



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

**COORDINAMENTO
PIEMONTE E VALLE D'AOSTA
Delegazione di AOSTA
Stagione 2023/24**



Di cosa parleremo oggi

- Modalità di gioco
- categorie attività di base
- Giochi a confronto
- L'organizzazione delle gare - Referti
- Sistema di riconoscimento scuole di calcio
- Progetti attività scolastica

Referente ADB :

Marco Giovanazzo

Referente Attività scolastica:

Rosario Colosimo

ao.referti@gmail.com – comaosta@Ind.it
marco.giovi66@gmail.com 336693885



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

MODALITA' DI GIOCO

Attività di base

Tabella riepilogativa dei limiti d'età nelle categorie di base

CATEGORIA	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI PARTECIPAZIONE	POSSIBILITA' DI
Piccoli Amici	2017 – 2018 (5 anni compiuti)	2019, dopo il compimento del 5° anno di età	
Primi Calci	2015 e 2016	2017, dopo il compimento del 6° anno di età (no 2018)	
Pulcini età mista	2013 – 2014	2015, dopo il compimento dell'8° anno di età (no 2016)	
Pulcini 1° anno	2014	3 nati nel 2015, dopo il compimento dell'8° anno di età	
Pulcini 2° anno	2013	3 nati nel 2014	
Esordienti età mista	2011 – 2012	2013, dopo il compimento del 10° anno di età (no 2014)	
Esordienti 1° anno	2012	3 nati nel 2013, dopo il compimento del 10° anno di età	
Esordienti 2° anno	2011	3 nati nel 2012	

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

CATEGORIA	ATTIVITÀ DI GARA	ETÀ DI RIFERIMENTO
Piccoli Amici	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare 2c2 o 3c3 alternate a giochi di abilità tecnica	5 - 6 anni (dall'1.1.2017, purché abbiano compiuto 5 anni)
Primi Calci	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare 4c4 - 5c5 abbinata a Proposte Pre-Gara 2c2 e 3c3; Multipartita; 4° Tempo	7 - 8 anni (2015 e 2016, ed eventualmente 2017, dopo il compimento del 6° anno di età)
Pulcini 1° anno	Gare 7c7 o 5c5 (var. 6c6) abbinata a: Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4; Multipartita; 4° Tempo	9 anni (2014)
Pulcini età mista	Gare 7c7 o 5c5 (var. 6c6) abbinata a: Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4; Multipartita; 4° Tempo	9-10 anni (2013 e 2014, ed eventualmente 2015 dopo il compimento dell'8° anno di età)
Pulcini 2° anno	Gare 7c7 o 5c5 (var. 6c6) abbinata a: Proposte Pre-Gara 3c3 e 4c4; Multipartita; 4° Tempo	10 anni (2013)
Esordienti 1° anno	Gare 9c9 o 7c7 (var. 8c8) abbinata a: Proposte Pre-Gara 4:4 e 5c5; Multipartita; 4° Tempo	11 anni (2012)
Esordienti età mista	Gare 9c9 o 7c7 (var. 8c8) abbinata a: Proposte Pre-Gara 4:4 e 5c5; Multipartita; 4° Tempo	11 - 12 anni (2011 e 2012, ed eventualmente 2013, dopo il compimento del 10° anno di età)
Esordienti 2° anno	Gare 9c9 o 7c7 (var. 8c8) abbinata a: Proposte Pre-Gara 4:4 e 5c5; Multipartita; 4° Tempo	12 anni (2011)

Per ulteriori dettagli, vedere l'Allegato n°1, mentre nell'Allegato n°2 è possibile acquisire informazioni circa le Modalità di Gioco nelle categorie di base.

FIGC SGS PIEMONTE VDA



**ATTIVITA'
PICCOLI
AMICI**





Si mette a conoscenza l'attività da svolgere con la categoria dei **Piccoli Amici**.

L'attività dei Piccoli verrà svolta sempre in modalità concentrazione, ma giocando a due squadre come da esempio sotto indicato, svolgendo durante l'attività 4 CONFRONTI IN CONTEMPORANEA A GIRARE, con la tempistica di 10 minuti per stazione di gioco.

