



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

COMITATO REGIONALE CALABRIA

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

Indirizzo Internet: www.crcalabria.it

e-mail: segreteria@crcalabria.it

Posta Certificata: segreteria@pec.crcalabria.it

ATTIVITA' GIOVANILE

Stagione Sportiva 2017/2018

Comunicato Ufficiale n° 16 del 24 Ottobre 2017

1. COMUNICAZIONI DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Si rimette in allegato il Comunicato Ufficiale n. 5 del 22 agosto 2017 del S.G.S. della F.I.G.C., con il quale è stata pubblicata la Circolare N° 1 “**ATTIVITÀ' DI BASE** - stagione sportiva 2017/18”.

ATTIVITA' DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Alla luce delle disposizioni contenute nella richiamata Circolare N. 1 “ATTIVITA' DI BASE”, alcune delle quali innovative, come ad esempio quella che riguarda il “Retropassaggio al Portiere” nella categoria “Pulcini” e quella relativa all'introduzione della sfida di abilità tecnica (c.d. shoot-out) nelle categorie “Pulcini” e “Esordienti”,

considerata la complessità di applicazione di alcune di dette norme (in rapporto naturalmente all'età dei piccoli giocatori), si ritiene opportuno precisare che i Regolamenti delle manifestazioni sotto riportate, sono improntati: 1) all'applicazione del principio della “gradualità” nell'inserimento delle nuove norme; ciò, considerato, anche, che il processo di formazione dei giovani calciatori, essendo sufficientemente lungo, consente i necessari periodi di assimilazione; 2) all'esperienza maturata negli anni decorsi nello svolgimento dell'Attività di Base dal Comitato Regionale e dalle Delegazioni della Calabria.

Si è certamente consapevoli delle difficoltà organizzative che queste modalità potrebbero creare alle Società, ma nel contempo si chiede alle stesse la necessaria collaborazione, affinché vengano raggiunte, insieme, le finalità educative e gli obiettivi tecnici prestabiliti.

A - TROFEO “SEI BRAVO A ... SCUOLA DI CALCIO”

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione, avendo cura di dare inizio alla stessa **non oltre il giorno 2 gennaio 2018** e provvedendo a completare il Torneo, dandone immediata comunicazione al Responsabile Tecnico Regionale per l'Attività di Base, entro e **non oltre il successivo 15 aprile 2018**

Le Delegazioni stesse, per l'organizzazione della manifestazione, si atterranno fedelmente al Regolamento che di seguito si pubblica, richiamando l'attenzione delle Società sul particolare che anche quelle non titolari di “Scuola di calcio” riconosciuta (Centri Calciistici di Base) possono partecipare al SEI BRAVO, inoltrandone specifica richiesta alle competenti Delegazioni Provinciali, Locali e Zonali.

REGOLAMENTO

LIMITI DI ETÀ

Possono partecipare bambini/e nati/e nel 2007 e/o 2008 e bambini/e di 8 anni compiuti nati nel 2009.

DISTINTE DI GARA

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e calciatrici.

Le squadre devono presentarsi con un massimo di 14 (quattordici) calciatori, i quali, in ogni caso, devono tutti prendere parte alla partita ed al gioco a confronto.

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara.

Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori

ARTICOLAZIONE DELLE GARE

Le gare si articolano in una partita di due (2) tempi di 15' ciascuno, alle quali partecipano 7 calciatori per tempo (senza la regola del fuori gioco e del retropassaggio) e in tre giochi a confronto da svolgersi all'inizio della gara.

Nel sottolineare i principi che sottintendono l'organizzazione delle attività e per permettere agli istruttori di comunicare direttamente agli allievi, evitando atteggiamenti diseducativi, **e' possibile per ciascuna squadra utilizzare un Time-out della durata di un minuto nell'arco di ciascun tempo di gioco.**

SOSTITUZIONI

Per la partita, tutti i calciatori in distinta potranno giocare solo un tempo di gara.

Di conseguenza, qualora una squadra disponesse meno di 14 calciatori dovrà disputare il secondo tempo in inferiorità numerica. Al termine del primo tempo devono essere effettuate tutte le sostituzioni con i calciatori a disposizione iscritti nella lista di gara. I nuovi entrati non potranno essere più sostituiti fatti salvi casi d'infortunio.

Preliminarmente si dispone che le società che si presentino nella prima ,seconda e terza fase ,con meno di undici calciatori non potranno disputare la gara che verrà data persa con il punteggio di 11 a 0.

Ciò premesso ,qualora una squadra si presenti con meno di 14 elementi si procederà come segue:

- se una squadra dispone di 13 calciatori dovrà disputare uno dei due tempi della partita in inferiorità numerica(con sei calciatori);
- se dispone di 12 calciatori dovrà disputare entrambi i tempi della partita in inferiorità numerica (con 6 calciatori ;nei giochi tecnici dovrà disputare con un calciatore in meno il gioco 4c4 con portiere;
- se dispone di 11 calciatori dovrà disputare entrambi i tempi della partita in inferiorità numerica (rispettivamente 6 e 5 calciatori ;nei giochi tecnici dovrà giocare in due dei tre tempi con un calciatore in meno).

DISPOSIZIONI PARTICOLARI, ATTUATE IN VIA DI ESPERIMENTO

Al fine di rendere il confronto un momento formativo per tutti i partecipanti alla gara, il Comitato Direttivo del Settore Giovanile e Scolastico, con il Comunicato Ufficiale n. 1, ha disposto che, in tutte le gare dei Tornei ufficiali della categoria Pulcini nelle quali si raggiunga una differenza di punteggio di cinque (5) reti realizzate, la squadra che in quel momento viene a trovarsi in svantaggio, può giocare con un calciatore in più fino a quando la differenza si riduce a -3..

CAMPO DI GIOCO

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni di m. 25-30 di larghezza e m. 55-60 di lunghezza, garantendo comunque la distanza di sicurezza (m. 1,50 almeno) da qualsiasi ostacolo.

Le porte devono misurare m. 4x2

I palloni devono essere quelli regolamentari n. 4.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

In riferimento all'arbitraggio delle gare, nel rimandare a quanto indicato nel Comunicato Ufficiale N°1 del Settore Giovanile e Scolastico, sarà adottata la formula dell'autoarbitraggio.

La società ospitante, dovrà provvedere a far firmare, per avallo, il referto ai dirigenti accompagnatori delle due Società e, quindi, ad inviare il referto stesso alla Delegazione organizzatrice entro il secondo giorno dalla data di svolgimento della gara.

Qualora tale documento non dovesse pervenire entro dieci giorni dalla disputa della gara, il Presidente (o chi per lui ne svolge ufficialmente le funzioni) e la Società responsabile del mancato inoltro vengono puniti, rispettivamente, con l'inibizione temporanea di cui al comma h) dell'articolo 19 e con l'ammenda prevista dal comma b) dell'articolo 18 del Codice di Giustizia Sportiva.

DESCRIZIONE DEL GIUOCO A CONFRONTO

partecipanti: 14 calciatori per squadra

materiale: 2 porte 4 x 2

6 palloni n. 4 (tre per ogni squadra)

- 50 conetti

Dovranno essere creati almeno tre mini campi (vedi schema allegato) e realizzate tre tipi di partite a tema (il n° dei campi e il n° delle partite dipende dal n° dei partecipanti. Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei tre giochi previsti. La durata massima di ciascuna partita a tema è di 10 minuti. Si effettuano in totale tre rotazioni in modo che tutti i giocatori partecipanti abbiano l'opportunità di giocare nelle diverse proposte tecnico – didattiche. Le tre rotazioni sviluppino in totale almeno nove confronti

La rotazione deve rispettare il seguente schema: Squadra A (Gruppi A1-A2-A3) – Squadra B (Gruppi B1-B2-B3)

1^ Rotazione: 4c4 con portieri A1-B1; 4c4 Goal a meta A2-B2; 4c4 con 4 porte A3-B3;

2^ Rotazione: 4c4 con portieri A3cB2; 4c4 Goal a meta A1cB3, 4c4 con 4 porte A2cB1;

3^ Rotazione: 4c4 con portieri A2cB3; 4c4 Goal a meta A3cB1; 4c4 con 4 porte A1cB2,

Viene assegnato **1 punto** per ogni incontro realizzato (p.es. considerando 9 confronti per i giochi a tema e 2 confronti per la partita 7>7, saranno almeno 11 i punti assegnati). In caso di parità viene assegnato **0,5 punto** a ciascuna squadra. Nel referto gara verranno riportati i punteggi parziali di ciascun confronto e il risultato finale. Per una migliore comprensione di quanto illustrato si riporta una tavola esemplificativa.

