



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36
Stagione Sportiva 2023/2024

COMUNICATO UFFICIALE N° 03/SGS del 02/08/2023

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2023/2024

*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A NOVE
UNDER 13*

ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2023/2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

PREMESSA

Al fine di valorizzare l'attività svolta dalle società appartenenti alle Leghe Professionistiche, il Settore Giovanile e Scolastico organizza un Torneo a carattere nazionale (con fasi regionali, interregionali e nazionale) che permetta a dette società di confrontarsi con continuità in una attività a loro riservata.

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

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 9vs9, modello di riferimento per la categoria Esordienti, e sarà preceduta da una rapida competizione che mette in rilievo le abilità dei singoli giocatori, nel dribbling e nel tiro in porta, così come le abilità dei giovani portieri nelle uscite basse e nella copertura della porta.

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

PROCEDURA DI ISCRIZIONE

L'iscrizione al Torneo dovrà essere effettuata entro e non oltre il **31/08/2023** alle ore 12.00 prevedendo obbligatoriamente quanto previsto dai punti A) e B) di seguito indicati:

- A) La registrazione attraverso lo Sportello Unico FIGC presso il Comitato Regionale LND territorialmente competente secondo la procedura prevista dal portale dedicato
- B) La registrazione al portale nazionale per lo specifico campionato del Settore Giovanile e Scolastico secondo la procedura prevista tramite il seguente link:
<https://www.figc.it/it/giovani/competizioni/under-13-pro/iscrizione/>

Entrambe le procedure di registrazione SONO obbligatorie per il completamento dell'iscrizione al Torneo, la mancata finalizzazione anche di una sola delle due procedure non consentirà la partecipazione ad alcuna fase del medesimo Torneo.



ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2023/2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

REGOLAMENTO GENERALE

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo a carattere Nazionale riservata alla **Categoria UNDER 13** delle società professionistiche di Serie A, di Serie B e di Serie C

L'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile nell'ambito dell'attività della categoria Esordienti FAIR PLAY. Resta inteso che nel corso di svolgimento del Torneo non sono ammessi comportamenti e atteggiamenti non consoni all'attività sportiva, respingendo forme di comportamento negativo e di non rispetto delle norme che regolano l'attività giovanile e di base.

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

Art. 1 - Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della **Categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01/01/2011 al 31/12/2011 regolarmente tesserati FIGC con la propria società per la stagione in corso.**
È possibile utilizzare un numero massimo di 3 giocatori nati nel 2012.

Non sono consentiti prestiti.

Alla fase preliminare ciascuna società può iscrivere massimo 2 squadre

Nel caso di iscrizione di 2 squadre da parte di una stessa società, al momento della pubblicazione sui comunicati ufficiali dei gruppi, le squadre saranno denominate: *Nome squadra* 1, *Nome squadra* 2.

La squadra 1 sarà quella in classifica. In caso di inserimento nello stesso girone la squadra 2 sarà considerata fuori classifica. Nel caso di inserimento in gironi diversi, la squadra 1 sarà sempre quella che avrà titolo ad accedere alla fase successiva mentre la squadra 2 sarà considerata in classifica ma non potrà accedere alla fase successiva, anche nel caso di vittoria del girone. Nel caso si verifichi quest'ultima ipotesi accederà alla fase successiva la squadra che segue in classifica.

Dalla stagione 2024/2025 sarà possibile iscrivere una sola squadra.

Art. 2 - Formula del Torneo

Il Torneo prevede:

Fase Regionale:

Sulla base delle iscrizioni pervenute e della suddivisione delle squadre nei relativi gironi, il Settore Giovanile e Scolastico affiderà ad uno o più Comitati Regionali LND l'organizzazione della Fase Regionale che verrà sviluppata in stretto coordinamento con i relativi Coordinatori Federali Regionali SGS. Tale fase, qualora il numero di iscrizioni ed esigenze logistiche e organizzative lo richiedano, potrà coinvolgere più regioni limitrofe.



ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2023/2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

Fase Interregionale:

La Fase Interregionale si svilupperà a seguito della fase Regionale. Le date, le modalità di svolgimento ed i criteri di qualificazione saranno resi noti tramite apposito comunicato, e terranno conto del numero delle Società iscritte, dei risultati ottenuti e delle necessità di natura logistica ed organizzativa.

