



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Staff ADB Vercelli: Paolo Biasotto ed Elena Mirabelli

Attività di Base

Del. Vercelli

Stag.2022/23
FEBBRAIO 2023

comvercelli@Ind.it / base.vercellifigc.sgs@gmail.com



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

ATTIVITA' UFFICIALE FASE PRIMAVERILE

Attività ufficiale dal 18/19 febbraio al 29/30 aprile
9-10 weekend, pasqua esclusa

18-19 / 25-26 FEBBRAIO

4-5 / 11-12 / 18-19 / 25-26 MARZO

1-2 / 15-16 / 22-23 / 29-30 APRILE



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme



REFERTO PER TUTTE LE CATEGORIE DI BASE



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme



MODALITA' DI GIOCO

Attività di base

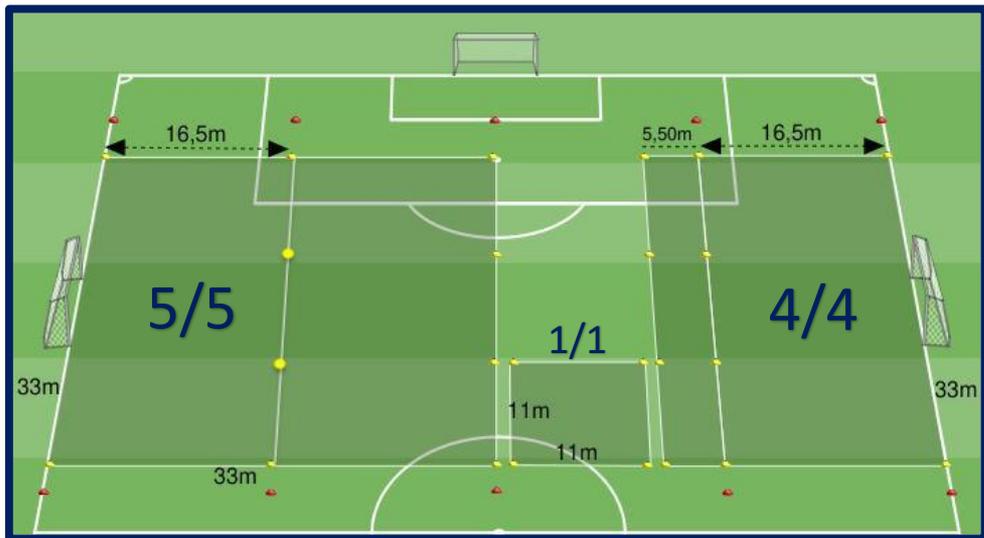
”

ATTIVITA' ESORDIENTI

”

ATTIVITÀ UFFICIALE

Esordienti



Le due situazioni di gioco previste, in abbinamento ai tempi di gioco 9/9 si svolgono realizzando una proposta 4/4 e un 5/5, anticipando lo svolgimento della gara, su due turni da 5 minuti.

ESEMPIO:

- **FASE 1 – Svolgimento delle 2 situazioni (small sided games), DURATA 5 MINUTI**
 - **FASE 2 - Svolgimento delle 2 situazioni (small sided games) invertendo obiettivi di gioco e giocatori DURATA 5 MINUTI**
 - **FASE 3 – tempo di gara di 20 min.**
 - **FASE 4 – tempo di gara di 20 min.**
 - **FASE 5 – tempo di gara di 20 min.**
- Eventuale FASE 6 con lo svolgimento di un 4 tempo in accordo tra le società

Le 2 situazioni di gioco vengono svolte contemporaneamente e ARBITRATE dai 2 allenatori delle due squadre coinvolte.

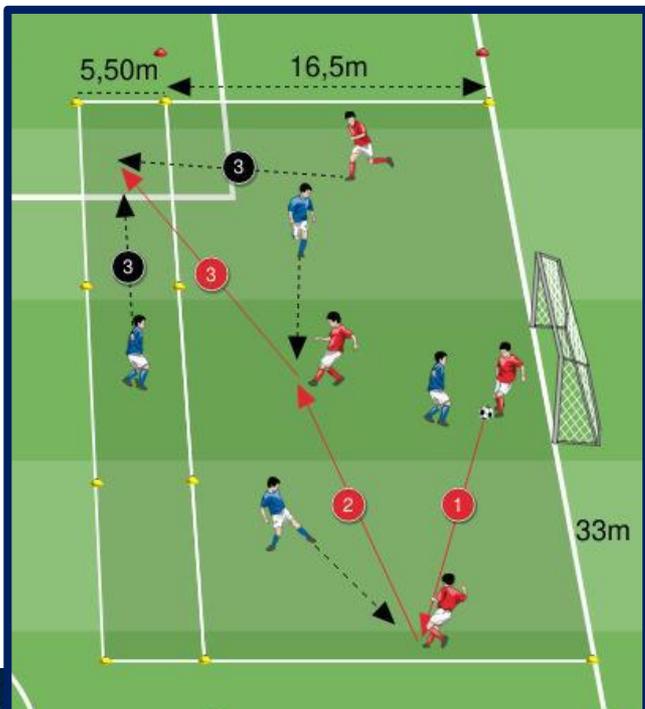
I giocatori eccedenti ai primi 9 che scendono in campo nel primo tempo di gara (fase 3) hanno la possibilità di svolgere un'attività di 1/1.