“Giochi a tema”	Campo A	Campo B	Campo C	Totale Confronti
Rotazioni	4 c 4 + portieri	4 c 4 - 4 porte	4 c 4 – goal a meta	
1ª Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
2ª Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
3ª Rotazione	1 gara	1 gara	1 gara	3
Totale “Giochi a tema”	3 gare	3 gare	3 gare	9
1^ Partita 7 c 7	1 gara			1
2^ Partita 7 c 7	1 gara			1
TOTALE CONFRONTI				11

1° GIOCO**4c4 con portieri**

Partita libera giocata in uno spazio delle seguenti misure minime/massime:

Lunghezza mt 25/35

Larghezza mt 20/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini

Vengono conteggiati il numero di goal realizzati nelle porte di misure 4x2

Non c'è fuorigioco e la rimessa laterale può essere effettuata anche con i piedi

Il portiere non può rilanciare il pallone con i piedi

I portieri devono essere alternati nel corso dei due primi incontri

2° GIOCO

4c4 con 4 porte

Partita disputata senza portieri con 4 porte la cui larghezza è di 2 mt ciascuna poste in prossimità degli angoli del campo di gioco le cui misure minime/massime:

lunghezza mt 20/30 larghezza mt 18/25

Lo spazio potrà essere delimitato da cinesini.

Le porte sono realizzate con dei coni/birilli, di altezza compresa tra i 30 cm e i 50 cm, pertanto il goal è valido se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni/birilli.

Il gioco verrà ripreso dal centrocampo tutte le volte che la palla esce dalle linee di fondo; in tutti gli altri casi la ripresa sarà effettuata dallo stesso punto di uscita.

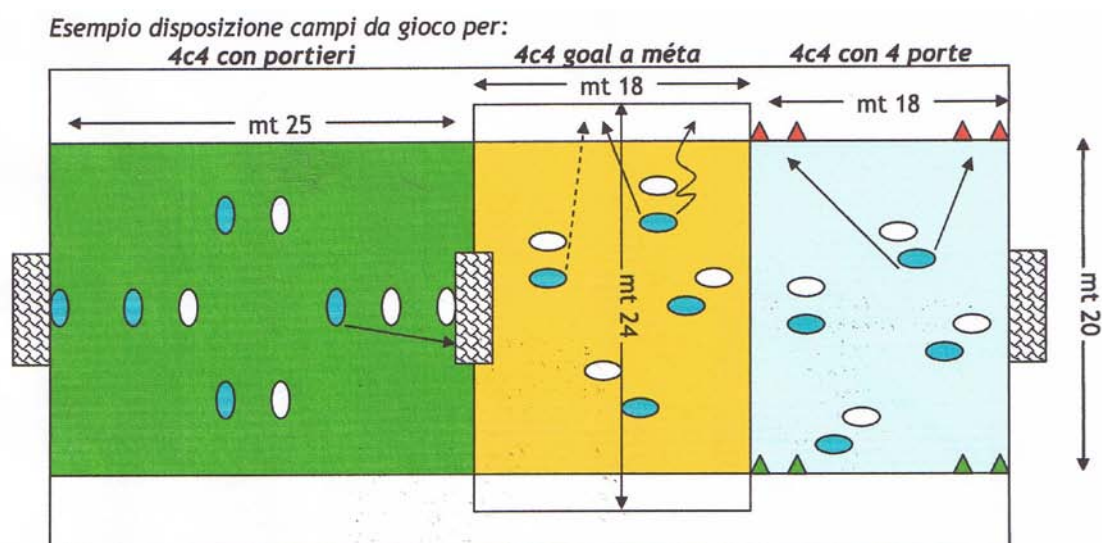
3° GIOCO

4c4 goal a méta

Partita disputata tra 4 giocatori in cui il goal (punto) viene realizzato se la palla viene fermata nella zona oltre la linea di fondo campo difesa dalla squadra opposta. La zona di méta ha una profondità di 2 mt e deve essere opportunamente tracciata. Il punto può essere realizzato in due modi: in guida della palla oppure ricevendo la palla oltre la zona, in tal caso il giocatore che riceve la palla può entrare in zona solo dopo che sia stato effettuato il passaggio (in poche parole il giocatore che riceve la palla non può posizionarsi nella zona di méta ad aspettare che gli venga trasmessa la palla).

Spazio di gioco mt 25x20.

Il gioco verrà ripreso dal centrocampo tutte le volte che la palla esce dalle linee di fondo; in tutti gli altri casi la ripresa sarà effettuata dallo stesso punto di uscita.



graduatoria di merito

Al termine di tutte le gare in programma, si procederà alla formazione di una graduatoria di merito, secondo alcuni fattori che attribuiscono punteggi che, sommati al punteggio tecnico determinano la graduatoria finale.

- | | |
|--|---|
| a) partecipazione alle riunioni relative all'attività di base: | 1 punto per ogni riunione (fa fede l'elenco delle società) |
| b) partecipazione di bambine | <p>partecipanti pubblicato sul C.U.)</p> <p>1 punto per ogni gara cui ha partecipato almeno una bambina</p> <p>2 punti per ogni gara cui hanno partecipato almeno due bambine</p> |

PENALIZZAZIONI

Il Giudice Sportivo Territoriale componente, esaminato il referto di gara e la corretta compilazione delle distinte, può, in caso di irregolarità, assumere provvedimenti disciplinari di seguito riportati:

- referto di gara non perfettamente compilato punti 0,50
- per la prima rinuncia alla disputa di una gara punti 6
- per la seconda rinuncia alla disputa di una gara esclusione
- per la partecipazione irregolare di calciatori alla gara (es. sostituzioni avvenute in modo non corretto) punti 3
- per comportamento non corretto di dirigenti e tecnici punti 5

A parità di condizioni in classifica, nel compilare la graduatoria di merito per la qualificazione successiva si terrà conto:

- a) del maggior numero di calciatori utilizzati nel corso del torneo;
- b) del maggior numero di calciatrici utilizzate nel corso del torneo, che hanno preso parte ad almeno 4 gare;
- c) sorteggio.

ACCOPIAMENTI

Per la Festa regionale, le squadre “vincenti” le fasi locali saranno così accoppiate:

Quarti di Finale Domenica 6 maggio 2018– ore 17.00**Raggruppamento 1**

Vincente Delegazione COSENZA / Vincente Delegazione ROSSANO
(Campo Vincente Delegazione ROSSANO- Auto arbitraggio)

Raggruppamento 2

Vincente Delegazione CROTONE / Vincente Delegazione CATANZARO
(Campo Vincente Delegazione CATANZARO – Auto arbitraggio)

Raggruppamento 3

Vincente Delegazione LOCRI / Vincente Delegazione VIBO VALENTIA
(Campo Vincente Delegazione VIBO VALENTIA – Auto arbitraggio)

Raggruppamento 4

Vincente Delegazione REGGIO CALABRIA/ Vincente Delegazione GIOIA TAURO
(Campo Vincente Delegazione GIOIA TAURO – Auto arbitraggio)

Gara di finale regionale

Domenica 13 maggio 2018– ore 16.00
Campo Centro Federale di Catanzaro

Le società vincenti dei quattro raggruppamenti si incontreranno secondo il seguente schema

Semifinali

Vincente Raggruppamento 1 / Vincente Raggruppamento 2
Vincente Raggruppamento 3 / Vincente Raggruppamento 4

Finale

Vincente Raggruppamento 1/2 Vincente Raggruppamento 3/4

Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità, la vincente sarà determinata dagli shootout, potendo utilizzare tutti i 14 calciatori.

Per le fasi finali provinciali e regionali, le squadre che si presenteranno con meno di 14 calciatori non saranno ammesse alla disputa della gara, che di conseguenza sarà data persa.

B - TORNEO "FAIR PLAY" (categoria Esordienti)

REGOLAMENTO

Le Delegazioni Provinciali, Distrettuali e Zonali provvederanno autonomamente all'organizzazione della manifestazione, avendo cura di dare inizio alla prima fase (autunnale) **dal 30 ottobre 2017 e la seconda fase dal 5 marzo 2018**.

La prima fase servirà a determinare, attraverso la classifica finale, una graduatoria di riferimento da utilizzare per la formazione dei gironi della seconda fase.

Le migliori classificate per ciascun girone del Torneo autunnale saranno inserite nel Torneo primaverile in appositi gironi per i quali saranno previste **"FESTE"** a carattere regionale. Le rimanenti squadre ,parteciperanno al torneo esordienti di primavera.

Le Delegazioni, per l'organizzazione della manifestazione, si atterranno al Regolamento che di seguito si pubblica.

LIMITI DI ETÀ

Possono partecipare bambini/e nati/e nel 2005 e 2006 e possono giocare bambini di 10 anni compiuti nati nel 2007.

PARTECIPAZIONE

Le Società possono partecipare al Torneo con una o più squadre; quelle che iscrivono più squadre, prima dell'inizio del Torneo, dovranno depositare presso la Delegazione organizzatrice l'elenco nominativo dei calciatori o calciatrici di ciascuna delle squadre presentate. In detto elenco devono essere indicati: nome e cognome, luogo e data di nascita, numero del cartellino.

Ciascuna squadra partecipa con diritto di classifica

Inoltre, i calciatori o calciatrici potranno prendere parte esclusivamente alle gare nelle quali è impegnata la squadra per la quale sono stati iscritti nel relativo elenco.

La violazione di tale norma comporta la sanzione relativa alla perdita della gara.