Accederanno alla Fase Finale Nazionale un totale di 4 squadre.

Fase Finale Nazionale:

La Fase Finale Nazionale si svolgerà il 01/02 giugno 2024, in sede da stabilire secondo il format che verrà reso noto tramite apposito Comunicato.

Art. 3 - Giustizia sportiva

Nelle fasi regionali e interregionali, la Giustizia Sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo del Comitato Regionale organizzatore.

Nella fase Nazionale la Giustizia sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC. **I Referti gara devono essere inviati agli organi competenti entro le 24 ore successive alla gara.**

Si rendono altresì note le seguenti procedure:

- La violazione di quanto previsto dall'art. 9 del regolamento tecnico di giuoco sulla sostituzione di calciatori determinerà l'applicazione della sanzione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0-3
- Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.

le ammonizioni che non comportino squalifica, vengono azzerate al termine di ciascuna fase del Campionato e quindi prima della Fase Interregionale e prima della Fase Finale Nazionale.

Art. 4 - Direzione delle Gare

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

È data facoltà alle Società, purché si facciano carico dei relativi oneri finanziari, di usufruire di arbitri ufficiali dell'AIA, secondo le modalità previste dal C.U. n° 1 del Settore Giovanile e Scolastico punto e) pag. 10.

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

Art. 5 - Saluti

In occasione di ogni incontro i partecipanti alla gara dovranno salutarsi fra loro, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo insieme all'arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 6 – Il campo di gioco

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

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

La dimensione dell'Area di Rigore è delle seguenti valori:

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

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

- Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;
- Orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto. In tal caso è possibile utilizzare una sola metà del campo a 11.

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

Art. 7 - Pallone

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

Art. 8 – Modalità di svolgimento e durata delle gare

Le squadre si confronteranno in Gare 9vs9 della durata complessiva di 60' minuti suddivisi in 3 tempi da 20' minuti ciascuno ed abbinata ad almeno una delle seguenti proposte (vedi allegato "Modalità di gioco U12/U13"):

- Proposte Pre - Gara (Situazioni di Gioco 4:4 e 5:5)
- Multipartite
- 4° Tempo di gioco

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

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

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

Calcio di rigore: 9 metri

Distanza della barriera: 7 metri

Art. 9 – Sostituzione dei giocatori

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

Art. 10 – Punteggi e classifiche

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

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

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

A ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "GARA"

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

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GARA</u>
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

B) **ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “PROPOSTE PRE-GARA”, “MULTIPARTITE” E “4° TEMPO DI GIOCO”**

Alla squadra che risulterà vincitrice nella sfida delle **“PROPOSTE PRE-GARA”**, il cui punteggio è dato dalla somma dei goal realizzati nelle due situazioni di gioco, verrà assegnato **un punto** da aggiungere al risultato della **“GARA”** per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

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

Allo stesso modo, la disputa del 4° tempo di gioco, va a sommarsi al punteggio “Gara” con un ulteriore punto da aggiungere al risultato in favore della squadra che ha vinto il tempo di gioco, o ad entrambe le squadre in caso di parità.

C) **ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”**

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

- 3 punti in caso di vittoria
- 1 punto in caso di parità
- 0 punti in caso di sconfitta

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

1. Esito degli incontri diretti (risultato finale dei 3 tempi di gioco)
2. Esito delle “Proposte Pre-Gara” negli incontri diretti
3. Esito delle “Multipartite” negli incontri diretti
4. Esito del “4° Tempo di gioco” negli incontri diretti
5. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria “BONUS”
6. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria “FAIR PLAY”
7. Sorteggio

D) **ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “BONUS”**

Per il punteggio **“BONUS”** valgono i seguenti parametri, che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati delle gare, andranno a contribuire alla determinazione della “Graduatoria di Merito” per l’accesso alle successive fasi previste.