SITUAZIONE di gioco 4/4



- **LARGHEZZA: 33 M - LUNGHEZZA 22 M - AREA DI META: 5,5 M**
 - **DURATA: 5 Minuti**
 - **DESCRIZIONE:** All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita si svolge una situazione di gioco 4/4 nella quale una squadra (blu) ha il compito di fare goal nella porta, difesa da un portiere; L'altra squadra (rossa) ha il compito di costruire un'azione di gioco che permetta l'inserimento di un compagno nell'area di meta.
 - **SQUADRA CHA ATTACCA LA PORTA:** schiera 3 giocatori all'interno dell'area di gioco e uno all'interno dell'area meta, quest'ultimo non potrà mai entrare all'interno dell'area di gioco. Questo giocatore funge da sostegno per i compagni e non potrà fare goal. In seguito ad ogni goal o ad un punto effettuato da un giocatore avversario il sostegno può essere sostituito da un compagno coinvolto nella situazione.
 - **SQUADRA IN COSTRUZIONE:** schiera 4 giocatori nell'area di gioco, cercando di trasmettere palla ad un suo giocatore all'interno dell'area di meta. Il punto si ottiene soltanto se la palla viene fermata all'interno dell'area meta delimitata e se al momento della trasmissione non si trova all'interno dell'area di meta, in breve non si può stazionare all'interno di questa area delimitata.
- Il giocatore della squadra (sostegno) posto all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio e cercare di contendere la palla senza però mai uscire dallo spazio di competenza

SITUAZIONE di gioco 4/4



Nella Situazione di gioco 4 contro 4 U12/U13 non è prevista la regola del fuorigioco.

Come riprende il gioco in seguito all'uscita della palla dal campo:

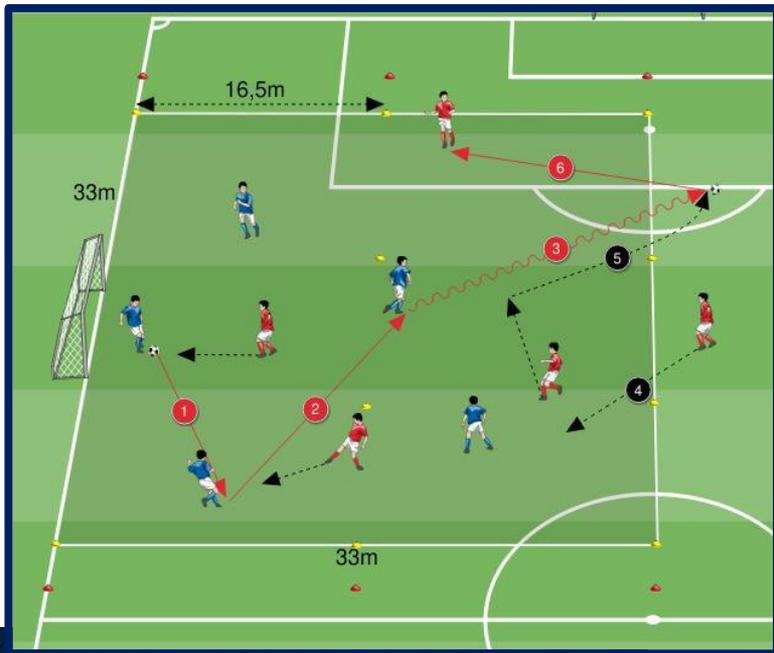
- Quando, la palla esce lateralmente e dalla linea di fondo campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che ricerca il goal, rimesse laterali e calci d'angolo vengono effettuati secondo il regolamento del gioco del calcio.
- Quando, la palla esce passando dall'area di meta e la ripresa del gioco spetta alla squadra che ricerca il goal, l'inizio dell'azione avviene sempre attraverso un possesso di palla da parte del giocatore sostegno.
- Quando, la palla esce dalla linea di fondo campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale inizia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta: decidendo poi se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso con i piedi (in questo caso, mettendo la palla a terra, permette l'eventuale intervento da parte degli avversari).
- In tutti gli altri casi, la ripresa del gioco avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta.