Per le finali provinciali e per l'intera fase regionale, le società che hanno partecipato al Torneo con due o più squadre possono utilizzare, indifferentemente, calciatori di tutte le proprie squadre.

DISTINTE DI GARA

Le formazioni possono comprendere: solo calciatori, solo calciatrici, calciatori e/o calciatrici.

Nell'elenco da presentare all'arbitro possono essere iscritti fino ad un massimo di 18 (diciotto), calciatori, i quali, in ogni caso, devono tutti prendere parte alla gara

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara.

Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori

ARTICOLAZIONE DELLE GARE

Le gare si articolano in una partita di tre (3) tempi di 20' ciascuno, alle quali partecipano 9 calciatori per tempo.

Per quanto riguarda il risultato della gara i risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 – 0 (stessa cosa vale per il terzo) ed 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 e 0.50 per ogni tempo finito in pareggio). Tanto è stato stabilito in via sperimentale dall'assemblea dei Delegati dell'attività di base. **Prima della gara verrà svolta una rapida sfida di abilità tecnica (shoot-out 1vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo. La somma dei gol realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'assegnazione di un punto da aggiungere al risultato della GARA per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità. Al presente comunicato si allega il regolamento degli shoot-out.**

COMBINAZIONI DI RISULTATO FINALE

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	Risultato finale	1.50 - 1.50
Due tempi in pareggio e un tempo vinto da una delle due squadre:.....		2 - 1
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:.....		2.50 - 0.50
Vittoria della squadra in tutti e tre i tempi:.....		3 - 0
Una vittoria a testa e un pareggio nei tre tempi:.....		1.50 - 1.50
Due vittorie di un squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:.....		2 - 1

Nel sottolineare i principi che sottintendono l'organizzazione delle attività e per permettere agli istruttori di comunicare direttamente agli allievi, evitando atteggiamenti diseducativi, **e' possibile per entrambe le squadre utilizzare un Time-out della durata di 1 minuto, nell'arco di ciascun tempo di gioco**

CAMPO DI GIOCO

Le partite vengono disputate su campi di dimensioni (60/65-40/45), comunque a distanza di sicurezza (m. 1,50 almeno) da qualsiasi ostacolo.

Le porte devono essere di dimensioni 5,50 x 2 .In alternativa 5/6x1,80/2

Le società che all'inizio del torneo non sono dotate di porte delle dimensioni di cui sopra saranno escluse dalla manifestazione

DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI

E' ammesso il retropassaggio con divieto al portiere di prendere il pallone con le mani, pena calcio di punizione indiretto con pallone da posizionarsi al limite dell'area di rigore;

Non vale la regola del fuorigioco

La rimessa dal fondo deve essere effettuata dal portiere esclusivamente con i piedi, posizionando la palla ferma in un qualsiasi punto all'interno dell'area di rigore.

I palloni devono essere regolamentari n. 4

SOSTITUZIONI

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due. Al termine del primo tempo, perciò, dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del 2° tempo.

Nel terzo tempo, sono facoltativi i cambi liberi fra i calciatori che hanno preso parte alla gara.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

Per la direzione delle gare saranno utilizzati dirigenti-arbitri messi a disposizione dalla Società ospitante, che dovrà anche provvedere a far firmare, per avallo, il referto ai dirigenti accompagnatori delle due Società e, quindi, ad inviare il referto stesso alla Delegazione organizzatrice entro il secondo giorno dalla data di svolgimento della gara.

Qualora tale documento non dovesse pervenire entro cinque giorni dalla disputa della gara, il Presidente (o chi per lui ne svolge ufficialmente le funzioni) e la Società responsabile del mancato inoltro vengono puniti, rispettivamente, con l'inibizione temporanea di cui al comma h) dell'articolo 19 e con l'ammenda prevista dal comma b) dell'articolo 18 del Codice di Giustizia Sportiva e/o la penalizzazione di punti in classifica. Ulteriori variazioni delle date delle gare dovranno essere ratificate dalla Delegazione.

Sarà possibile l'utilizzo di arbitri federali nel caso in cui le società partecipanti saranno disponibili al pagamento degli oneri occorrenti per tale utilizzo.

PENALIZZAZIONI

Il Giudica Sportivo Territoriale componente, esaminato il referto di gara e la corretta compilazione delle distinte, può in caso di irregolarità, assumere i provvedimenti disciplinari di seguito riportati:

a) referto di gara non correttamente compilato	punti	- 0,50
b) per ogni calciatore in meno rispetto a 18 e fino a 16	punti	- 0,50
c) per ogni calciatore sotto i sedici	punti	- 1.00
d) per la prima rinuncia alla disputa di una gara	punti	- 3,00
e) per la seconda rinuncia alla disputa di una gara		esclusione
f) per irregolarità nelle sostituzioni		gara persa nel suo complesso

A parità di condizioni in classifica, la “**vincente**” sarà determinata secondo le priorità appresso indicate:

- a) maggior numero di calciatori utilizzati nel corso del torneo;
- b) maggior numero di calciatrici utilizzate nel corso del torneo che abbiano preso parte ad almeno il 50% delle gare;
- c) sorteggio

REGOLAMENTAZIONE GARE IN CASO DI INFERIORITÀ NUMERICA

Preliminarmente si dispone che le società che si presentino o che rimangano durante la gara con meno di quattordici calciatori non potranno disputare o continuare la gara che verrà data persa col punteggio di tre a zero.

Ciò premesso, qualora una squadra si presenti con meno di diciotto elementi si procede per come segue:

- Se una squadra dispone di 17 calciatori dovrà disputare uno dei tre tempi della partita in inferiorità numerica (con otto calciatori)
- Se una squadra dispone di 16 calciatori dovrà disputare i primi due tempi della partita in inferiorità numerica (con otto calciatori)
- Se una squadra dispone di 15 calciatori dovrà disputare i primi due tempi della partita in inferiorità numerica (un tempo giocherà con otto e un tempo con sette calciatori)
- Se una squadra dispone di 14 calciatori dovrà disputare i primi due tempi della partita in inferiorità numerica (con sette calciatori)

SEMIFINALI E FINALE REGIONALE

Nelle fasi suddette nelle distinte da consegnare agli arbitri prima della disputa delle gare, debbono essere indicati 18 calciatori e/o calciatrici, pena la perdita della gara.

Per questa fase le gare verranno suddivise in tre tempi di 15' ciascuno.

Per queste fasi, le squadre “**vincenti**” le fasi locali saranno divise in due raggruppamenti:

RAGGRUPPAMENTO 1:

Vincente Delegazione Cosenza
 Vincente Delegazione Rossano
 Vincente Delegazione Crotone
 Vincente Delegazione Catanzaro

Il programma delle gare sarà il seguente:

Domenica 20 Maggio 2018.

Ospita la Delegazione di Cosenza su impianto che sarà successivamente indicato.

(Gare in contemporanea sulle due metà campo) :

Ore 15,30	(Gara 1)	Vincente Delegazione Catanzaro	- Vincente Delegazione Cosenza
	(Gara 2)	Vincente Delegazione Rossano	- Vincente Delegazione Crotone
Ore 16,30	(Gara 3)	Vincente Delegazione Cosenza	- Vincente Delegazione Crotone
	(Gara 4)	Vincente Delegazione Catanzaro	- Vincente Delegazione Rossano
Ore 17,30	(Gara 5)	Vincente Delegazione Cosenza	- Vincente Delegazione Rossano
	(Gara 6)	Vincente Delegazione Catanzaro	- Vincente Delegazione Crotone

RAGGRUPPAMENTO 2

Vincente Delegazione Reggio Calabria
 Vincente Delegazione Vibo Valentia
 Vincente Delegazione Locri
 Vincente Delegazione Gioia Tauro

Il Programma delle gare sarà il seguente:

Domenica 20 Maggio 2018.

Ospita la Delegazione di Reggio Calabria su impianto che sarà successivamente indicato.

(Gare in contemporanea sulle due metà campo)

Ore 15,30	(Gara 1) (Gara 2)	Vincente Delegazione Reggio Calabria Vincente Delegazione Locri	- Vincente Delegazione Vibo Valentia - Vincente Delegazione Gioia Tauro
Ore 16,30	(Gara 3) (Gara 4)	Vincente Delegazione Reggio Calabria Vincente Delegazione Vibo Valentia	- Vincente Delegazione Locri - Vincente Delegazione Gioia Tauro
Ore 17,30	(Gara 5) (Gara 6)	Vincente Delegazione Reggio Calabria Vincente Delegazione Vibo Valentia	- Vincente Delegazione Gioia Tauro - Vincente Delegazione Locri

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO.

Il risultato dell'incontro nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi di gioco e del gioco di abilità tecnica determinando il risultato finale ed il punteggio in classifica.

A seguito del risultato finale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti per la vittoria

1 punto per il pareggio

0 punti per la sconfitta.

Al termine degli incontri verrà determinata la graduatoria finale per individuare le due società che parteciperanno alla fase Regionale.