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



ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2023/2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

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

Publicato in Roma il 02 /08/2023

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:

- *Modulo variazione gare*
- *Modalità di gioco U12/U13*



UNDER 13
PRO SETTORE GIOVANILE
E SCOLASTICO



TORNEO NAZIONALE UNDER 13 PRO 2023/2024
1^a fase

RICHIESTA VARIAZIONE GARA

(da comunicare entro i termini previsti dal Comitato/Coordinamento organizzatore)

La Società _____

CHIEDE

che la gara

in calendario il _____ alle ore _____ presso il campo _____

venga disputata il _____ alle ore _____ presso il campo _____

La variazione viene richiesta per il seguente motivo:

La variazione è stata concordata con il sig. _____

avente la qualifica di _____ della società _____

Timbro e firma società richiedente

Timbro e firma per accettazione

Data _____

Riservato al Comitato/Coordinamento Regionale S.G.S.

Pervenuto il _____



GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

CATEGORIA U12/U13

TUTTI

Definisci
le regole delle
competizioni
in base alle
necessità dei
giovani giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 1
07 LUGLIO 2023



MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

CATEGORIA U12/U13

Il modello di competizione per la categoria U12/U13 propone la realizzazione di tre *attività aggiuntive* da abbinare ai tre tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

 **Proposte Pre-gara (Situazioni di gioco + duello)**

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

Queste attività aggiuntive si realizzano prima, durante e dopo lo svolgimento della partita, nella figura sottostante viene proposto graficamente il loro abbinamento ai tre tempi di gara. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 20'

2° tempo di gioco 20'

3° tempo di gioco 20'

4° tempo di gioco 20'

1° tempo Multi-partita 20'

2° tempo Multi-partita 20'



La struttura dei modelli di competizione ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**. I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi attraverso il materiale informativo redatto dalla FIGC, SGS.

★ **"GIOCARRE TUTTI":**
Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.



★ **"GIOCARRE DI PIÙ":**
Si aumenta il tempo di impegno motorio in contesto di partita.



★ **"GIOCARRE MEGLIO":**
Si variano le esperienze di gara per garantire una formazione completa.





INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13	pag. 4
	Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 12
3	<i>4^ tempo di gioco</i>	pag. 17
4	Punteggio di gioco ed esempi organizzativi	pag. 19
5	Aggiornamenti	pag. 23



1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di Gioco 4 contro 4 • U12/U13

Situazioni di Gioco 5 contro 5 • U12/U13

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

1) Titolo: "Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13"

Dimensioni del campo (figura 1):

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

Durata: almeno 5 minuti.

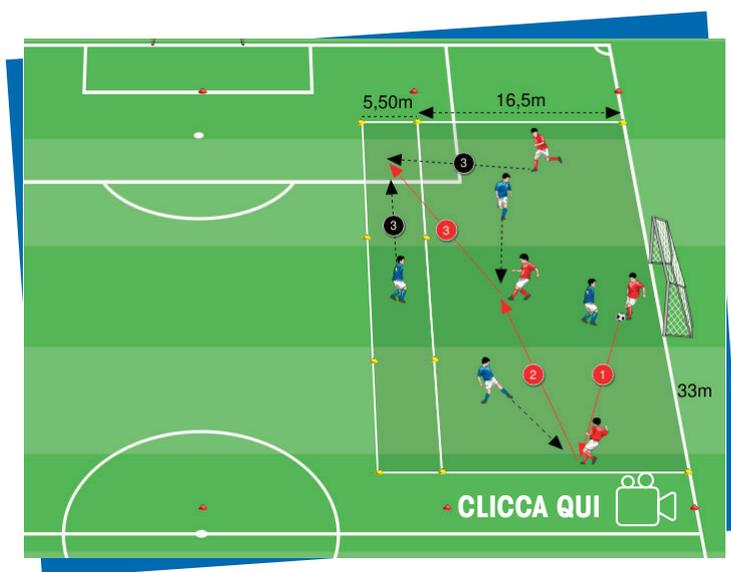


Figura 1

DESCRIZIONE

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

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco. Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

REGOLE DEL GIOCO

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

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





Inserimento in area di meta. La meta della squadra a difesa della porta si considera valida solo se il giocatore che ha toccato la palla all'interno dell'area di meta, al momento dell'ultimo tocco da parte del proprio compagno che gliel'ha trasmessa, si trovava ancora all'interno dell'area di gioco principale: i giocatori a difesa della porta non possono quindi attendere la palla stazionando già all'interno dell'area di meta. Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio rivolto all'avversario che si inserisce e cercare di contendergli la palla senza mai uscire dal suo spazio di competenza. L'inserimento in area di meta può avvenire anche da situazioni di palla inattiva: calci di punizione; rimesse laterali.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di gioco ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 9 metri.

