

Tabella riepilogativa dei limiti d'età nelle categorie di base

CATEGORIA	FASCIA D'ETA'	ULTERIORI POSSIBILITA' DI PARTECIPAZIONE
Piccoli Amici	2019 - 2020 (5 anni compiuti)	2021, dopo il compimento del 5° anno di età
Primi Calci	2017 e 2018	2019, dopo il compimento del 6° anno di età (no 2020)
Pulcini età mista	2015 - 2016	2017, dopo il compimento dell'8° anno di età (no 2018)
Pulcini 1° anno	2016	3 nati nel 2017, dopo il compimento dell'8° anno di età
Pulcini 2° anno	2015	3 nati nel 2016
Esordienti età mista	2013 - 2014	2015, dopo il compimento del 10° anno di età (no 2016)
Esordienti 1° anno	2014	3 nati nel 2015, dopo il compimento del 10° anno di età
Esordienti 2° anno	2013	3 nati nel 2014

Tabella riepilogativa delle modalità di gioco delle categorie di base

CATEGORIA	ATTIVITÀ DI GARA
Piccoli Amici	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 2c2 - 3c3 alternate a giochi di abilità tecnica
Primi Calci	Confronto con almeno 3-4 squadre in gare con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 4c4 - 5c5 + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 2c2 e 3c3)
Pulcini 1° anno	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 5c5 o 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 3c3 e 4c4)
Pulcini età mista	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 5c5 o 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 3c3 e 4c4)
Pulcini 2° anno	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 3c3 e 4c4)
Esordienti 1° anno	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 7c7 o 9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 4c4 e 5c5)
Esordienti età mista	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 7c7 o 9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 4c4 e 5c5)
Esordienti 2° anno	Confronto con Proposte Pre-Gara; Multipartita; 4° Tempo 9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 4c4 e 5c5)

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

NB - Nel corso della corrente stagione sportiva il Settore Giovanile e Scolastico si riserva la possibilità di indicare nuove modalità di confronto relative al gioco tecnico da abbinare alla modalità di gara prevista per ogni specifica categoria di base.

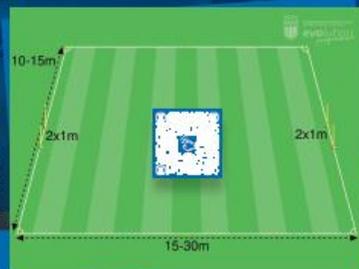
DURATA DELLE GARE

CATEGORIA	TEMPI	ULTERIORI POSSIBILITÀ (CONDIZIONI METEO AVVERSE O IMPIANTISTICHE)
PICCOLI AMICI	tempi di gioco di 10' (minimo 8', massimo 12') alternati a giochi di abilità motoria/tecnica e attività ludica con e senza palla. Almeno 6 frazioni	
PRIMI CALCI	3 tempi da 10' da abbinare a proposte pre-gara e/o multipartite	
PULCINI	3 tempi da 15' da abbinare a proposte pre-gara, multipartite , 4° tempo	2 tempi da 20'
ESORDIENTI	3 tempi da 20' da abbinare a proposte pre-gara, multipartite , 4° tempo	2 tempi da 25'

REGOLAMENTO DI GIOCO

MODALITÀ DI GIOCO U6/U7

- ✓ 2 CONTRO 2 o 3 CONTRO 3 (con o senza portieri)
- ✓ 2 o 3 TEMPI PER INCONTRO: DA MIN 5'A MAX 10'
- ✓ PALLONE: N°3 (cuoio o gomma doppio strato)
- ✓ MODALITÀ DI GIOCO: Raggruppamenti con partite e giochi. I Club di Calcio e Futsal giocano insieme con le stesse modalità.



★ IL PUNTEGGIO NON SI CALCOLA E NON VIENE REGISTRATO SUL REFERTO GARA.

N.B. PRIMA DELL'INIZIO DELLA PARTITA GLI ALLENATORI DECIDONO SE GIOCARE O MENO CON IL PORTIERE.