Concentramento a 4 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3 – squadra 4

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1

Squadra 3 – squadra 4 → campo di gioco squadra 3

Secondo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 3 → campo di gioco squadra 1

Squadra 2 – squadra 4 → campo di gioco squadra 2

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 4 – squadra 1 → campo di gioco squadra 4

Squadra 3 – squadra 2 → campo di gioco squadra 3

Concentramento a 3 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1

Squadra 3 Riposa

Secondo week end la seconda nominata ospita

Squadra 2 – squadra 3 → campo di gioco squadra 2

Squadra 1 Riposa

Terzo week end la prima nominata ospita

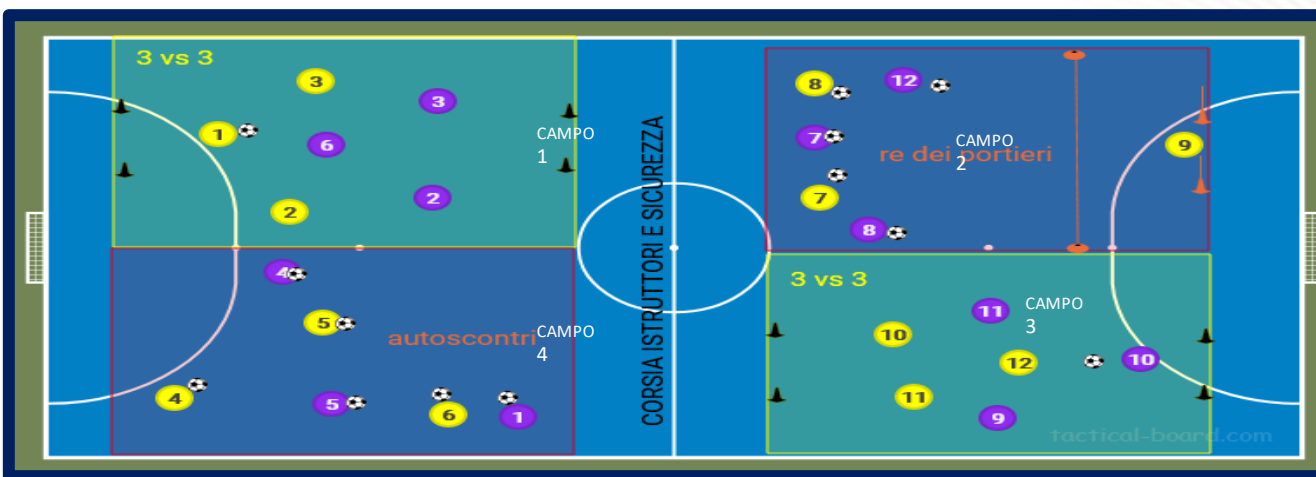
Squadra 3 – squadra 1 → campo di gioco squadra 3