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

- Esito degli incontri diretti (risultato dei tre tempi di gioco)
- Esito delle sfide agli " Shoot – out "
- Partecipazione al raggruppamento di bambine
- Rapporto tra tecnici con qualifica del settore tecnico e numero di giovani tesserati (tra piccoli amici e allievi)
- Sorteggio

Le vincenti di ogni raggruppamento disputeranno la finale Regionale che si svolgerà Domenica 27 Maggio 2018, con inizio alle ore 15,30 presso il Centro Tecnico Federale di Catanzaro.

C - TORNEO " PICCOLI AMICI"

REGOLAMENTO

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 ospitato il concentramento.

LIMITI DI ETÀ'

Possono prendere parte al torneo di questa categoria i bambini/e nati/e dall'1.1.2011 che abbiano compiuto il 5° anno di età (2012e2013, dopo il compimento del 5° anno di età)

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'

Gli incontri devono prevedere ,oltre alle partite tra due o tre giocatori (tre tempi da 10 minuti ciascuno durante i quali tutti i giocatori dovranno giocare almeno un tempo),lo svolgimento di giochi e attività ludica ,con e senza palla ,proposti dal Settore Giovanile e Scolastico.

Di norma lo svolgimento dell'attività è composta da sei frazioni di gioco tra gioco- partita e giochi di abilità o giochi a confronto.

Mentre si gioca il primo tempo della gara ,i bambini in attesa si cimentano in un gioco a confronto e poi si invertono i compiti: chi ha giocato la partita effettua il gioco a confronto e viceversa .Con le stesse modalità e un diverso gioco si effettuano il secondo e il terzo tempo.

CAMPO DI GIOCO

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (15x10m) e con porte ridotte (es.2x1),utilizzando in mancanza di porte ,materiale alternativo come ad esempio paletti ,conetti ecc .I palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma ,convenzionalmente identificabili con il n°3 o eccezionalmente con il n°4.

D - TORNEO "PRIMI CALCI"

REGOLAMENTO

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 ospitato il concentramento

LIMITI DI ETA'

Possono prendere parte al torneo di questa categoria i bambini/e nati/e dal 1/1/2009 al 31/12/2010 e i nati nel 2011 qualora abbiano compiuto anagraficamente i 6 anni.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA

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

Di norma lo svolgimento dell'attività è composta da 6 frazioni di gioco tra gioco partita e giochi di abilità o giochi a confronto.

Mentre si gioca il primo tempo della gara,i bambini in attesa si cimentano in un gioco a confronto e poi si invertono i compiti:chi ha giocato la partita effettua il gioco a confronto e viceversa.

Con le stesse modalità e un diverso gioco si effettuano il secondo e il terzo tempo.

CAMPO DI GIOCO

Le partite dovranno configurarsi in spazi ridotti (es.25x15) e con porte ridotte orientativamente 4,00x1,60-2,00,utilizzando in mancanza di porte ,materiale alternativo (paletti,conetti,cinesini.). I palloni saranno del n° 3 o eccezionalmente del n°4.

In entrambe le categorie, l'identificazione dei piccoli calciatori deve avvenire esclusivamente tramite tessera assicurativa la cui fotocopia dovrà essere consegnata al responsabile del concentramento della squadra ospitante ,prima dell'inizio degli incontri,che provvederà a depositarle,per dare al comitato la possibilità di un accurato controllo,nel giorno immediatamente successivo alla data di svolgimento degli stessi.

IL SEGRETARIO
Emanuele Daniele

IL PRESIDENTE
Saverio Mirarchi



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36

STAGIONE SPORTIVA 2017/2018

COMUNICATO UFFICIALE n.5 del 22 AGOSTO 2017

CIRCOLARE n.1 ATTIVITA' DI BASE

Stagione sportiva 2017/2018

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'1.1.2011 che abbiano compiuto il 5° anno di età (2012 e 2013, dopo il compimento del 5° anno di età)

PRIMI CALCI

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2009 al 31.12.2010. Possono partecipare all'attività Primi Calci i bambini nati nel 2011 che abbiano compiuto il 6° anno di età (non i nati nel 2012)

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 2009 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'1.1.2007 al 31.12.2008. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività Pulcini i bambini nati nel 2009 che abbiano compiuto l'8° anno di età (non i nati nel 2010), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società.

PULCINI 1° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2008.

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2009, sempre che abbiano compiuto l'° anno di età.

PULCINI 2° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2007

ESORDIENTI

Bambini e bambine nati/e dall'1.1.2005 al 31.12.2006. Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività Esordienti anche i giovani nati nel 2007 che abbiano compiuto il 10° anno di età (non i nati nel 2008)

ESORDIENTI 1° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2006.

Alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2007, sempre che abbiano compiuto il 10° anno di età.

ESORDIENTI 2° ANNO

Bambini e bambine nati/e nel 2005.

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, è concessa la possibilità di utilizzare n° 3 calciatori nati nel 2006, per disputare, la prevista attività ufficiale 9c9.

Si ricorda, inoltre, che **la partecipazione dei giovani calciatori nati nel 2005 nella categoria Giovanissimi è possibile solo qualora fosse necessario** per completare la rosa della squadra iscritta al relativo campionato o Torneo Fascia B.

Per quanto riguarda le giovani calciatrici, 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 (p.e. partecipazione di squadre femminili all'attività della categoria Esordienti, con ragazze nate nel 2003 e nel 2004).

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.

Di norma l'attività deve prevedere lo svolgimento di 6 frazioni di gioco tra gioco-partita e giochi di abilità o giochi a confronto.

Mentre si gioca il primo tempo della gara, i bambini in attesa si confrontano in un gioco a confronto e poi si invertono i compiti: chi ha giocato la partita effettua il gioco a confronto, e viceversa. A seguire inizia il secondo tempo, con le stesse modalità e con un diverso gioco a confronto; dopo la rotazione e l'inversione dei compiti inizia il terzo tempo di gioco, sempre con le medesime modalità e con un terzo gioco a confronto.

(vedi *Allegato Modalità di gioco Categorie di Base*).

- 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.

Di norma l'attività deve prevedere lo svolgimento di 6 frazioni di gioco tra gioco-partita e giochi di abilità o giochi a confronto.

Mentre si gioca il primo tempo della gara, i bambini in attesa si confrontano in un gioco a confronto e poi si invertono i compiti: chi ha giocato la partita effettua il gioco a confronto, e viceversa. A seguire inizia il secondo tempo, con le stesse modalità e con un diverso gioco a confronto; dopo la rotazione e l'inversione dei compiti inizia il terzo tempo di gioco, sempre con le medesime modalità e con un terzo gioco a confronto. (vedi *Allegato Modalità di gioco Categorie di Base*).

- 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;
- Per quanto riguarda il "**Retropassaggio al Portiere**", è di recente introduzione una nuova norma che riguarda la categoria Pulcini, con alcuni piccoli accorgimenti:

- Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
- Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi;
- Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani. ,

Resta comunque la facoltà, lasciata ai tecnici delle squadre che si confrontano, di non applicare tale norma e lasciare liberi i portieri di prendere la palla con le mani dopo il retropassaggio e di continuare a giocare senza ulteriori vincoli.

- 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;
- prima della gara si suggerisce di prevedere una rapida **sfida di abilità tecnica** (shoot-out 2vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Sono previste 7 azioni di gioco prima dell'inizio del primo tempo ed altre 7 prima dell'inizio del secondo. La somma dei goal realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'eventuale assegnazione di un punto per la vittoria o il pareggio.

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".

Ulteriori informazioni possono essere acquisite dall'*Allegato relativo alle Modalità di gioco Categorie di Base*.

- Nella **categoria "Esordienti"**, le gare devono essere disputate attraverso partite tra 9 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 13 metri (ovvero tra il limite dell'area di rigore e la linea di fondocampo);
- **Zona di 'No Pressing'**: in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dall'area riceve la palla. È chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco.

- prima della gara si suggerisce di prevedere una rapida **sfida di abilità tecnica** (shoot-out 1vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Sono previste 9 azioni di gioco prima dell'inizio del primo tempo e 9 prima del secondo. La somma dei goal realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'eventuale assegnazione di un punto per la vittoria o il pareggio.

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.

Ulteriori informazioni possono essere acquisite dall'*Allegato relativo alle Modalità di gioco Categorie di Base*.

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 abilità	5 - 6 anni (dall'1.1.2011, purché abbiano compiuto 5 anni)
Primi Calci	4c4 – 5c5 alternate a giochi di vario genere	7 – 8 anni (2009 e 2010, ed eventualmente 2011, dopo il compimento del 6° anno di età)
Pulcini 1° anno	7c7 (var. 6c6)	9 anni (2008)
Pulcini età mista	7c7 (var. 6c6)	9-10 anni (2007 e 2008, ed eventualmente 2009, dopo il compimento dell'8° anno di età)
Pulcini 2° anno	7c7 (var. 6c6)	10 anni (2007)
Esordienti 1° anno	9c9 (var. 8c8)	11 anni (2006)
Esordienti età mista	9c9 (var. 8c8)	11 – 12 anni (2005 e 2006, ed eventualmente 2007, dopo il compimento del 10° anno di età)
Esordienti 2° anno	9c9 (var. 8c8)	12 anni (2005)

Per gli anni di nascita, le tipologie dei campi e gli ulteriori dettagli, vedere l'Allegato n°1 Aggiornato, mentre nell'Allegato n°2 è possibile acquisire informazioni circa le Modalità di Gioco nelle categorie di base.

