO

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

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



## FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

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

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

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

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

### COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

#### ***Prima della gara***

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

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

#### ***Durante la gara***

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



## FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

- ✓ Cronometrare il tempo di gioco
  - ✓ Fermare il tempo di gioco per il *Time Out* chiesto dai tecnici
  - ✓ Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una "GREEN CARD", che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
  - ✓ Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base
- ➔ Si consiglia di utilizzare un taccuino dove registrare le osservazioni da riportare ai giocatori durante l'intervallo fra i tempi di gioco e dove registrare le sostituzioni dei giocatori.

### ***Dopo la gara***

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

### **Suggerimenti e linee guida**

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

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

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

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

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



## FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

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

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

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

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

Attendere un attimo prima di intervenire!!\*

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
Settore Giovanile e Scolastico

## **MANIFESTAZIONE FINALE CATEGORIE** **“PICCOLI AMICI” E “PRIMI CALCI”**



### **Manifestazione Finale categorie “Piccoli Amici” e “Primi Calci”**

È un evento organizzato da ciascuna Regione in una o più sedi, parallelamente o a conclusione dell'attività ufficiale. Per ciascun evento vengono coinvolti dai 300 ai 1.500 bambini e bambine delle Scuole di Calcio appartenenti alla categoria Piccoli Amici (età compresa tra i 5 e i 6 anni) e Primi Calci (7-8 anni) per un totale di circa 60.000 tesserati e 6.800 Scuole di Calcio. Gli eventi si svolgono nello stesso week-end in tutto il territorio nazionale, prevedendo attività ludiche, sportive e di animazione.

### **Festa regionale**

L'attività consiste nell'organizzazione di un “villaggio del divertimento” i cui contenuti verranno diffusi sia a livello nazionale che regionale.

Alla festa saranno invitate le società che meglio si sono distinte nel corso della stagione sportiva secondo requisiti meritocratici, che non sono evidentemente legati a classifiche.

Eventualmente, nel caso in cui le Società meritevoli risultino maggiori delle disponibilità previste, si effettuerà un sorteggio.

Ciascuna Regione deciderà il numero di Scuole di Calcio che, per ciascuna Provincia, parteciperà alla festa, riservando alcuni posti per Centri Calcistici di Base, invitati con gli stessi criteri.

Il Villaggio del “FUN FOOTBALL” dovrà prevedere la partecipazione contemporanea di circa 350 bambini per ciascuna festa, di cui almeno 80-100 appartenenti ai Centri Calcistici di Base.

Sarà una festa del vero divertimento, per cui verranno organizzate diverse attività (oltre i consueti giochi popolari, “giochiamo insieme” e partite), come ad esempio:

- mostra di disegno
- zona di ristoro (con dolci, bevande, ecc.)
- maschere
- cinema all'aperto
- giostra
- animazione
- clown, mimi o altro
- concorso “FUN FOOTBALL” (gare di tiri nelle porticine o nel “7”, di palleggi, chi tiene di più la palla sul piede, tiro a canestro, chi tira più alto, ecc.)
- tiro alla fune
- gioco con mamma o con papà
- percorso animato (percorso creato sulla base di un cartone animato come ad esempio “TARZAN”, o “PETER PAN”, ecc.)

Nelle grandi regioni è consigliabile che i “VILLAGGI” siano più di uno, dividendo la regione in zone (2 o 3 raggruppamenti interprovinciali), dando, in questo modo, possibilità di partecipazione al maggior numero possibile di Scuole di Calcio



## MODALITA' DI GIOCO CATEGORIE DI BASE

*Stagione sportiva 2015/2016*



**Di seguito si illustrano nel dettaglio le attività previste per ogni categoria e fascia d'età delle categorie di base:**

### CATEGORIA "PICCOLI AMICI"

#### a) Caratteristiche dell'attività

L'attività motoria ad indirizzo calcistico riservata alla categoria "PICCOLI AMICI", bambine e bambini in età dai cinque ai sei anni, ha carattere ufficiale ed è obbligatoria od alternativa per tutte le "Scuole di Calcio", d'Elite e non, pertanto le suddette Società dovranno partecipare alle manifestazioni organizzate dalle Delegazioni della LND competenti per territorio.

L'attività della categoria "Piccoli Amici" è prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici con conseguenti metodi tecnico-didattici.

Le Delegazioni della LND organizzano, nell'ambito della loro competenza territoriale, sentito il Settore Giovanile e Scolastico, manifestazioni periodiche a carattere locale della durata complessiva di almeno tre mesi, a verifica dell'attività didattica svolta dalle Società, creando, ove possibile, concentramenti tra Scuole di Calcio con sedi in zone limitrofe.

I momenti di incontro con altre Società, non dovranno prevedere formule composte solo ed esclusivamente da partite, ma dovranno invece essere previsti giochi e proposte tecniche coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un graduale apprendimento.

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (p.e. 15x10 m. 3vs3 e 10x8 2vs2) porte ridotte (utilizzando, in mancanza di porte, materiale alternativo come ad esempio paletti etc.). I palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma, convenzionalmente identificabili con il n° 3 o il n° 4. Il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le **tre unità (es. 2:2, 3:3)**. Il tempo di gioco può essere suddiviso in due tempi da 15' o tre tempi da 10', cercando la più ampia partecipazione di tutti i bambini presenti.