Squadra 2 Riposa



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme



MODALITÀ DI GIOCO

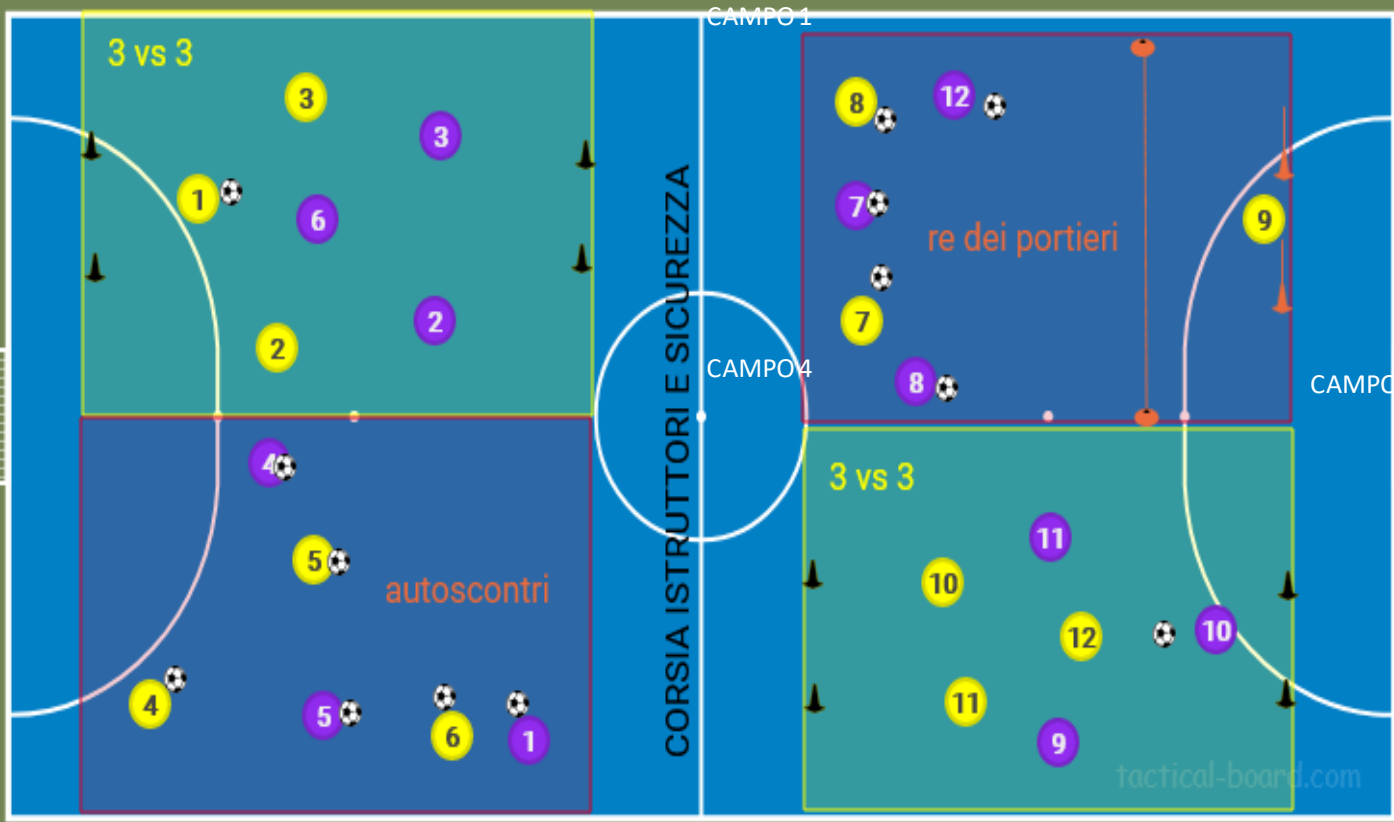
- Le squadre devono presentarsi con almeno 12 giocatori, chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 12 giocatori **SALTUARIAMENTE E PER PARTICOLARI CONTINGENZE** è comunque tenuto a disputare il gioco abilità tecnica eventualmente facendosi prestare dei giocatori dalla squadra avversaria
- Ogni squadra si divide in 4 sottogruppi (A1,A2,A3 E A4 - B1,B2, B3 e B4)
- 4 Stazioni da effettuarsi in contemporanea dalla durata di 12 minuti ciascuna.
- Le rotazioni si effettueranno secondo questa modalità: La squadra «A» che ospiterà l'attività ogni 12 minuti girerà nelle stazioni in **SENSO ORARIO** (esempio da campo 1 a campo 2 e così via)
- La squadra «B», ovvero la squadra che sarà ospitata ogni 12 minuti girerà nelle stazioni in **SENSO ANTIORARIO** (esempio da campo 1 a campo 4 e così via)