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 di abilità motoria/tecnica e attività ludica con e senza palla. Di norma l'attività deve prevedere lo svolgimento di 6 frazioni di gioco tra gioco-partita e giochi di abilità o giochi a confronto.

Primi Calci: per le partite (a 4 o a 5 giocatori per squadra) 3 tempi di gioco di 10', alternati a giochi di abilità tecnica e attività ludica con e senza palla. Di norma l'attività deve prevedere lo svolgimento di 6 frazioni di gioco tra gioco-partita e giochi di abilità o giochi a confronto.

Pulcini: 3 tempi da 15' ciascuno, Si suggerisce di inserire la sfida di abilità tecnica (shoot-out 2vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo e del secondo tempo. Tale modalità sarà obbligatoria nella s.s. 2018/2019

Esordienti: 3 tempi da 20' ciascuno, Si suggerisce di inserire la sfida di abilità tecnica (shoot-out 1vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo e del secondo tempo. Tale modalità sarà obbligatoria nella s.s. 2018/2019

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 della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco) vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Alla gara dovrà poi essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio conseguito nel gioco tecnico.

ESEMPI CALCOLO RISULTATO DELLA GARA

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	risultato finale 3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3-0

Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi: 2-2

Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi: 2-1

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

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

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 "Under 15 - 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 i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, stringendosi la mano, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa procedura, in entrambe le occasioni, ossia schierandosi a centrocampo insieme all'arbitro, salutando il pubblico e salutando la squadra avversaria.

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:

- Livello di Riconoscimento della Scuola Calcio
- 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

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 2007 che non ha ancora compiuto i 10 anni, non potendo partecipare all'attività Esordienti "1° anno", può partecipare con la squadra Pulcini "2008" all'attività Pulcini "2° anno" fino al compimento del 10° anno di età).

In conformità con quanto indicato nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico, si indicano di seguito le modalità di gioco previste per le società professionistiche:

1) Giovani calciatori nati nel 2005

- a. Laddove il numero delle società professionistiche consente la formazione di uno o più gironi di squadre formate da giovani calciatori nati nel 2005, il Comitato Regionale dovrà organizzare un'attività specifica denominata **"TORNEO REGIONALE UNDER 13 PRO (nati nel 2005)"**.

Come già avvenuto negli anni passati, tale attività dovrà essere organizzata osservando i seguenti principi:

- i gironi dovranno essere formati prevedendo la percorrenza di distanze relativamente brevi per le trasferte e che garantiscano la frequenza scolastica;
- le norme e le modalità di gioco da osservare dovranno essere quelle previste per la categoria Esordienti (modalità di gioco 9c9, durata suddivisa in 3 tempi di gioco di 20' ciascuno, sostituzioni obbligatorie, pallone n°4, etc.).

Tuttavia, considerando l'attività svolta dalle società professionistiche nella passata stagione sportiva, al fine di assicurare la continuità nel percorso didattico ormai avviato, per la corrente stagione sportiva sarà concessa la possibilità di confrontarsi mantenendo la stessa modalità di gioco utilizzata lo scorso anno (11c11). Resta inteso, che dalla prossima stagione sportiva 2018/2019, per questa fascia d'età, la modalità di gioco utilizzata sarà il 9c9.

Solo nelle regioni in cui il numero di società professionistiche non raggiunge un numero sufficienti di squadre per organizzare il TORNEO REGIONALE U.13 PRO", è prevista l'iscrizione al Torneo Giovanissimi "Fascia B" o Campionato Giovanissimi Provinciale.

2) Giovani calciatori nati nel 2006

- a. **È prevista la partecipazione al Torneo Esordienti 2° anno (di norma riservata ai nati nel 2005)**

3) Giovani calciatori nati nel 2007

- a. **È prevista la partecipazione al Torneo Esordienti 1° anno (di norma riservata ai nati nel 2006)**

4) Giovani calciatori nati nel 2008

- a. **È prevista la partecipazione al Torneo Pulcini 2° anno (di norma riservata ai nati nel 2007)**

5) Giovani calciatori nati nel 2009

- a. **È prevista la partecipazione al Torneo Pulcini 1° anno (di norma riservata ai nati nel 2008)**

Si fa presente che, qualora le società appartenenti alle Leghe Professionistiche lo ritengano opportuno, possono inoltrare richiesta di deroga, con istanza motivata, al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico, per giocare con squadre di pari età anziché di un anno superiore. Il Presidente, a sua volta, valutata la richiesta, potrà acconsentire alla richiesta informando il Comitato Regionale di appartenenza.

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 26-27 Maggio 2018.

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 nella passata stagione sportiva, il Settore Giovanile e Scolastico conferma lo sviluppo di 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 2005) o misti (2005 e 2006) per le Scuole di Calcio Élite ed Esordienti 1° anno (nati nel 2006), 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.

- ***Corsi Informativi "Entri Level" (Grassroots - Livello "E")***

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.), a seguito della positiva esperienza realizzata nel corso della passata stagione sportiva, proporranno dei corsi di informazione per gli Istruttori delle Categorie di Base. Il Corso tratterà 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.

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

ROMA, 22 AGOSTO 2017

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” – 2017/2018

Categoria	Anno di nascita	Confronto - Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Piccoli Amici	2011 - 2012 (5 anni compiuti)	Giochi di abilità tecnica e minipartite 2:2 o 3:3	3x10'+3x10' (alternati a giochi di abilità)	15÷30x10÷15	Non codificate, di norma 4,50x1,60	3/4/5/6/8 gomma doppio o triplo strato	
Primi Calci	2009 - 2010 (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2011)	Giochi di abilità tecnica e minipartite 4:4 o 5:5	3x10'+3x10' (alternati a giochi di abilità)	25÷40x12÷25	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
Pulcini 1° anno	2008 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2009*)	7:7 2 partite giocate contemporaneamente	3x15'	50÷65x35÷45	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	• non concesso il retropassaggio al portiere, con divieto di pressing sul portiere • non c'è fuorigioco • 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 • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Pulcini	Misti 2007 e/o 2008 (possono giocare giovani di 8 anni compiuti, nati nel 2009)	7:7 2 partite giocate contemporaneamente	3x15'	50÷65x35÷45	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,60÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	
		5:5 (Calcio a 5)	3x15' non effettivi	25÷42x15÷25	3x2	4 gomma o 3 a rimbalzo controllato	
Pulcini 2° anno	2007	7:7 2 partite giocate contemporaneamente	3x15'	50÷65x35÷45	5x1,80 In alternativa 4÷6x1,80÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	<u>Per il Calcio a 5</u> • concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti 1° anno	2006 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2007*)	9:9 2 partite giocate contemporaneamente	3x20'	60÷75x40÷50	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 gomma doppio o triplo strato o cuoio	• fuorigioco a 13 mt. dalla linea di fondocampo • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti	Misti 2005, 2006 (possono giocare giovani di 10 anni compiuti, nati nel 2007)	9:9 2 partite giocate contemporaneamente	3x20'	60÷75x40÷50	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 cuoio	
		5:5 (Calcio a 5)	3x20' non effettivi	25÷42x15÷25	3x2	4 (cuoio o gomma) o 3 a rimbalzo controllato	• concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti 2° anno	2005 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2006*)	9:9 2 partite giocate contemporaneamente	3x20'	60÷75x40÷50	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 cuoio	• fuorigioco a 13 mt. dalla linea di fondocampo • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo

* 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 –

- In tutte le categorie di base è possibile richiedere una deroga per far giocare ragazze di un anno di età superiore rispetto quella prevista*
- 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')*

Allegato n° 1

Schema riassuntivo “Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie Giovanili” e Tabella “Limiti d’età” – 2017/2018

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”	2003 e 2004 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nate nel 2005)	9:9	3x20’	60÷75x40÷50	6x2 In alternativa 5÷6x1,80÷2	4 - cuoio	- fuorigioco a 13 mt. dalla linea di fondocampo 1 Time-out di 1’ per squadra per tempo
Giovanissimi	2003 e 2004 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2005)	11:11	2x35’	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	Nella categoria Giovanissimi possono partecipare anche squadre miste o composte da sole ragazze, anche se in età della categoria “Allieve” (nate nel 2001 e 2002, con deroga rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico), ed in particolare: - nei Giovanissimi “Fascia B” possono giocare le ragazze nate nel 2002 e nel 2003; - nei “Giovanissimi” “Regionali” o “Provinciali” possono giocare le ragazze nate nel 2001 e nel 2002. <u>Per il Calcio a 5</u> - non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria
Giovanissimi “Fascia B”	2004 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2005)	11:11	2x35’	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
Giovanissimi/e “Calcio a Cinque”	2003 e 2004 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2005)	5:5	2x25’ non effettivi	Regolamentare (Calcio a Cinque)	Regolamentari (Calcio a Cinque)	4 a rimbalzo controllato	
Allieve	2001 e 2002 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	11:11	2x40’	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
Allievi	2001 e 2002 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	11:11	2x40’	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
Allievi Fascia B	2002 (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	11:11	2x40’	Regolamentare	Regolamentari	5 - cuoio	
Allievi/e “Calcio a Cinque”	2001 e 2002 (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

Allegato n°2

MODALITA' DI GIOCO CATEGORIE DI BASE

Stagione sportiva 2017/2018



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 all'attività "Primi Calci" per tutte le "Scuole di Calcio", d'élite 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 dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da 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.) e con porte ridotte (es. ca. 2x1 e, in caso di presenza del portiere, ca. 3x1,5, (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 eccezionalmente con 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 mutate 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-UEFA B" od anche UEFA PRO, UEFA A, o della qualifica di Allenatore di 3ª categoria (ruolo ad esaurimento), 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'1.1.2011 che abbiano compiuto anagraficamente il 5° anno di età**).