Le proposte tecniche ed i giochi tecnico-didattici e di confronto alternativi, saranno proposte dal Settore Giovanile e Scolastico, con proposte attinenti ai criteri metodologici già citati.

Il rispetto dei principi di cui sopra esclude in modo tassativo la possibilità che l'attività della categoria "Piccoli Amici" sia articolata in forme mutuata dalle categorie superiori: non dovranno pertanto essere organizzati tornei con dispute di vere e proprie partite, ufficializzazione di risultati e classifiche.

Si rende pertanto necessario che gli istruttori preposti alla sua realizzazione siano in possesso della qualifica di "Istruttore di Giovani Calciatori o Allenatore di Base" od

anche di 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> categoria, purché abbiano una particolare predisposizione didattica adeguata alle necessità psicopedagogiche e motorie dei più piccoli (vedi insegnanti di educazione fisica con qualifica federale).

Vista la positiva esperienza delle passate stagioni sportive, anche quest'anno verrà organizzata la manifestazione "Fun Football" (giocosportcalcio) che vedrà tutte le Società partecipare ad un programma articolato su giochi e proposte con la palla, giochi popolari, e altre diverse attività dove verranno coinvolti anche i Genitori, e che darà luogo ad una Giornata Nazionale dedicata ai PICCOLI AMICI ed ai PRIMI CALCI da svolgersi contemporaneamente in ogni Regione in collaborazione con le competenti articolazioni periferiche della LND.

#### **b) Limiti di età**

Possono prendere parte all'attività della categoria "Piccoli Amici" i bambini di età compresa fra i 5 anni anagraficamente compiuti e che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva non abbiano compiuto il 6° anno di età (**nati dall'1.1.2010 che abbiano compiuto anagraficamente il 5° anno di età**).

### **CATEGORIA "PRIMI CALCI"**

L'attività della Categoria "Primi Calci", per quanto possibile, deve essere suddivisa in due fasce d'età:

**Primi Calci 1° anno** (nati nel 2009)

**Primi Calci 2° anno** (nati nel 2008)

#### **a) Caratteristiche dell'attività**

**L'attività motoria ad indirizzo calcistico riservata alla categoria "PRIMI CALCI", bambine e bambini in età dai sette agli otto anni, ha carattere ufficiale ed è obbligatoria od alternativa all'attività "Piccoli Amici" per tutte le "Scuole di Calcio", d'Elite e non, pertanto le suddette Società dovranno partecipare alle manifestazioni organizzate dalle Delegazioni della LND competenti per territorio.**

L'attività della categoria "Primi Calci" è prevalentemente ludico-motoria e deve essere svolta seguendo adeguati principi psicopedagogici con conseguenti metodi tecnico-didattici.

Le Delegazioni della LND organizzano, nell'ambito della loro competenza territoriale, sentito il Settore Giovanile e Scolastico, manifestazioni periodiche a carattere locale della durata complessiva di almeno tre mesi, a verifica dell'attività didattica svolta dalle Società, creando, ove possibile, concentramenti tra Scuole di Calcio con sedi in zone limitrofe.

I momenti di incontro con altre Società, non dovranno prevedere formule composte solo ed esclusivamente da partite, ma dovranno invece essere previsti giochi e proposte tecniche coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un graduale apprendimento.

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (p.e. 35x25 m.) porte ridotte (utilizzando, in mancanza di porte, materiale alternativo come ad esempio paletti etc.). I palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma, convenzionalmente identificabili con il n° 3 o il n° 4. Il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà

superare le **cinque unità (es. 4:4, 5:5)**. Il tempo di gioco può essere suddiviso in due tempi da 15' o tre tempi da 10', cercando la più ampia partecipazione di tutti i bambini presenti.

Le proposte tecniche ed i giochi tecnico-didattici e di confronto alternativi saranno proposti dal Settore Giovanile e Scolastico, con proposte attinenti ai criteri metodologici già citati.

Il rispetto dei principi di cui sopra esclude in modo tassativo la possibilità che l'attività della categoria "**Primi Calci**" sia articolata in forme mutuata dalle categorie superiori: non dovranno pertanto essere organizzati tornei con dispute di vere e proprie partite, ufficializzazione di risultati e classifiche.

Si rende pertanto necessario che gli istruttori preposti alla sua realizzazione siano in possesso della qualifica di "Istruttore di Giovani Calciatori o Allenatore di Base" od anche di 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> categoria, purché abbiano una particolare predisposizione didattica adeguata alle necessità psicopedagogiche e motorie dei più piccoli (vedi insegnanti di educazione fisica con qualifica federale).

Vista la positiva esperienza delle passate stagioni sportive, anche quest'anno verrà organizzata la manifestazione "Fun Football" (giocosportcalcio) che vedrà tutte le Società partecipare ad un programma articolato su giochi e proposte con la palla, giochi popolari, e altre diverse attività dove verranno coinvolti anche i Genitori, e che darà luogo ad una Giornata Nazionale dedicata ai PICCOLI AMICI e ai PRIMI CALCI da svolgersi contemporaneamente in ogni Regione in collaborazione con le competenti articolazioni periferiche della LND.

#### **b) Limiti di età**

Possono prendere parte all'attività della categoria "Primi Calci" i bambini che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, abbiano compiuto i 6 anni di età e che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto l'8° anno di età (**nati dall'1.1.2008 al 31.12.2009, con possibilità di utilizzare giovani che abbiano anagraficamente compiuto il 6° anno di età nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, ovvero bambini nati nel 2010, ma non bambini nati nel 2011**).