3 FASI DI ATTIVITÀ,
COMPOSTE DA 4 STAZIONI
DI GIOCO A GIRARE (vedi foto)

14-15 OTTOBRE
21- 22 OTTOBRE
29 – 30 OTTOBRE

04 – 05 NOVEMBRE
11– 12 NOVEMBRE
18 – 19 NOVEMBRE

26 – 27 NOVEMBRE
02 – 03 DICEMBRE
09 – 10 DICEMBRE



MODALITÀ DI GIOCO

Piccoli Amici



Proposta di gioco cat. Piccoli Amici

Ogni squadra deve essere composta minimo da 6 calciatori massimo 10/12

I tre giochi individuati sono:

IL RÈ DEI PORTIERI – GLI AUTOSCONTRI – 3 VS 3

Il materiale è quello indicato nella descrizione dei giochi

Preparo i quattro campi e in contemporanea giocano le due squadre. Ogni squadra divide i bambini in quattro gruppi e si posizionano nei campi di gioco, così che nelle stazioni dell'attività creata ci siano sempre due gruppi di squadre diverse che si confrontano per svolgere il gioco proposto. Ogni 12 minuti i gruppi ruotano secondo indicazioni andando ad occupare un nuovo campo per svolgere un nuovo gioco.

Due squadre composte da 12 bambini.

Per gli incontri porticine per 3vs3 o anche coni per segnalare, palloni N° 3 per tutte le attività, cinesini per delimitare le zone di attività. Consigliamo di lasciare un corridoio per istruttori e di sicurezza.

Misure dei campi in base ai giochi e allo spazio a disposizione

Totale 48 minuti di gioco.

RE DEI PORTIERI



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

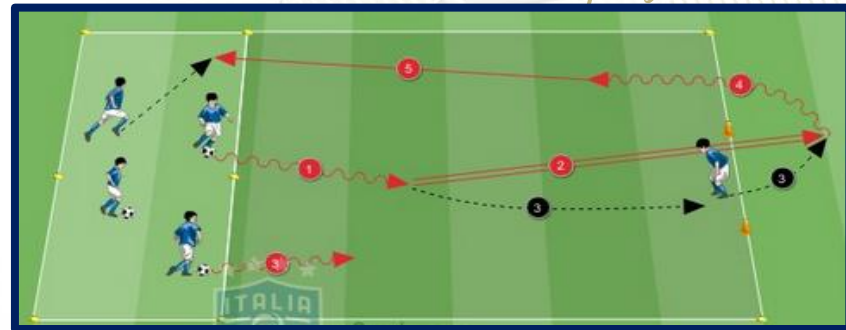
evolution
programme

Area di gioco: 20x20 metri

- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.
- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara all'azione successiva.
- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).
- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

GLI AUTOSCONTRI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

- Area di gioco: 18x18 metri

- Giocatori: 6

- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

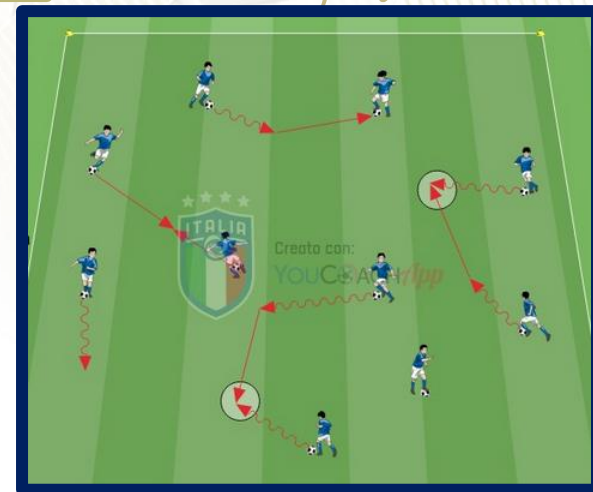
- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando

si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.

- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.

- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il

numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.



VARIANTI • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede

(sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).

- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.

- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

FIGC SGS PIEMONTE VDA



**ATTIVITA'
PRIMI
CALCI**



Si mette a conoscenza l'attività da svolgere con la categoria dei primi calci. L'attività dei Primi verrà svolta sempre in modalità concentrazione, ma giocando a due squadre come da esempio sotto indicato, svolgendo durante l'attività la partita e contemporaneamente il gioco a confronto, in due impianti diversi.