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.

Casi "limite":

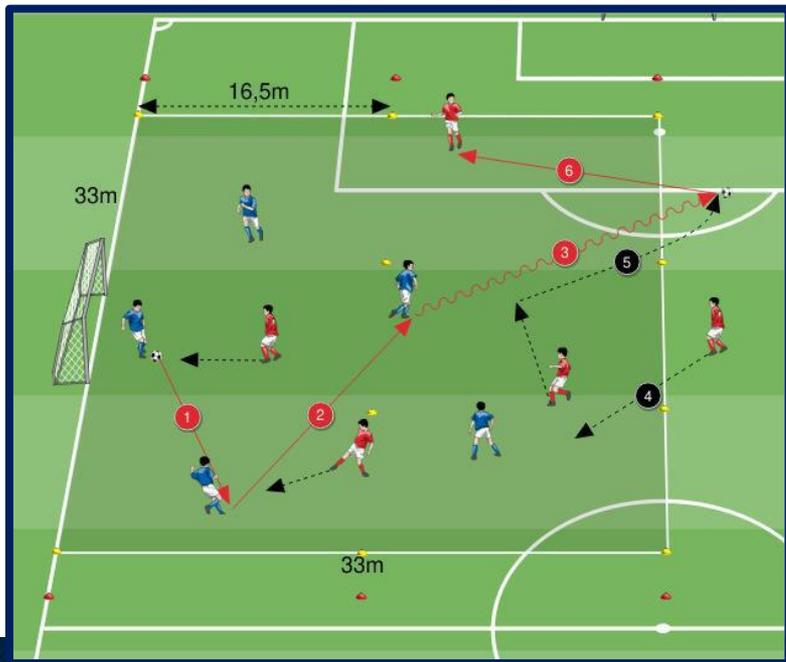
- Il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta esce dall'area di meta entrando nell'area di gioco: l'infrazione viene punita attraverso una rimessa in gioco con le mani effettuata da parte del portiere.
- I giocatori della squadra a difesa della porta perdono tempo ritardando la ripresa del gioco: l'infrazione viene punita attraverso un possesso di palla a favore del giocatore sostegno.

SITUAZIONE di gioco 5/5



- **LARGHEZZA: 33 M - LUNGHEZZA: metà campo (max 33 M)**
AREA DI RIGORE: 16,5 M definendo una linea di metà
 - **DURATA:** 5 Minuti
 - **DESCRIZIONE:** Si svolge una situazione di gioco 5/5 nella quale una squadra (**rossa**) ha il compito di fare goal nella porta difesa da un portiere; L'altra squadra (**blu**) cerca di condurre la palla oltre la linea di meta.
 - **SQUADRA CHA ATTACCA LA PORTA** totalizza un punto ogni goal effettuato. Questa squadra mantiene sempre un giocatore all'esterno della linea di fondo campo in qualità di sostegno, questo giocatore non potrà mai entrare all'interno del campo di gioco. Viene sostituito ad ogni punto realizzato o subito.
 - **SQUADRA IN DIFESA DELLA PORTA:** totalizza un punto ogni volta che un suo giocatore riesce a superare la linea di meta in conduzione. Il giocatore non può ricevere palla al di là della line di fondo campo.
- All'interno dell'area di rigore (16,5m) ogni fallo effettuato dai difendenti verrà punito con un calcio di rigore, mentre all'esterno dell'area di rigore verrà battuto un calcio di punizione.**
- ALL'INTERNO DELL'AREA DI RIGORE VIGE LA REGOLA DEL FUORIGIOCO**

SITUAZIONE di gioco 5/5



Nella Situazione di gioco 5 contro 5 U12/U13 la regola del fuorigioco è prevista all'interno dell'area di rigore.