**Primi Calci 1° anno** (nati nel 2009)

**Primi Calci 2° anno** (nati nel 2008)

Si precisa che il bambino che durante la stagione sportiva compie l'8° anno di età, può essere utilizzato nella Categoria Pulcini solo dopo che si sia provveduto al regolare tesseramento annuale (cartellino verde).

Diversamente il bambino può continuare la stagione sportiva svolgendo l'attività PICCOLI AMICI di cui è stata già prevista la copertura assicurativa.

Analogamente, il bambino nato nel 2007 tesserato con "cartellino annuale", può comunque giocare nella categoria Piccoli Amici, nel rispetto delle Norme previste nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico e della Circolare dell'Attività di Base, ma soprattutto nella massima tutela dei bambini stessi.

<b>CATEGORIA PULCINI</b>
--------------------------

**NORME GENERALI:**

**a) Caratteristiche dell'attività**

L'attività della categoria "Pulcini", ha carattere eminentemente promozionale, ludico e didattico e viene organizzata su base strettamente locale.

**b) Organizzazione dell'attività**

Per quanto riguarda l'organizzazione delle gare, le Delegazioni della LND competenti per territorio, tenendo conto della realtà territoriale, al fine di organizzare un'attività più omogenea sotto l'aspetto tecnico-didattico, per quanto possibile, dovranno provvedere alla suddivisione delle squadre per fasce d'età, *prevedendo, laddove se ne presenti l'opportunità, l'organizzazione di Tornei Pulcini "primo anno" e Pulcini "secondo anno" e/o Pulcini di età mista in cui si confrontano 7 giocatori per squadra.*

Ulteriormente, in quelle Delegazioni della LND ove esistano le condizioni, va favorita l'organizzazione di gironi di Calcio a 5.

**c) Modalità di svolgimento della partita**

Le gare vengono disputate su campi di dimensioni ridotte, a seconda del numero di giocatori componenti ogni singola squadra, in cui va garantita la distanza di sicurezza (m. 1.50) da qualsiasi ostacolo (come, ad esempio, i pali delle porte).

Le porte devono essere di misura ridotta, di norma di m. 4x2; i palloni devono essere di dimensioni ridotte, convenzionalmente identificabili con il n. 4, con la possibilità di utilizzare sia palloni in cuoio, sia palloni in gomma a doppio o triplo strato.

Ciascuna squadra dovrà suddividersi in modo tale da disputare contemporaneamente il maggior numero di gare possibili in relazione al numero di calciatori iscritti nella lista.

La partita verrà suddivisa in 3 tempi di 15' ciascuno, durante i quali, nel caso in cui vi siano giovani calciatori rimasti a disposizione, tutti gli iscritti nella lista potranno giocare almeno un tempo dei primi due, mentre nel terzo potranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi" utilizzando la procedura cosiddetta "volante".

Ferma restando la validità sul piano didattico-formativo della suddivisione della gara in tre tempi di gioco, formula tra l'altro adottata da diverse Federazioni Estere, nel caso in cui le condizioni metereologiche non consentano l'utilizzo di tale formula, i Responsabili Tecnici delle Società che daranno vita agli incontri potranno, in via del tutto eccezionale, utilizzare la formula dei due tempi di gioco, della durata di 20' ciascuno. In tal caso al termine del primo tempo tutti i calciatori rimasti a disposizione nel primo tempo dovranno obbligatoriamente prendere parte alla gara dal 1° minuto del secondo tempo, e non potranno più uscire dal campo di gioco, fatti salvo, naturalmente, casi di infortunio.

Si ricorda altresì che, al fine di migliorare la comunicazione tra bambini/e e tecnico, sarà possibile e opportuno, nell'arco della gara, utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'.

Al fine di rendere il confronto un momento formativo per tutti i partecipanti alla gara, si dispone quanto segue:

- in tutte le gare dei tornei ufficiali della categoria Pulcini, nelle quali si raggiunga una differenza di punteggio di cinque reti realizzate, la squadra che in quel momento viene a trovarsi in svantaggio, potrà aggiungere un giocatore; la superiorità ed inferiorità numerica dovrà essere colmata ogni qual volta il passivo venga ridotto a tre reti;

- tutte le gare dovranno prevedere la disputa contemporanea del maggior numero di incontri possibili, in relazione al numero dei calciatori presenti ed iscritti nelle liste di gara delle due squadre. A tal proposito si precisa che, qualora una delle due squadre risulti avere un numero insufficiente di calciatori per formare una seconda o una terza squadra, si potrà formare un squadra "mista" utilizzando i calciatori iscritti nella lista e messi a disposizione dall'altra squadra.

#### d) Limiti di età

**Possono prendere parte all'attività Pulcini i calciatori nati nel 2006 e nel 2007, con la possibilità di utilizzare nell'attività mista bambini nati nel 2008 che hanno anagraficamente compiuto l'ottavo anno di età e che abbiano provveduto ad effettuare il tesseramento annuale come "giovani".**

**(dall'1.1.2006 al 31.12.2007, con possibilità di utilizzare giovani che abbiano anagraficamente compiuto l'8° anno di età nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva, ovvero bambini nati nel 2008, ma non bambini nati nel 2009).**

*Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 7c7 cat. Pulcini età mista*



### **CATEGORIA PULCINI PRIMO ANNO A 7**

La partita viene disputata su campi di dimensioni ridotte, le cui misure possono essere indicativamente di 50x30 m. da identificarsi “di massima” con un quarto del campo regolamentare, in cui va comunque garantita la distanza di sicurezza (m. 1.50) da qualsiasi ostacolo (come, ad esempio, i pali delle porte).