Modalità di svolgimento delle gare:

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

	PICCOLI AMICI
Anno di Nascita	2011, 2012 e 2013 (i giovani, in ogni caso devono avere compiuto anagraficamente i 5 anni di età)
Gara/Confronto	Giochi di vario genere + minipartite 2c2 o 3c3 (con o senza portieri)
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno + 3 tempi di 10 minuti ciascuno alternati ad attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc)
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori – orientativamente 15~30m x 10~15m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente ≈2,00x≈1m oppure, se con utilizzo dei portieri, orientativamente ≈3,00 x ≈1,50 m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte).
Pallone	n°3 in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Referto di Gara	Deve prevedere, tra l'altro, la descrizione dell'attività di gioco svolta (utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale)

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 2010)

Primi Calci 2° anno (nati nel 2009)

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'Élite 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 dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da 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.) e con 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 eccezionalmente con 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. 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 mutate 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-UEFA B” od anche UEFA PRO, UEFA A, o della qualifica di Allenatore di 3ª categoria (ruolo ad esaurimento), 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'1.1.2009 al 31.12.2010, 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 2011, ma non bambini nati nel 2012).

Primi Calci 1° anno (nati nel 2010)

Primi Calci 2° anno (nati nel 2009)

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 2009 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.

Modalità di svolgimento delle gare:

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

	PRIMI CALCI
Anno di Nascita	2009 e 2010 (possono giocare i giovani nati nel 2011 qualora abbiano compiuto anagraficamente i 6 anni di età)
Gara/Confronto	Giochi di vario genere + minipartite 4c4 o 5c5
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno + 3 tempi di 10 minuti ciascuno alternati ad attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc)
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori - 25≈40 x 12≈20m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente 4,00 x 1,60-2,00m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)
Pallone	n°3 (eccezionalmente n. 4) in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo

Rimesse Lateral	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Referto di Gara	Deve prevedere, tra l'altro, la descrizione dell'attività di gioco svolta (utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale)

CATEGORIA PULCINI

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, 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 di ciascun tempo di gioco, utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'.

Nella categoria Pulcini la regola del fuorigioco non è prevista.

Per quanto riguarda il "Retropassaggio al Portiere", è di recente introduzione una nuova norma che riguarda la categoria Pulcini, con alcuni piccoli accorgimenti:

- Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno;
- Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi;
- Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani. ,

Resta comunque la possibilità, lasciata ai tecnici delle squadre che si confrontano, di non applicare tale norma e lasciare liberi i portieri di prendere la palla con le mani dopo il retropassaggio e di continuare a giocare senza ulteriori vincoli.

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

PULCINI ETÀ MISTA

Possono prendere parte all'attività Pulcini i calciatori nati nel 2007 e nel 2008, con la possibilità di utilizzare nell'attività mista bambini nati nel 2009 che hanno anagraficamente compiuto l'ottavo anno di età e che abbiano provveduto ad effettuare il tesseramento annuale come "giovani" (ma non bambini nati nel 2010).

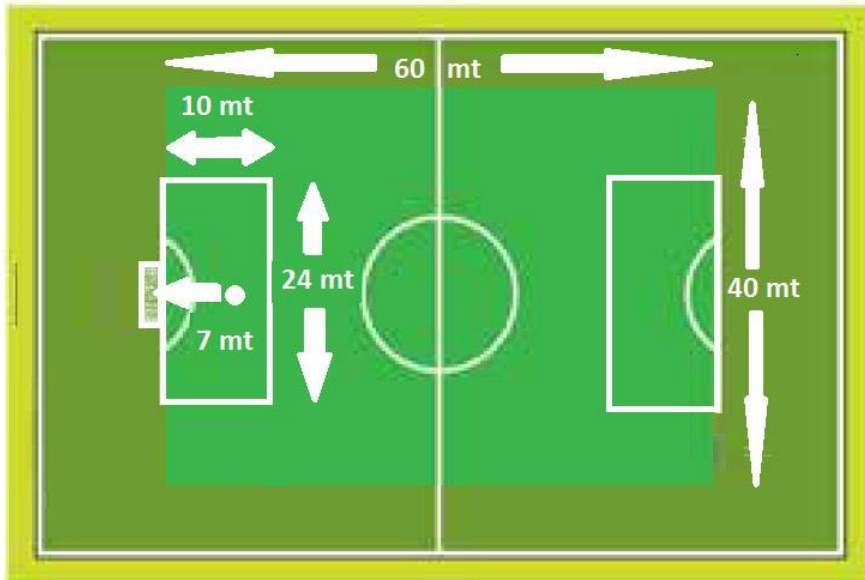
PULCINI PRIMO ANNO (2008)

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2008, con la possibilità di utilizzare n.3 giovani calciatori nati nel 2009 che abbiano compiuto l'ottavo anno di età.

PULCINI SECONDO ANNO (2007)

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2007.

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



Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco trasverso per le gare 7c7 nella categoria Pulcini



Modalità di svolgimento delle gare:

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

	PULCINI		
	Pulcini 1° anno	Pulcini Misti	Pulcini 3° anno
Anno di Nascita	2008 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2009 purché abbiano anagraficamente compiuto gli 8 anni di età e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini)	2007/2008 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2009 purché abbiano anagraficamente compiuto otto anni e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini)	2007
Gara/Confronto	7c7		
Tempi di Gioco	3 tempi di 15 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4 tempi – vedi le note successive alle tabelle)		
Time-out	Ciascun Tecnico in ogni tempo di gioco può richiedere 1 Time-Out della durata di 1'. Il Time-Out può essere richiesto quando il gioco è fermo e la palla è in possesso della squadra che lo richiede nella propria metà del campo		
Dimensioni Campo	50≈65 m x 35≈45 m		
Dimensioni Porte	Generalmente 4,00x2,00m (in alternativa: 4-6 X 1,80-2) (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensione ara di rigore	larghezza ≈25m x lunghezza ≈13m (Si possono usare anche delimitatori di spazio, preferibilmente piatti, ecc.)		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti Distanza barriera: 6 m		
Calcio di Rigore	Si concede per fallo evidente (fermo restando la modalità dell'Autoarbitraggio) Distanza dischetto di rigore: 7 m		
Ammonizione	Sono previste ammonizioni in casi eccezionali		
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione		
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate solo con le mani		
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco		
Retropassaggio con i piedi al portiere	In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, con applicazione del divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio). Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato e deve poter giocare senza essere contrastato		
Regole per il portiere	Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; Il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo		
Rimessa da Fondocampo	La rimessa dal fondo sarà effettuata con i piedi (come previsto da "Il regolamento del giuoco del calcio")		
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro in cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo, dandosi la mano. Al termine dell'incontro dovrà essere prevista il medesimo cerimoniale.		

Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Nel caso in cui, <u>durante un tempo di gioco</u> , si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti. Ogni tempo di gioco inizia con lo stesso numero di giocatori per squadra.	
Prima della gara della categoria PULCINI si suggerisce di prevedere una rapida sfida di abilità tecnica (shoot-out 2vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Sono previste 7 azioni di gioco prima dell'inizio del primo tempo ed altre 7 prima dell'inizio del secondo. La somma dei goal realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'eventuale assegnazione di un punto per la vittoria o il pareggio.	

Per 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).

CATEGORIA "ESORDIENTI" - Torneo "Fair Play"
--

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 nella graduatoria di merito 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", Fair-Play "secondo anno" e/o Fair-Play di età mista, 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 come indicato di seguito:

- ***Esordienti di età mista (nati nel 2005 e nel 2006)***
- ***Esordienti 1° anno (nati nel 2006)***
- ***Esordienti 2° anno (nati nel 2005)***

d) Modalità di svolgimento della partita

Nella categoria Esordienti le gare si giocano tra 9 calciatori per squadra, con possibilità di organizzare eventualmente l'attività 8c8.