Concentramento 1 A.Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3 – squadra 4

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2

Squadra 3 – squadra 4

Secondo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 3

Squadra 2 – squadra 4

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 4 – squadra 1

Squadra 3 – squadra 2

**Attività ufficiale
dal 15 – 16 Ottobre
al 10 – 11 Dicembre**

14 – 15 10 (4 PORTE – PARTITA)

21 – 22 10 (2 VS 2 – PARTITA)

28 – 29 10 (3 vs 2 – PARTITA)

04 -05 11 (PALLA BASE – PARTITA)

11 – 12 11 (4 PORTE – PARTITA)

18 – 19 11 (2 VS 2 – PARTITA)

25 – 26 11 (3 VS 2 – PARTITA)

02 – 03 12 (PALLA BASE – PARTITA)

09 – 10 12 (4 PORTE – PARTITA)

MODALITA' DI GIOCO



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Primi calci

- Le squadre devono presentarsi con almeno 10 giocatori, chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 10 giocatori **SALTUARIAMENTE E PER PARTICOLARI CONTINGENZE** è comunque tenuto a disputare il gioco abilità tecnica eventualmente facendosi prestare dei giocatori dalla squadra avversaria
- Ogni squadra si divide in 2 sottogruppi (A1 e A2, B1 e B2, ecc.)
- Si giocano 4 tempi da 12 minuti alternando mini partite a giochi di abilità tecnica

4 PORTE



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Descrizione: si gioca 5 > 5. Una squadra deve far goal su 2 porte larghe 2 metri e poste agli angoli del campo di dimensioni 25x35 metri e difendere le altre 2. La rete è valida se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni. Le rimesse dal fondo ed i corner si battono al centro della linea di fondo.

Materiale: n. 1 pallone – n. 8 coni
– Delimitatori per dividere il campo.

GIOCO A
CONFRONTO
4 porte
20x30

GIOCO A
CONFRONTO
4 porte
20x30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

2 contro 2



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Descrizione: su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco i quali tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata una rete c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4 – delimitatori per dividere campo e settori – 2 porte 4x2 metri o paletti.

GIOCO A
CONFRONTO
2 CONTRO 2
20X30

GIOCO A
CONFRONTO
2 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

3 contro 2



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Descrizione: su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco, chi passa la palla può andare nel settore d'attacco creando così una situazione di 3 contro 2; a questo punto i 3 tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. In caso di contrattacco dei 3 attaccanti può rientrare nel settore di difesa il difensore che aveva prima creato la superiorità numerica. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata una rete o c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4 – delimitatori per dividere campo e settori – 2 porte 4x2 metri o paletti .

GIOCO A
CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

GIOCO A
CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

PALLA BASE



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Descrizione: il campo di gioco è un rettangolo di mt. 25 x 35, che presenta a fondo campo, da entrambi le parti, un'area detta BASE di dimensioni mt. 25 x 3. Si gioca 5 > 5 come una regolare partita di calcio solo che, anziché segnare, per realizzare un punto bisogna portare o fermare il pallone nella BASE avversaria. Se la palla esce da quest'ultima attraversandola, il punto non è valido e si riprende il gioco con un calcio di rinvio dalla linea dei 3 metri. Non esiste calcio di rigore, i falli sono tutti di seconda e se avvengono a ridosso della base si indietreggia la palla ad una distanza di mt. 3. Ogni volta che si realizza un punto si rimette la palla al centro. La rimessa laterale si batte con i piedi. Durante il gioco, nella BASE, non possono entrare i giocatori della squadra che si sta difendendo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4.