Le porte devono essere di misura ridotta (p.e. m. 5x1,80, 4x2 o altre misure rapportate alla statura degli allievi).

I palloni possono essere di gomma, doppio o triplo strato, o di cuoio, di peso contenuto, convenzionalmente identificabili con il n. 4.

Nello spirito di tale attività, dovranno essere previste più gare (possibilmente 3, 4 o più gare) che si articolano contemporaneamente sulle due metà del campo, coinvolgendo in questo modo un numero maggiore di calciatori.

A tal proposito si precisa che qualora non fossero disponibili un numero di porte, delle misure indicate, sufficienti ad assicurare la partecipazione contemporanea di tutti i calciatori iscritti nelle liste di gara, sarà possibile utilizzare attrezzature alternative quali paletti o coni, garantendo comunque la sicurezza e l'incolumità dei giovani calciatori.

#### **a) Limiti di età**

Il Torneo è riservato ai **calciatori nati nel 2007**.

*Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 7c7 cat. Pulcini primo anno*



### **CATEGORIA PULCINI SECONDO ANNO A 7**

La partita viene disputata su campi di dimensioni ridotte, da identificarsi “di massima” con una metà del campo regolamentare, in senso trasversale, in cui va comunque garantita la distanza di sicurezza (m. 1.50) da qualsiasi ostacolo (come, ad esempio, i pali delle porte).

Le porte devono essere di misura ridotta (p.e. m. 5x1,80 o altre misure rapportate alla statura degli allievi). I palloni possono essere di gomma, doppio o triplo strato, o di cuoio, di peso contenuto, convenzionalmente identificabili con il n. 4.

Nello spirito di tale attività, dovranno essere previste due gare che si disputano contemporaneamente sulle due metà del campo, coinvolgendo in questo modo un numero maggiore di calciatori.

A tal proposito si precisa che qualora non fossero disponibili un numero di porte, delle dimensioni indicate, sufficienti per assicurare la partecipazione contemporanea di tutti i calciatori iscritti nelle liste di gara, sarà possibile utilizzare attrezzature alternative quali paletti o coni, garantendo comunque la sicurezza e l'incolumità dei giovani calciatori.

#### **a) Limiti di età**

Il Torneo è riservato ai **calciatori nati nel 2006**.

*Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 7c7 cat. Pulcini secondo anno*



Per quanto concerne modalità di svolgimento della partita, arbitraggio delle gare, fasi finali e tutto quanto non descritto in merito a norme e regolamenti che caratterizzano l'attività, si dovrà fare riferimento alle “Norme Generali” della categoria Pulcini e alle “Norme Regolamentari delle Categorie di Base” pubblicate nel CU n° 1 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva, ricordando che, qualora un bambino venga espulso durante un tempo di gioco, nel principio che ogni tempo costituisce gara a sé, nei tempi di gioco successivi può essere ripristinata la parità del numero di giocatori (es. 7c7), così come la parità del punteggio (0-0).

<b>CATEGORIA “ESORDIENTI” - Torneo “Fair Play”</b>
--

**NORME GENERALI :**

**a) Caratteristiche dell'attività**

L'attività della categoria “Esordienti” ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo e viene organizzata su base strettamente locale.

**b) Organizzazione dell'attività**

Le Delegazioni della LND competenti per territorio organizzano l'attività prevedendo due fasi: Torneo Autunnale e Torneo Primavera. Il punteggio della prima fase, ottenuto sommando i punti acquisiti per il rispetto dei principi di etica sportiva, per la disciplina, per il numero di “Green Card” ottenute, per gli aspetti organizzativi e didattici, per il maggior numero di giocatori utilizzati, oltre ai punti conseguiti sul campo, servirà alla formazione dei gironi relativi alla seconda fase.

Le migliori classificate di ciascun girone del Torneo Autunnale (prima fase) saranno inserite, nel Torneo Primavera (seconda fase), in appositi gironi, per i quali saranno previste “Feste” a carattere Provinciale e Regionale.

Le rimanenti squadre daranno luogo ad ulteriori gironi per i quali sarà prevista una “Festa” Provinciale conclusiva.

Le Delegazioni competenti, tenendo conto della realtà nella quale operano, al fine di organizzare un'attività più omogenea sotto l'aspetto tecnico-didattico, per quanto possibile, dovranno provvedere alla suddivisione delle squadre per fasce d'età, **prevedendo, laddove se ne presenti l'opportunità, l'organizzazione di Tornei Fair-Play “primo anno” a 9, Fair-Play “secondo anno” a 9 o a 11 e/o Fair-Play di età mista a 9, con la possibilità di prevedere in alternativa modalità di gioco 7:7 o 8:8.**

**Ulteriormente, ove esistano le condizioni, va favorita l'organizzazione di gironi di Calcio a 5.**

**L'attività della categoria Esordienti verrà strutturata secondo le seguenti indicazioni:**

***Esordienti 1° anno (nati nel 2005)***

Modalità di gioco: 9:9 (oppure 8:8).