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

Tuttavia, nei campi di calcio regolamentari, è possibile giocare con campi disposti trasversalmente, in modo da consentire la possibilità di giocare 2 o più gare contemporaneamente, nel rispetto

delle opportunità di crescita e di confronto tra i giovani calciatori e con il fine di ottimizzare al massimo l'organizzazione dell'attività alle società che ospitano le gare.

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.

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 13 mt dalla linea di fondo.

Da questa stagione sportiva è stata introdotta la **Zona di 'No Pressing'**: in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dall'area riceve la palla. È chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco.

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, 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 di ciascun tempo di gioco, utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1'.

e) Limiti di età

Esordienti di età mista

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2005 e nel 2006, 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 2007, non nati nel 2008).

Esordienti 1° anno

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2006.

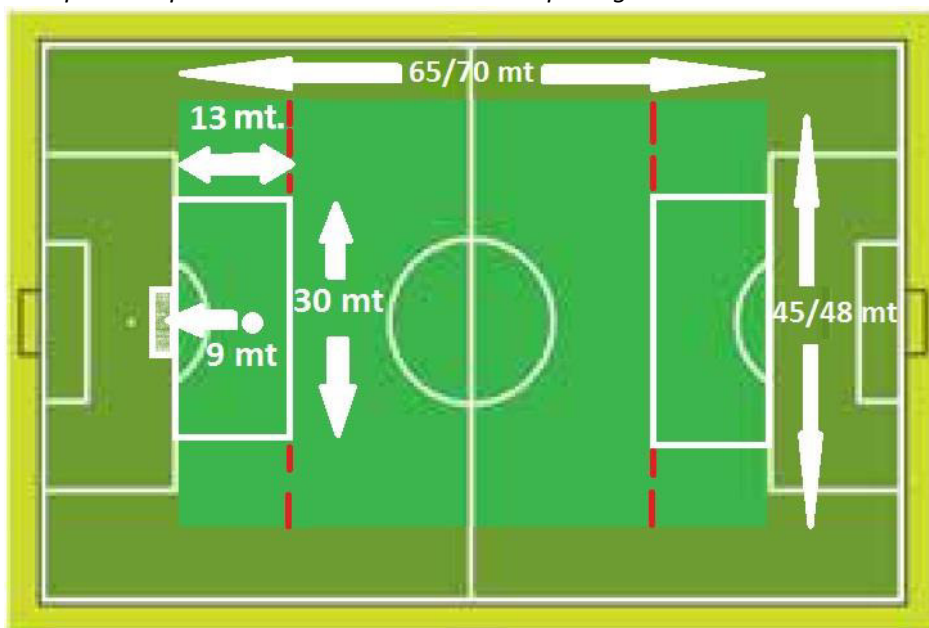
Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori nati nel 2007, che abbiano compiuto il 10° anno di età, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

Esordienti 2° anno

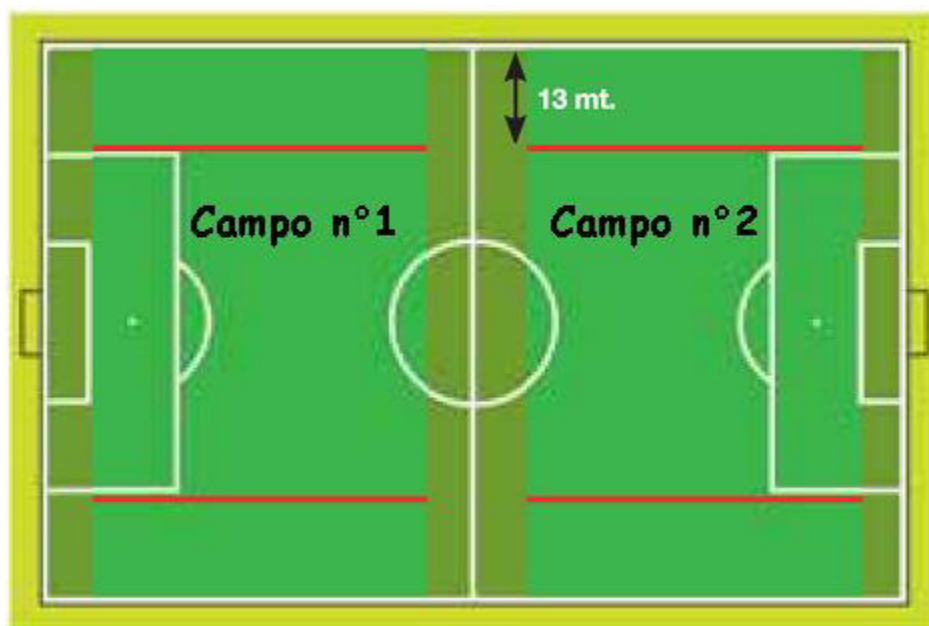
Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2005.

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, appartenenti cioè alla fascia d'età immediatamente inferiore.

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



Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco trasverso per le gare 9c9 o 8c8 nella categoria Esordienti



Modalità di svolgimento delle gare:

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

	ESORDIENTI		
	Esordienti 1° anno	Misti	Esordienti 2° anno
Anno di Nascita	2006 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2007 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età)	2005/2006 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2007 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età)	2005 (possibilità di inserire in lista n.3 giovani del 2006)
Gara/Confronto	9 contro 9		
Tempi di Gioco	3 tempi di 20 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4 tempi – vedi le note successive alle tabelle)		
Time-out	Ciascun Tecnico in ogni tempo di gioco può richiedere 1 Time-Out della durata di 1'. Il Time-Out può essere richiesto quando il gioco è fermi e la palla è in possesso della squadra che lo richiede nella propria metà del campo		
Dimensioni Campo	60~75 m x 40~50 m		
Dimensioni Porte (m)	5,50 x 1,80 o 6,00 x 2,00 (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensione ara di rigore	(larghezza ≈ 30m x lunghezza ≈ 13m) Si possono usare anche delimitatori di spazio, preferibilmente piatti, ecc		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio"		
Barriera	Distanza barriera: 7 m		
Calcio di Rigore	Si concede per fallo evidente; distanza dischetto del rigore ~ 9 m		
Ammonizione	Come previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"		
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione.		
Rimesse Laterali	In base a quanto previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"		
Fuorigioco	Negli ultimi 13 m		

Retropassaggio al Portiere	Concesso il retropassaggio al portiere, fatto salvo che la palla non può essere toccata con le mani dal portiere
Rimessa da Fondocampo	Si effettua con palla a terra all'interno dell'area di rigore. Zona di 'No Pressing' : in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dall'area riceve la palla. È chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco.
Rilanci del portiere	E' opportuno che i rilanci del portiere, sia con le mani che con i piedi, non superino direttamente la metà campo in modo sistematico.
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro in cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo, dandosi la mano.
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Prima della gara si suggerisce di prevedere una rapida sfida di abilità tecnica (shoot-out 1vs1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Sono previste 9 azioni di gioco prima dell'inizio del primo tempo e 9 prima del secondo. La somma dei goal realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'eventuale assegnazione di un punto per la vittoria o il pareggio.	

Per 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).



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
Settore Giovanile e Scolastico

Allegato n°3

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, marcamento, 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 55 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, come ad esempio Spagna, Portogallo, Germania, Francia, Norvegia, Scozia, Danimarca, Svezia, Svizzera, solo per citarne alcune, utilizzano ormai da anni il modello di gioco 7c7, l'8c8 o al massimo 9c9 per i giovani calciatori di 11-12 anni, 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
→ esaspera l'allenamento fisico-atletico → accentua l'allenamento tattico strategico → trascura la costruzione delle abilità tecniche per mancanza di tempo e di rendimento immediato → specializza precocemente i ragazzi nel ruolo → utilizza la formazione tipo (fa giocare i più forti) → imita i modelli di prestazione degli adulti e li adatta ai giovani → insegna le malizie di gioco → richiede sempre massime prestazioni (bambino-super) → usa metodi addestrativi → colpevolizza in caso di sconfitta	→ adegua l'allenamento fisico-atletico all'età dei propri atleti → favorisce occasioni di gioco (strutturate, semi-strutturate, libere) → educa le capacità tattiche e strategiche → ottimizza i programmi di insegnamento-apprendimento della tecnica calcistica → dedica tempo per costruire le abilità tecniche → adotta l'intercambiabilità del ruolo → utilizza la formazione aperta al <i>turn over</i> → sceglie modelli di prestazione adatti all'età → promuove i valori sportivi (lealtà, fair play) → richiede la massima partecipazione, compatibilmente con gli altri impegni → usa metodi induttivi che prevedono la partecipazione dei ragazzi → scinde l'esito della prestazione collettiva dalle prestazioni individuali

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 di 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 9c9 o 8c8 si potranno disputare due partite nelle due metà campo di un campo regolamentare, 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.