GIOCO A
CONFRONTO
Palla base
25x35

GIOCO A
CONFRONTO
Palla base
25x35

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

FIGC SGS PIEMONTE

VDA



ATTIVITA' PULCINI

«GRASSROOTS PULCINI»

<https://www.figc.it/it/giovani/mediagallery/>



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

FORMAT – MODALITA' DI GIOCO

«PULCINI» - «VEDI PDF»

LINK MODALITA' DI
GIOCO

[C.U. n.8 SGS - Programmazione Attività di Base e Modalità di Gioco Categorie di Base 2023-2024 | FIGC](#)

AUTOARBITRAGGIO

https://www.youtube.com/watch?v=o_Lo2XxkJsQ



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

FINALITA'

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

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



FIGC SGS PIEMONTE VDA



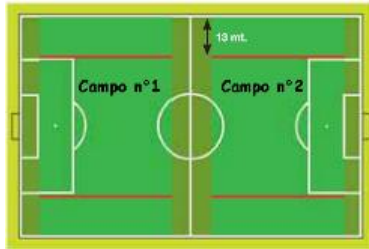
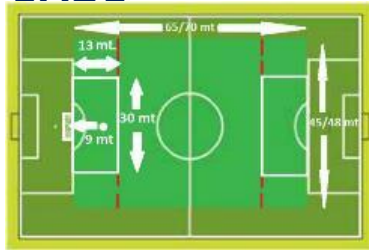
**ATTIVITA'
ESORDIEN
TI**



FORMAT – MODALITA' DI GIOCO

«ESORDIENTI»

9/9 + SMALL SIDED GAMES 3VS 3 4VS4



Partita 9:9

Variabilità dello spazio di gioco: Opportunità di crescita e di esperienze diverse con la stessa modalità di gioco

ZONA di «NO PRESSING»

Favorire la costruzione del gioco dal basso

Il Portiere: «Primo Attaccante»

Sviluppo «Personalità calcistica spiccata»

Coraggio e Piacere di Smarcarsi

Personalità inversamente proporzionale alla preoccupazione del risultato della gara

<https://www.figc.it/it/giovani/mediagallery/>



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

ATTIVITÀ UFFICIALE

Esordienti



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.

4/4

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:

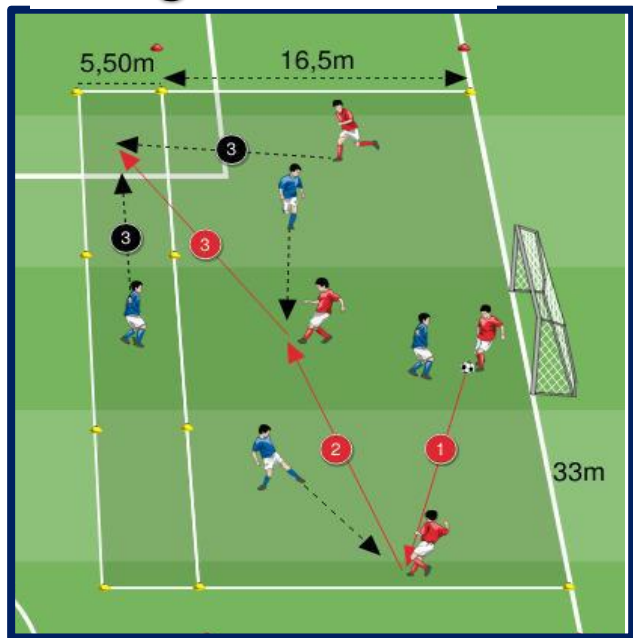
- **FASE 1 – Svolgimento delle 2 situazioni (small sided games), DURATA 5 MINUTI**
 - **FASE 2 - Svolgimento delle 2 situazioni (small sided games) invertendo obiettivi di gioco e giocatori DURATA 5 MINUTI**
 - **FASE 3 – tempo di gara di 20 min.**
 - **FASE 4 – tempo di gara di 20 min.**
 - **FASE 5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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