Le società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto ad esempio a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori, nati nel 2006 che abbiano compiuto il 10° anno di età, nati cioè nella fascia d'età immediatamente inferiore.

L'attività potrà essere svolta su campo trasverso, con l'opportunità di organizzare “multipartite” in contemporanea (nel 9c9, nel caso in cui il campo di gioco non risulti sufficientemente lungo, potrà essere tracciato da un'area di rigore all'altra).

***Esordienti 2° anno (nati nel 2004)***

Modalità di gioco: 9c9 o 11c11 (oppure 8:8)

Le società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto ad esempio a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare giovani calciatori nati nel 2005, nel numero massimo complessivo di 3 per gare 9c9 e nel numero massimo complessivo di 5 per gare 11c11.

Il 9c9 viene giocato in campi la cui lunghezza è pari alla distanza da un'area di rigore all'altra (circa 65-70 mt).

L'11c11 viene giocato, possibilmente, in campi regolamentari con lunghezza non superiore a 95 mt circa.

### ***Esordienti di età mista - 8c8 o 9c9***

L'attività potrà essere svolta su campo trasverso, con l'opportunità di organizzare "multipartite" in contemporanea (nel 9c9, nel caso in cui il campo di gioco non risulti sufficientemente lungo, potrà essere tracciato da un'area di rigore all'altra).

### **c) Modalità di svolgimento della partita**

La gara, indipendentemente dal numero dei giocatori che si confrontano, verrà suddivisa in 3 tempi di 20' ciascuno, durante i quali tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due, mentre nel terzo dovranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi" utilizzando la procedura cosiddetta "volante".

Ferma restando la validità sul piano didattico-formativo della suddivisione della gara in tre tempi di gioco, formula tra l'altro adottata da diverse Federazioni Estere, nel caso in cui le condizioni metereologiche non consentano l'utilizzo di tale formula, i Responsabili Tecnici delle Società che daranno vita agli incontri potranno utilizzare, in via del tutto eccezionale, la formula dei due tempi di gioco, della durata di 25' ciascuno. In tal caso al termine del primo tempo tutti i calciatori rimasti a disposizione nel primo tempo dovranno obbligatoriamente prendere parte alla gara dal 1° minuto del secondo tempo, e non potranno più uscire dal campo di gioco, fatti salvo, naturalmente, casi di infortunio.

Si ricorda altresì che, al fine di migliorare la comunicazione tra bambini/e e tecnico, sarà possibile e opportuno, nell'arco della gara, utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'.

### **d) Limiti di età Torneo "Fair Play" età mista**

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2004 e nel 2005, altresì sarà possibile utilizzare anche giovani che abbiano anagraficamente compiuto il decimo anno di età nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2006, non nati nel 2007).

## CATEGORIA ESORDIENTI “FAIR PLAY” 8c8 1° ANNO E DI ETÀ MISTA

### a) Caratteristiche dell'attività

Al fine di pianificare l'attività tecnica attraverso una progressione didattica più idonea ai ragazzi/ e che partecipano ai Tornei previsti nel presente C.U. ed organizzati dalle Delegazioni competenti per territorio, per le categorie Esordienti 1° anno e di età mista è previsto un Torneo a carattere provinciale che si svolgerà con squadre composte da otto calciatori, di solo sesso maschile o di solo sesso femminile o miste, appartenenti alla categoria Esordienti.

### b) Organizzazione dell'attività

Le Delegazioni della LND competenti per territorio organizzeranno l'attività secondo la propria realtà territoriale formando uno o più gironi. Per tale Torneo Esordienti a8 a campo ridotto dette Delegazioni, a conclusione della stagione sportiva, organizzeranno una o più Feste Provinciali e/ o Regionali.

### c) Modalità di svolgimento della partita

Nello spirito di tale attività, dovranno essere previste gare che si articolano contemporaneamente su due metà del campo, in senso trasversale, coinvolgendo in questo modo un numero maggiore di calciatori.

Le porte dovranno essere di misura ridotta, meglio se 5-6x1,80-2 m.. A tal proposito si precisa che qualora non fossero disponibili un numero di porte, delle dimensioni indicate, sufficienti per assicurare la contemporanea disputa di due gare, sarà possibile utilizzare attrezzature alternative quali paletti o coni, garantendo comunque la sicurezza e l'incolumità dei giovani calciatori.

I palloni, devono essere di circonferenza ridotta e peso contenuto, convenzionalmente identificabili con il n° 4 (gomma a doppio o triplo strato o cuoio).

L'attività potrà essere realizzata su campo trasverso, con l'opportunità di organizzare “multipartite” in contemporanea.