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

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

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

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

Due casi "limite":

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

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



2) Titolo: "Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13"

Dimensioni del campo (figura 2):

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



Figura 2

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

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

Le modalità di acquisizione del modello di gioco vengono descritte in un'apposita sezione all'interno di questo documento (vedi pagina 21)

REGOLE DEL GIOCO

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

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

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore in fase difensiva viene punito con un calcio di rigore, all'esterno della stessa i falli e le scorrettezze vengono puniti attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 9 metri.





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

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo si rispettano le regole del gioco del calcio tranne che nel caso specifico presentato di seguito:

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

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

Due casi "limite":

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

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





DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento della "Situazione di Gioco 4 contro 4 • U12/U13" e "Situazione di Gioco 5 contro 5 • U12/U13" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

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

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di competizione previste nelle categorie U8/U9 e U10/U11.

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

Dimensioni del campo (figura 3):

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

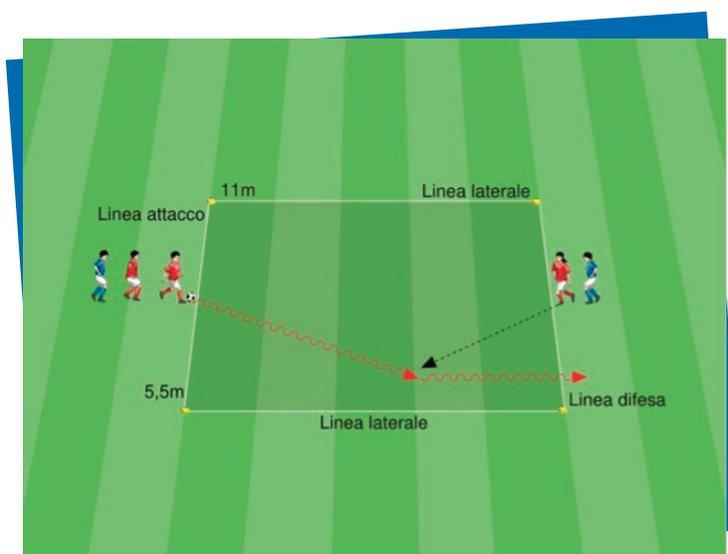


Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 4 contro 4* e *5 contro 5* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco. I giocatori vengono inizialmente disposti come da figura 3.

DESCRIZIONE

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

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





REGOLE

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

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

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

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



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

Dimensioni del campo (figura 4):

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

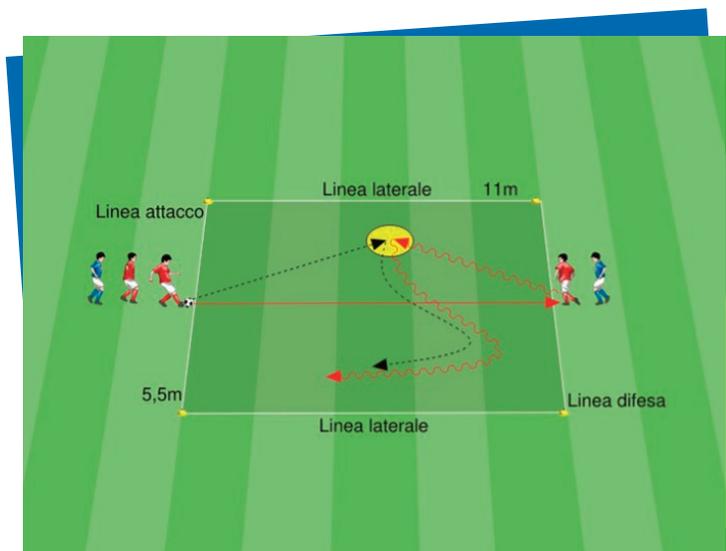


Figura 4

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 4 contro 4* e *5 contro 5* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco. I giocatori vengono inizialmente disposti come da figura 5.