Come riprende il gioco in seguito all'uscita della palla dal campo:

- Quando, la palla esce lateralmente e dalla linea di fondo campo e la ripresa dello stesso spetta alla squadra che ricerca il goal, rimesse laterali e calci d'angolo vengono effettuati secondo il regolamento del gioco del calcio.
- Quando, la palla esce passando dalla linea di meta e la ripresa del gioco spetta alla squadra che ricerca il goal, l'inizio dell'azione avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore sostegno.
- Quando, la palla esce dalla linea di fondo campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta questa avviene con una rimessa da fondo-campo battuta dal portiere. In questa situazione i giocatori della squadra che deve fare gol hanno l'obbligo di permettere l'avvio dell'azione collocandosi all'esterno dall'area di rigore.
- In tutti gli altri casi, la ripresa del gioco avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta.

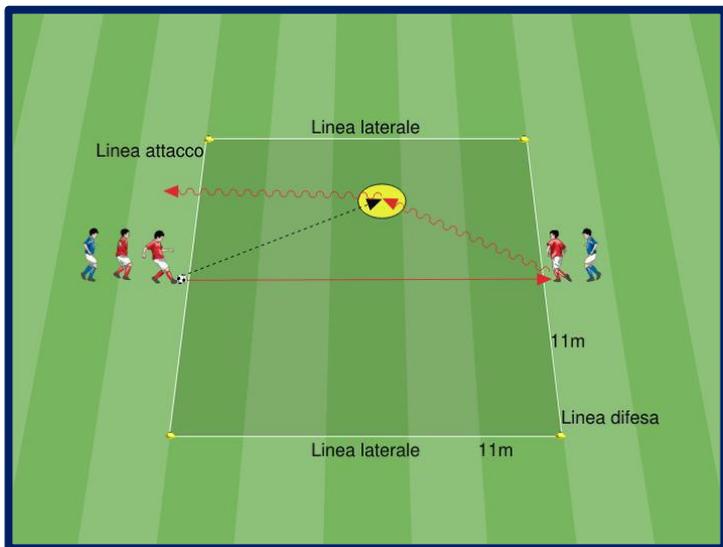
All'interno dell'area di rigore, ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore.

Casi "limite":

- Il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta entra in campo superando la linea di meta: la ripresa dell'azione successiva avviene attraverso una rimessa da fondo-campo da parte del portiere.
- La palla esce oltre i limiti della linea di meta: la ripresa del gioco avviene sempre attraverso un possesso del pallone da parte del giocatore a sostegno.
- I giocatori della squadra a difesa della porta perdono tempo ritardando la ripresa del gioco: l'infrazione viene punita attraverso un possesso di palla a favore del giocatore sostegno.

SITUAZIONE

1/1



- **LARGHEZZA: 11 M - LUNGHEZZA: 11 M**

- **1 contro 1 SUPERA L'AVVERSARIO**

DESCRIZIONE: In ogni campo di gioco vengono definite una linea d'attacco, una linea di difesa e due linee laterali. Dietro la linea di attacco si posizionano i giocatori in possesso di una palla per ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1/1 nel quale gli attaccanti partendo dalla propria linea hanno il compito di superare la linea difensiva in conduzione senza farsi intercettare il pallone.

Qualora il difendente riesca a conquistare il pallone potrà a sua volta cercare di sorpassare la linea di attacco.

L'azione si considera terminata ogni qual volta la palla esca dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione i giocatori invertono l'ordine di partenza posizionandosi in fila dietro agli altri giocatori.

- **1 contro 1 MANTENGO IL POSSESSO DELLA PALLA**

DESCRIZIONE: L'attaccante in possesso della palla trasmette la stessa al difendente, il quale entrando all'interno del quadrato dovrà proteggere il pallone, in seguito al passaggio l'attaccante cercherà immediatamente la riconquista della sfera. Questo duello ha una durata di 8 secondi, al termine dei quali il giocatore che si trova in possesso della palla otterrà il punto.

In caso di fuoriuscita del pallone, l'azione si considererà conclusa.

Al termine dell'azione i due giocatori invertiranno le posizioni.

PUNTEGGIO DI GIOCO



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Nella fase 1 e nella fase 2 dell'incontro tra le 2 società coinvolte nell'incontro si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fasi offensive delle 2 situazioni di gioco. La squadra che ha quindi totalizzato il maggior numero di goal, realizza un punto valido per l'incontro che si somma ai risultati dei tempi di gioco della partita 9 contro 9.

In caso di parità nel numero di reti realizzate dalle 2 squadre, vengono sommati il numero di mete e di passaggi con l'inserimento totalizzati nei 2 turni del gioco e risulterà vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito.

In caso di ulteriore parità nel punteggio, si assegna un punto ad ognuna delle 2 squadre.