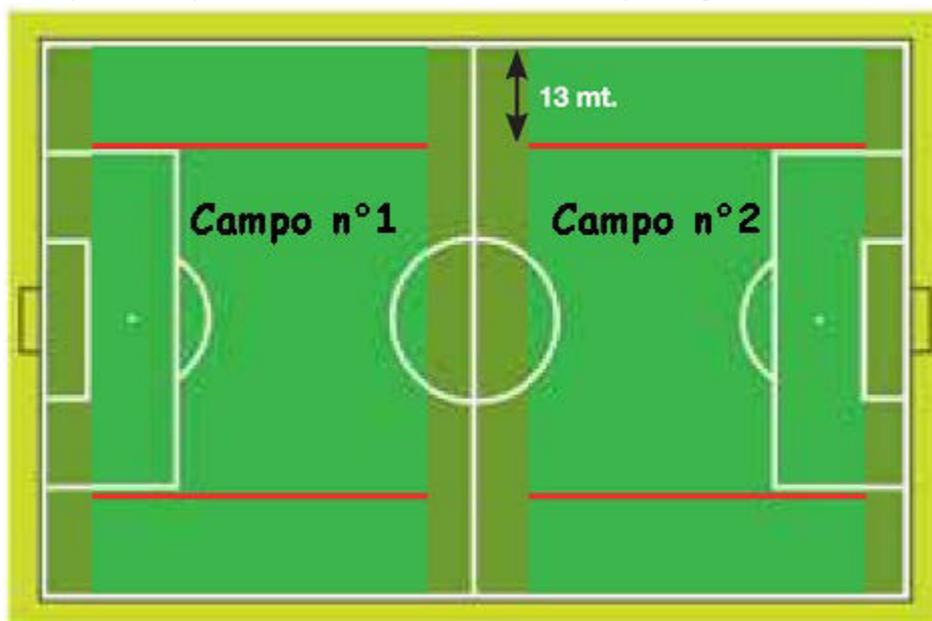
### d) Limiti di età

#### Esordienti 8c8 1° anno

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2005.

**Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2006 che abbiano compiuto il 10° anno di età, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.**

*Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 8c8 cat. Esordienti*



## CATEGORIA ESORDIENTI “FAIR PLAY” 9c9 –1° ANNO, 2° ANNO E DI ETÀ MISTA

### a) Caratteristiche dell'attività

Per i calciatori appartenenti alle diverse fasce d'età della categoria Esordienti è prevista la possibilità di partecipare al Torneo Esordienti 9c9.

In questo caso le gare si articolano in una partita alla quale partecipano nove calciatori per squadra e vengono disputate su campi di gioco la cui lunghezza può essere compresa tra le due linee laterali del campo di gioco regolamentare (campo trasverso, per il 1° anno Esordienti) oppure tra le due aree di rigore, in questo caso la larghezza è determinata prolungando possibilmente cinque metri a destra ed a sinistra la linea dell'area di rigore, per raggiungere dimensioni di massima di mt. 65-75x45-50.

Le porte debbono essere di misure ridotte (p.e. 5,50x2 m. o altre misure rapportate alla statura degli allievi) e dovranno essere posizionate sulle linee laterali o sulla linea dell'area di rigore, a seconda di come viene disposto il campo di gioco. A tal proposito si precisa che qualora non fossero disponibili le porte, delle dimensioni indicate, sarà possibile utilizzare attrezzature alternative quali paletti o coni, garantendo comunque la sicurezza e l'incolumità dei giovani calciatori.

I palloni devono essere di circonferenza ridotta e peso contenuto convenzionalmente identificabili con il n. 4 (gomma a doppio o triplo strato o cuoio).

Inoltre, nel modello di gioco previsto per questa fascia d'età, viene applicata la regola del fuorigioco, con la particolarità di limitarla alla linea dell'area di rigore a 15 mt dalla linea di fondo.

### b) Limiti di età

#### Esordienti 9c9 1° anno

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2005.

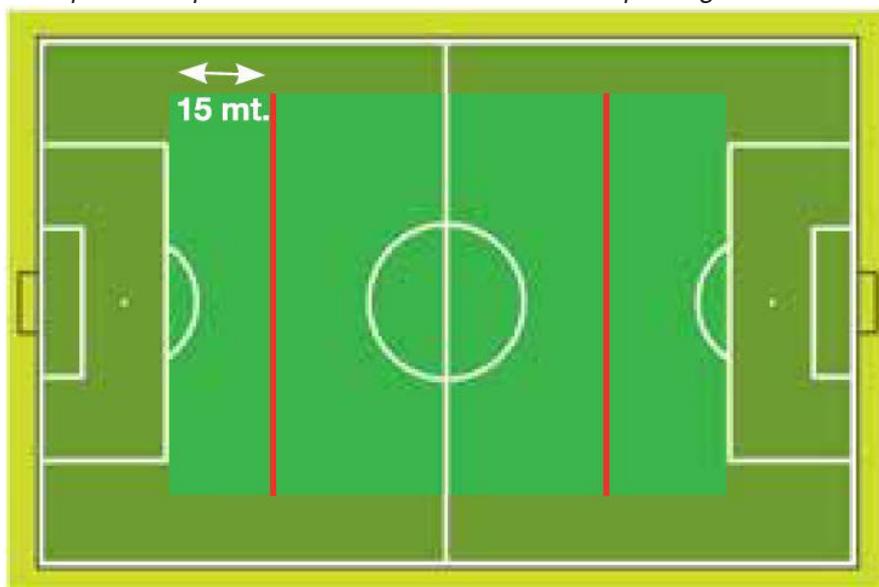
Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2006, che abbiano compiuto il 10° anno di età, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

#### Esordienti 9c9 2° anno

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2004.