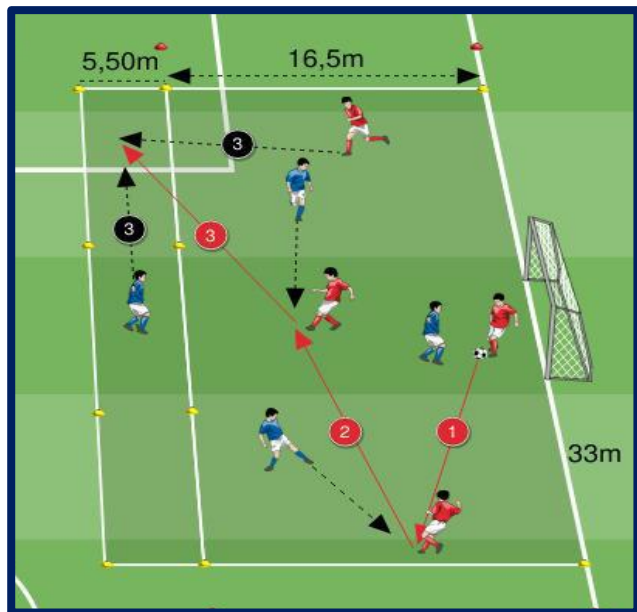
SITUAZIONE di gioco 4/4



- **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 contenere 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.

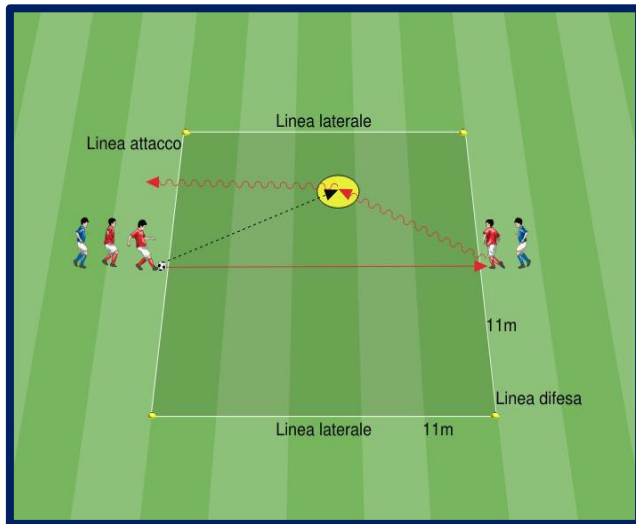
SITUAZIONE E

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 E 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.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

REFERTO PER TUTTE LE CATEGORIE DI BASE



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

RICONOSCIMENTO CLUB



C.U. n.9 SGS - Sistema di Qualità dei Club Giovanili 2023-2024 | FIGC

LINK CENSIMENTO ON
LINE

<https://portaleservizi.figc.it>



1° Step (30 Settembre)

- Modulo di presentazione Società
- Modulo impegno rispetto requisiti SdC/SdC Elite
- Programmazione Annuale Progetto Incontri di informazione



2° Step (31 ottobre)

- Consegna Modulo presentazione Società (**entro 30 Ottobre**)
- Progetto qualificante Scuola Calcio Elite
- Tesseramento tecnici
- Compilazione del Censimento Online Scuole Calcio



3° Step (10 Maggio)

- Consegna attestazione incontri svolti dalle Scuole di Calcio e Scuole di Calcio Elite
- Relazione Finale Progetto Qualificante Scuola Calcio Elite

ITALIA
FIGC
FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Indirizzo: _____
Telefono: _____
Email: _____
Web: _____
Sede: _____
Sede legale: _____
Sede operativa: _____
Sede sportiva: _____
Sede amministrativa: _____
Sede fiscale: _____
Sede contabile: _____

Indirizzo e-mail: _____
Indirizzo Web: _____

IL PROGRAMMA DI INFORMAZIONE

- **MINIMO 4 RIUNIONI INFORMATIVE** due entro dicembre e due entro maggio
- **TEMI VALIDATI DAL COORDINATORE FEDERALE REGIONALE SGS**
- **POSSIBILE RICHIEDERE SUPPORTO AL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO E/O AL SETTORE TECNICO**
- **PARTECIPAZIONE A WORKSHOP ORGANIZZATI DAI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI O DALL'ARREA DI SVILUPPO TERRITORIALE CON STAFF TECNICO AL COMPLETO**



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