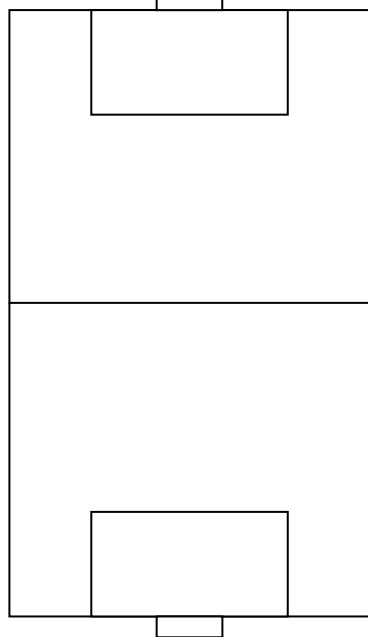
Le società potranno organizzarsi prevedendo la presenza di un tecnico per ciascuna squadra e, se possibile, il supporto di un secondo collaboratore tecnico o dirigente per organizzare le fasi successive delle attività.

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.

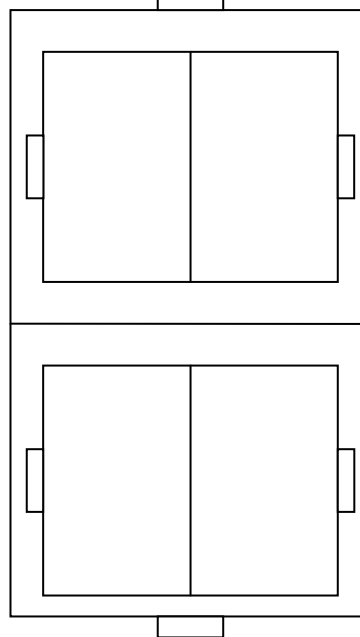
Per quanto riguarda l'arbitraggio delle gare si ricorda che dovranno essere utilizzati tecnici abilitati dal Settore Tecnico o che abbiano partecipato ai corsi CONI-FIGC, calciatori in età dalla categoria Allievi e Juniores o Dirigenti appositamente preparati tramite un corso organizzato dal Comitato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

Situazione precedente (11c11)



Situazione 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.

Tale opportunità è ancor più evidente "tracciando" i campi di gioco all'interno di un campo regolamentare, che può aprire alle società nuove e più proficue opportunità nella gestione dell'impianto di gioco: in un campo regolamentare ad esempio possono essere tracciati 2 campi di gioco trasversali per far giocare 2 gare esordienti 9c9, oppure 2 gare pulcini 7c7, oppure 1 gara Esordienti ed 1 gara Pulcini, ottimizzando al meglio spazi orari e materiali a disposizione, sfruttando le linee preesistenti (es. linea area di porta, limite area di rigore, linea di centrocampo) a seconda delle dimensioni del campo previste per la specifica categoria.

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 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 in ogni tempo di gioco, e non, come spesso avviene, per il solo motivo di effettuare le sostituzioni nel terzo tempo.

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, 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, anche con il fine di darne ampia visibilità sui canali di comunicazione del Settore Giovanile e Scolastico.

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, 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 la regola del fuorigioco non è prevista, proprio per il fatto che le caratteristiche peculiari dei giovani calciatori di questa fascia d'età, ed in particolare quelle cognitive, non lo permettono. Mentre è di recente introduzione la norma relativa al retropassaggio al portiere con alcuni piccoli accorgimenti:

- Non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo;
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi;
- Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani. ,

Resta comunque la possibilità lasciata ai tecnici delle squadre che si confrontano di non applicare tale norma e lasciare liberi i portieri di prendere la palla con le mani dopo il retropassaggio.

In seguito, nella categoria Esordienti, viene inserita integralmente la regola del "Retropassaggio al portiere", mentre quella del "Fuorigioco" viene inserita gradualmente, mettendo il limite della linea del fuorigioco al limite dell'area di rigore (sia nell'8c8 che nel 9c9).



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 trarne 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

“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 al dirigente-arbitro ed 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

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

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

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

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

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

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

COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

Prima della gara

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

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

Durante la gara

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

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

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

Dopo la gara

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

Suggerimenti e linee guida

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

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

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

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

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

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

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

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

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

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



- **La gara si disputa con le seguenti modalità:**

- Nel caso in cui le società abbiano un numero sufficiente di bambini e altri spazi di gioco, è possibile effettuare più confronti contemporaneamente nella medesima modalità di gioco o con un numero inferiore di giocatori.

- Nei primi due tempi, pertanto, non sono previste sostituzioni per i nuovi entrati, pertanto, nel secondo tempo, è possibile effettuare sostituzioni durante il gioco solo tra i bambini che hanno giocato nel primo tempo.

- Nel caso in cui, le società abbiano un numero ampio di giocatori e non sia stato possibile effettuare più partite in contemporanea ed il tempo a disposizione lo consenta, è possibile disputare il 4° tempo della durata di 15'. In tal caso, tutti i bambini devono giocare per almeno due tempi di gioco, ma non possono prendere parte a più di tre.

- In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, ma viene applicato il divieto di pressing sul portiere che riceve che non può essere attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato

- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; Il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo

- Rimessa laterale effettuata con le mani

- Rimessa dal fondo effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore

- Ogni tempo di gioco inizia da 0-0, iniziando quindi un nuovo confronto e consentire ai bambini “nuovi entrati” di “partecipare alla propria gara”

- Qualora si raggiunga una differenza di 5 reti tra una squadra e l'altra nel corso del tempo di gioco, la squadre che sta perdendo può inserire un giocatore in più in campo, fino al raggiungimento di un passivo di 3 reti.

- È previsto l'utilizzo della "GREEN CARD", il cartellino verde che premia particolari gesti di Fair Play nei confronti del gioco, degli avversari, del pubblico, etc.

- I tecnici possono richiedere un time-out della durata di 1' in ciascun tempo. Per richiederlo è necessario che il gioco sia fermo e che la palla sia in possesso della squadra che lo richiede, nella propria metà campo.

- Al termine della gara tutti i bambini devono ritrovarsi al centro del campo per salutarsi e salutare il pubblico.

- Dimensioni del campo e delle porte:

- Campo 6c6 mt 40-50 x 25-30 Porte: mt 5,00 x 1,80
- Campo 7c7 mt 50-65 x 35-45 Porte: mt 5,50 x 2,00

- Area di rigore di forma rettangolare delle seguenti dimensioni di massima:

- 6c6mt 20 x 10 7c7 mt 25 x 10

- Distanza Calcio di Rigore mt 7

Distanza della barriera mt 6



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 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.



Categoria Pulcini



REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

SHOOTOUT 2: 1 portiere

NORME REGOLAMENTARI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli "ShootOut" 2: 1, ossia tra 2 giocatori attaccanti ed il portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta, nella collaborazione e nel dribbling (1:1).
3. I calciatori che svolgono il ruolo di attaccanti partono con la palla da una distanza di mt. 20 dalla porta ed hanno il tempo massimo di 8" per terminare l'azione.
La partenza viene determinata dal fischio dell'arbitro. Dal fischio dell'arbitro parte il conteggio del tempo.
4. il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione degli attaccanti (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro)
5. Nel caso di respinta del portiere, del palo o della traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
6. Gli "Shootout 2:P" verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:
 - a. prima dell'inizio del primo tempo della gara verranno effettuati contemporaneamente n°7 azioni di "Shootout 2:P" per squadra, coinvolgendo in ciascuna azione uno dei calciatori che deve prendere parte al primo tempo, compreso il portiere. Tali giocatori saranno coloro che avranno la palla e condurranno il gioco. Le coppie saranno completate dai giocatori a disposizione.
 - b. prima del secondo tempo verranno effettuati ulteriori n°7 azioni di "Shootout 2:P" coinvolgendo allo stesso modo i calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, compreso il portiere.
 - c. Il Portiere dovrà essere quello che prende parte al tempo di gioco.
7. Il giocatore che ha la palla e conduce il gioco, ha 3 opportunità per andare in goal:
 - dribbling
 - tiro in porta
 - usufruire della collaborazione del giocatore che lo accompagna nell'azione, a cui può passare la palla per finalizzare l'azione.
8. Al termine degli "Shootout 2:P" verrà considerata la somma dei goal realizzati da entrambe le squadre nelle due fasi.
La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco).
In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.



Categoria Esordienti



REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

“SHOOTOUT”: 1:1, rigore in movimento

NORME REGOLAMENTARI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “ShootOut”: sfida 1:1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L’obiettivo è quello di favorire l’apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling (1:1).
3. Il calciatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza di mt. 20 dalla porta ed ha il tempo massimo di 8” per terminare l’azione.
La partenza viene determinata dal fischio dell’arbitro. Dal fischio dell’arbitro parte il conteggio del tempo.
4. Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l’azione dell’attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell’arbitro).
5. Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l’azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
6. Gli “Shootout” verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:
 - a. prima dell’inizio del primo tempo della gara verranno effettuati contemporaneamente n°9 “Shootout” per squadra, coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al primo tempo, compreso il portiere.
 - b. prima del secondo tempo verranno effettuati ulteriori n°9 “Shootout” coinvolgendo i calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, compreso il portiere.
7. Al termine degli “Shootout” verrà considerata la somma dei goal realizzati da entrambe le squadre nelle due fasi.
La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell’incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco).
In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.