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2005, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

*Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 9c9 cat. Esordienti*



## **CATEGORIA ESORDIENTI “FAIR PLAY” 11c11 –2° ANNO**

### **a) Caratteristiche dell'attività**

Al fine di pianificare l'attività tecnica attraverso una progressione didattica più idonea ai ragazzi/e che partecipano ai Tornei previsti nel presente C.U. ed organizzati dalle Delegazioni della LND competenti per territorio, per la categoria Esordienti 2° anno è previsto un Torneo a carattere provinciale che si svolgerà **attraverso un confronto-partita, che prevede il gioco 11:11, preferibilmente disputato su campo di dimensioni regolamentari la cui lunghezza non superi i 95 mt.**

### **b) Modalità di svolgimento della partita**

Le gare, disputate tra 11 calciatori per squadra, verranno suddivise in 3 tempi di 20' ciascuno.

Nel caso di confronti disputati utilizzando campi di gioco di misure regolamentari, le dimensioni del campo su cui avviene la gara potranno essere ridotte come segue:

- la lunghezza potrà essere compresa, ad esempio, tra il limite dell'area di rigore e il limite dell'area di porta opposta;
- la larghezza potrà essere determinata prolungando possibilmente otto metri a destra ed a sinistra la linea dell'area di rigore;
- le dimensioni di massima saranno di mt. 90x50.

Le porte, di dimensioni ridotte di misura 5-6x1,80-2 m., potranno eventualmente essere posizionate sulla linea dell'area di rigore o sulla linea dell'area del portiere.

A tal proposito si precisa che qualora non fossero disponibili le porte, delle dimensioni indicate, sarà possibile utilizzare attrezzature alternative quali paletti o coni, garantendo comunque la sicurezza e l'incolumità dei giovani calciatori.

I palloni devono essere di circonferenza ridotta e peso contenuto convenzionalmente identificabili con il n. 4.

### **c) Limiti di età**

Il Torneo è riservato ai **calciatori nati nel 2004.**

**Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°5 calciatori nati nel 2005, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.**

**Si ricorda, infine, che dalla stagione sportiva 2017/2018, nella categoria Esordienti sarà prevista la sola modalità di gioco 9:9.**

**Per quanto concerne modalità di svolgimento della partita, arbitraggio delle gare, fasi finali e tutto quanto non descritto in merito a norme e regolamenti che caratterizzano l'attività, si dovrà fare riferimento alle “Norme Generali” della categoria Esordienti e alle “Norme Regolamentari delle Categorie di Base” pubblicate nel CU n° 1 del Settore Giovanile e Scolastico della corrente stagione sportiva, ricordando che, qualora un bambino venga espulso durante un tempo di gioco, nel principio che ogni tempo costituisce gara a sé, nei tempi di gioco successivi può essere ripristinata la parità del numero di giocatori (es. 9c9), così come la parità del punteggio (0-0).**





# Progetto “Green Card” Fair Play - FIGC-SGS



## OBIETTIVI

Rilanciare il messaggio del Fair Play in campo

Progetto dedicato alle categorie di base Esordienti e Pulcini

## PROGRAMMA

- ✓ Definizione di nuovi criteri di assegnazione della Green Card
- ✓ Distribuzione della Green Card in tutte le Scuole di Calcio in Italia
- ✓ Sviluppo criteri premianti dei giovani calciatori “GREEN PLAYERS”
- ✓ Creazione di eventi dedicati ai “Green Players”

## CRITERI DI ASSEGNAZIONE DELLA GREEN CARD

- ✓ Assegnazione della Green Card per gesti significativi durante il gioco e dopo il termine della gara
- ✓ Assegnazione della Green Card al termine della gara per la correttezza, la lealtà, lo spirito del gioco. La Green Card in questo caso può essere assegnata al giovane calciatore o alla Squadra nel suo complesso

## MODALITA' DI ASSEGNAZIONE DELLA GREEN CARD

- ✓ Nel primo caso la Green Card viene assegnata dall'arbitro o, nel caso di auto arbitraggio, di concerto tra dirigente arbitro e istruttori delle due squadre e dovrà essere mostrata durante il gioco al giovane calciatore che l'ha meritata, estraendo il cartellino e stringendo la mano al bambino
- ✓ Nel secondo caso la Green Card viene assegnata da ciascuna squadra alla squadra avversaria. Per tale assegnazione dovrà essere prevista una breve cerimonia al termine della gara da svolgersi al centro del campo

## COMUNICAZIONE DELLA GREEN CARD

- ✓ Le società dovranno comunicare al Coordinamento Federale Regionale SGS e alla Delegazione di appartenenza, tramite il referto gara, i soggetti che hanno meritato la Green Card
- ✓ I soggetti parteciperanno all'estrazione dei premi messi a disposizione (prevedendo una graduatoria FAIR PLAY con il numero di Green Card assegnate a ciascun giocatore ed a ciascuna squadra)

## ULTERIORI OPPORTUNITA' PER DARE VISIBILITA' AI GESTI DI FAIR PLAY

Le Società dovranno segnalare alla Delegazione Provinciale/Territoriale competente nel territorio ed al Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, particolari gesti che si sono evidenziati durante la gara, non solo tramite il referto di gara, ma attraverso una specifica comunicazione.

Il Settore Giovanile e Scolastico pubblicherà nelle pagine regionali o in quella nazionale del proprio sito [www.settoregiovanile.figc.it](http://www.settoregiovanile.figc.it) i gesti e le situazioni particolarmente rilevanti al fine di dare opportuna visibilità ai gesti di Fair Play evidenziati nell'ambito delle categorie di base.