DESCRIZIONE

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

REGOLE

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

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

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

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





COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA: (SITUAZIONI DI GIOCO 4 CONTRO 4 E 5 CONTRO 5, DUELLO)

1) *Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13:*

- ⊗ **6 delimitatori** per definire l'area di gioco principale (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9).
- ⊗ **4 delimitatori** per definire la profondità dell'area di meta.

2) *Situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13:*

- ⊗ **6 delimitatori** (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9).
- ⊗ **6 delimitatori** per prolungare l'area di rigore fino alla metà del campo delimitato per la partita 9 contro 9 o per definire l'area di gioco aggiuntiva qualora la metà campo sia più lunga dei 33 metri previsti come profondità massima della situazione 5 contro 5.

3) *Situazioni di Duello*

- ⊗ **4 delimitatori** per ogni rettangolo di gioco realizzato.

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

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

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

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le *Proposte pre-gara* possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 9 contro 9, U12/U13.

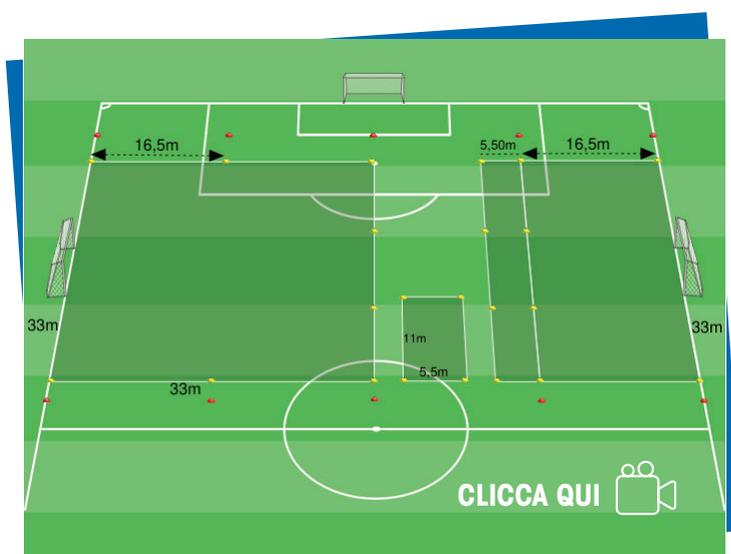


Figura 5





2



MULTI-PARTITE



MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

Le attività di *Multi-partita*, così come le proposte di *Duello*, hanno un **regolamento ed una struttura più flessibile** rispetto alle *Situazioni di Gioco* proposte nel modello di competizione per l'Attività di Base.

Queste attività **non prevedono un punteggio** e, dovendo svolgersi al di fuori dei rettangoli di gioco delimitati per le partite, hanno **misure flessibili** che si adattano a dimensioni e disponibilità dei vari campi di gioco.

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

INDICAZIONI DI GIOCO:

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

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

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

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





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

DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO:

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

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



Figura 6





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

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

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



ESEMPI DI REALIZZAZIONE DEI CAMPI PER LA MULTI-PARTITA NELLE GARE U12/U13

Di seguito vengono proposti due esempi di realizzazione dei campi per la *Multi-partita*. A seconda del numero di giocatori partecipanti alla gara e degli spazi a disposizione possono essere applicate soluzioni organizzative che si adattano a tutte le situazioni possibili.

ESEMPIO 1 (figura 7)