### LA GREEN CARD:



La Green Card dovrà evidentemente premiare gesti spontanei dei giovani, come ad esempio:

1. Interrompere una chiara occasione da goal per soccorrere un giocatore;
2. Auto-sanzionare un fallo o una rimessa a favore della squadra avversaria;
3. tutte le situazioni che aiutano l'arbitro nella direzione della gara;
4. la squadra che ha perso il confronto si complimenta con quella che ha vinto e quella che ha vinto sostiene, incoraggiandola, la squadra che ha perso, in particolare nei confronti di errori clamorosi...;
5. bambini che interrompono il gioco per "schiamazzi" del pubblico.





**ALLEGATO 1 - MODULO PER IL CENSIMENTO DELLE SOCIETA' CHE SVOLGONO ATTIVITA' NELLE  
CATEGORIE DI BASE: Piccoli Amici - Primi Calci - Pulcini - Esordienti  
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO  
STAGIONE SPORTIVA 2016/2017**

Comitato Regionale  Delegazione Provinciale

Nome Società e data affiliazione

Legg, Settore e/o Divisione di appartenenza  Scegli dall'elenco

Indirizzo della sede  email

CAP  Città  Prov  Tel.  Fax

Presidente  Cellulare

Dirigente responsabile  Cellulare  Orario reperibilità

SCUOLA CALCIO  
Tecnico responsabile  Cellulare  Orario reperibilità

Segretario  Cellulare  Orario reperibilità

**NOMINATIVI DEGLI ISTRUTTORI RESPONSABILI DELLE SEGUENTI CATEGORIE:**

1 All. I Cat.Uefa Pro - 2 All. II Cat Uefa A. - 3 All. III Cat. - 4 All. Base Uefa B- 5 All. Calcio a 5 I liv. - 6 All. Calcio a 5 II Liv- 7All/Istr. giovani calciatori Uefa C - 8 Istruttore CONI/FIGC - 9 Prep. Atletico FIGC - 10 Prep. Giovanile FIGC - 11 Isef/Laurea scienze motorie - 12 Istr. senza qualifica S.T. FIGC . Nel caso in cui il Tecnico rientri in più qualifiche, sopra riportate, barrare TUTTE le caselle interessate.

Categoria	Cognome e nome	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Matr. Sett. Tecnico	Giorni ed orari allenamento
		<input type="checkbox"/>													
		<input type="checkbox"/>													
		<input type="checkbox"/>													
		<input type="checkbox"/>													
		<input type="checkbox"/>													
		<input type="checkbox"/>													
		<input type="checkbox"/>													
		<input type="checkbox"/>													
		<input type="checkbox"/>													
		<input type="checkbox"/>													

Squadre Giovanissimi regionali  provinciali  n. giocatori reg.li  n. giocatori prov.li  n. giocatrici

Squadre Allievi regionali  provinciali  n. giocatori reg.li  n. giocatori prov.li  n. giocatrici

Ha stipulato una convenzione con Istituto Scolastico SI  NO  se si quale

Medico  N. ordine dei Medici  N. tessera Sett. Tecnico FIGC

Psicologo  N. ordine degli Psicologi

N. bambini 5-6 anni  N. bambine 5-6 anni  N. bambini 7-8 anni  N. bambine 7-8 anni  N. bambini 8-10 anni  N. bambine 8-10 anni  N. bambini 10-12 anni  N. bambine 10-12 anni  Tot. bambini  Tot. bambine

Quota d'iscrizione  Quota mensile  n. mesi  Totale annuo

La quota prevede abbigliamento sportivo SI  NO  se la risposta è positiva indicare in appresso quali capi di abbigliamento:

**Strutture ed attrezzature a disposizione.** Impianto idoneo allo svolgimento dell'attività calcistica, conforme alla normativa vigente in materia di sicurezza

Sede dell'impianto sportivo  indirizzo  Tel.

Impianto di proprietà  Impianto in affitto  Impianto gratuito

Campo regolamentare SI  NO  Campo misure ridotte SI  NO  Struttura al coperto SI  NO  Sala medica SI  NO

Presenza medico durante attività SI  NO

N. porte ridotte (4x2m)  N. porte (5x2m)  N. porte (6x2m)  N. porte bifronte (4x2m)  N. porte (3x2m)

N. porte ridotte altre misure  dimensioni  Altro

Il Presidente della Società, dichiara veritieri i dati sopra forniti e conferma la partecipazione alle seguenti attività previste dalla FIGC per la corrente stagione sportiva e si impegna, inoltre alla diffusione ed alla consegna della "Carta dei diritti dei bambini e dei doveri degli adulti:

Piccoli Amici  Primi Calci  Pulcini  Esordienti  Fun Football

Sei bravo ... a scuola calcio  Giovanissimi  Allievi  timbro della società e firma del Presidente

Data corrente  04/08/16

*SPAZIO A CURA DEL COORDINATORE REGIONALE SGS (da non compilare)*

Valutati gli aspetti tecnico/organizzativi e didattici della Società, si propone l'assegnazione della seguente tipologia:

Scuola Calcio Elite  Scuola di Calcio  Centro Calcistico di Base  Scuola di Calcio a 5 Elite

Scuola di Calcio a 5  Centro di Base di Calcio a 5

Scuola Calcio Femm.le Elite  Scuola Calcio Femm.le  Centro Calcistico di Base Femm.le  per i seguenti motivi:

Il Coordinatore Federale Regionale SGS

IL PRESENTE MODULO HA VALIDITA' SOLO SE COMPILATO IN OGNI SUA PARTE