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



Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

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

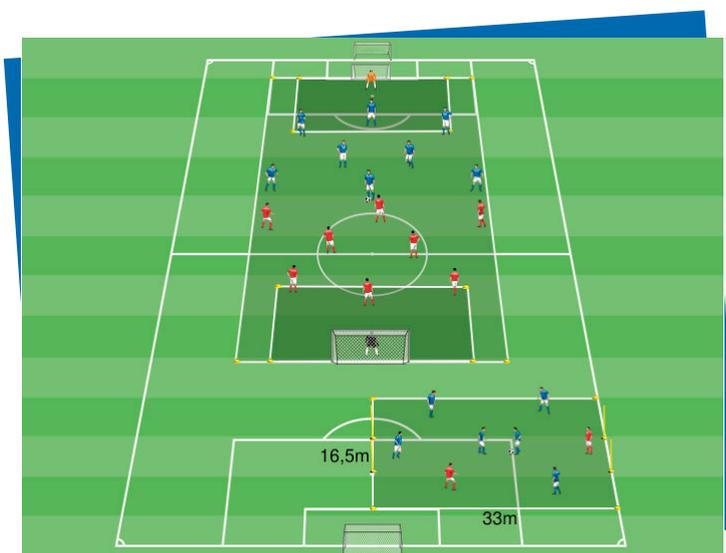


Figura 8



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





3



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

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

Tra tutte le attività promosse nel modello di gioco 2023/2024, il 4° tempo di gioco è quella di più semplice realizzazione, tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

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

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

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





4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

Come già anticipato nelle spiegazioni delle tre attività aggiuntive che si abbinano ai tempi di gioco della partita, solo una di queste proposte prevede un punteggio da registrare nel referto di gara.

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	RISULTATO
<i>Situazione di gioco</i>	✗
Tempi della partita (compreso l'eventuale 4° tempo di gioco)	✓
<i>Duello</i>	✗
<i>Multi-partita</i>	✗

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

★ 1 Punto per ciascun tempo vinto o pareggiato senza calcolare la somma delle reti realizzate. Nella tabella esemplificativa alcuni esempi di punteggio di gara con 3 o 4 tempi di gioco realizzati.

TEMPI DI GIOCO	ESEMPI	PUNTEGGIO
3	Pareggio in tutti e tre i tempi della partita	3-3
3	Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre	3-2
3	Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3-1
3	Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi	3-0
4	Una vittoria per squadra e due pareggi	3-3
4	Due vittorie di una squadra, un pareggio ed una vittoria dell'altra	3-2
4	Pareggio in tutti e quattro i tempi della partita	4-4
4	Tre tempi vinti da una squadra e uno dall'altra	3-1

Si ribadisce che le *Situazioni di gioco*, il *Duello* e la *Multi-partita*, pur non prevedendo un punteggio da registrare nel referto gara, vanno valorizzati cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.

Per quanto riguarda gli altri aspetti del regolamento di gioco nel contesto di competizione non trattati all'interno di questo documento, fare riferimento al C.U. Numero 1 del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC ed alle apposite circolari esplicative (scaricabili dal sito www.figc.it/it/giovani).





ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U12/U13

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

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

n° giocatori	ESEMPIO 1					
	Squadra A			Squadra B		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	0 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	0 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		/	9 in 9c9		/

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento

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

n° giocatori	ESEMPIO 2					
	Squadra A			Squadra B		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	6 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	2 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	6 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	*2 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento



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



Esempio 3: Squadra "A", 18 giocatori in lista; Squadra "B", 18 giocatori in lista.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 3					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	18			18		
Fase 1 - almeno 5'	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	9 in 1c1	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	9 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	5 in 5c5 DIF	4 in 4c4 DIF	*9 in 1c1	5 in 5c5 OFF	4 in 4c4 OFF	*9 in 1c1
Fase 3 - 20'	9 in 9c9		*MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 4 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA	9 in 9c9		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 20'	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa	9 in 9c9		MULTI-PARTITA facoltativa

Specifiche sulla rotazione dei giocatori tra la fase 1 e la fase 2 di gioco:

- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le proposte di duello 1 contro 1, nella fase 2 devono obbligatoriamente svolgere una delle due Situazioni di Gioco previste andando così a sostituirsi ai propri compagni.
- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le Situazioni di Gioco 4 contro 4 e 5 contro 5 e che non vengono sostituiti dai compagni impegnati nei duelli 1 contro 1, durante la fase 2 possono giocare in una qualsiasi delle due Situazioni di Gioco previste (anche la stessa realizzata durante la fase 1).

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 9 contro 9, rimane valido il regolamento di gioco per la categoria U12/U13.





5



AGGIORNAMENTI

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



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



VERSIONE 1
07 LUGLIO 2023