CALCI DI PUNIZIONE Sì, solo diretti.	DISTANZE SU CALCI DI PUNIZIONE Sì, 3 metri.	RIMESSA DA FONDO CAMPO Il portiere può effettuarlo con le mani o con i piedi.	PRESSIONE SUL PORTIERE SU RETROPASSAGGIO Concesso.
CALCIO DI RIGORE No.	RIMESSE LATERALI Con le mani o con i piedi (anche partenza in conduzione palla, senza obbligo di passaggio).	RETROPASSAGGIO AL PORTIERE Concesso, il portiere può prendere la palla con le mani.	RILANCIO CON LE MANI E CON I PIEDI Nel minor tempo possibile.
ARBITRAGGIO Dirigente arbitro che supervisiona anche più partite gestite da allenatori.	CARTELLINI Non previsti.	EXTRA GIOCATORE Previo accordo tra gli allenatori può essere inserito un giocatore in più in una sola delle 2 squadre.	TIME OUT Non necessario.
SOSTITUZIONI Chi non ha giocato il 1° tempo, gioca tutto il 2°. 3° tempo sostituzioni libera.	ABBIGLIAMENTO Non è previsto l'utilizzo di scarpe con tocchetti di ferro.	SALUTI Obbligatoria ad inizio e fine gara.	FUORIGIOCO Non presente.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution programme



MODALITÀ DI GIOCO U8/U9



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

REGOLAMENTO DI GIOCO

U8 UNDER U9

REGOLE BASE

- ✓ 4 CONTRO 4 o 5 CONTRO 5
- ✓ 2 o 3 TEMPI PER INCONTRO: DA MIN 8' A MAX 12'
- ✓ PALLONE: N°3 (cuoio o gomma doppio strato)
- ✓ MODALITÀ DI GIOCO: "GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ, MEGLIO". Raggruppamenti con attività pre-gara, multi-partita. I Club di Calcio e Futsal giocano insieme con le stesse modalità.

IL PUNTEGGIO SI CALCOLA PER TEMPI DI GIOCO:
1 punto per tempo vinto o pareggiato,
0 punti per tempo persa.
I punti non si registrano sul referto gara.

CALCI DI PUNIZIONE Sì, solo diretti.	DISTANZE SU CALCI DI PUNIZIONE Sì, 5 metri.	RIMESSA DA FONDO CAMPO Il portiere può effettuarla con le mani o con i piedi.	PRESSIONE SUL PORTIERE SU RETROPASSAGGIO Concesso.
CALCIO DI RIGORE Sì, distanza 5 metri.	RIMESSE LATERALI Con le mani o con i piedi (passaggio, no conduzione palla).	RETROPASSAGGIO AL PORTIERE Concesso, il portiere può prendere la palla con le mani.	RILANCIO CON LE MANI E CON I PIEDI Nel minor tempo possibile.
ARBITRAGGIO Dirigente arbitro che supervisiona anche più partite gestite da allenatori.	CARTELLINI Non previsti. GREEN CARD PER AZIONI DI FAIR PLAY	EXTRA GIOCATORE Con scarto di 5 gol, si può aggiungere un giocatore fino alla differenza di + 3.	TIME OUT Possibile 1 time out di 1' per tempo per ogni squadra.
SOSTITUZIONI Chi non ha giocato il 1° tempo, gioca tutto il 2° e 3° tempo sostituzioni libere.	ABBIGLIAMENTO Obbligo parasfinchi. Non è previsto l'utilizzo di scarpe con tacchetti di ferro.	SALUTI Obbligatori ad inizio e fine gara.	FUORIGIOCO Non presente.

MODALITÀ DI GIOCO U8/U9



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

1) Proposta: "Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 1)

- ✓ **Larghezza:** tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (somma della profondità dell'area di rigore e uno spazio aggiuntivo di 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo della partita 5 contro 5** corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 2 contro 2*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve condurre la palla oltre la linea opposta** (linea di meta). La squadra che raggiunge l'obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso palla, proseguendo lo svolgimento dell'attività.

Non viene registrato il punteggio.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol e difende la linea di meta, ha 2 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il superamento della linea di meta e difende la porta, ha 1 giocatore di movimento ed 1 portiere.
- In seguito al cambio di fronte, i compiti si invertono ed il ruolo del portiere può essere assunto da qualsiasi giocatore della squadra che difende la porta.

Conduzione palla oltre la linea di meta

- L'azione è valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea senza intervento di un avversario.
- I difensori della linea di meta possono contrastare anche oltre la linea stessa.
- Il portiere può fare punto, anche partendo da solo in conduzione palla dal rinvio dal fondo.

MODALITÀ DI GIOCO U8/U9

2) Proposta: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 2)

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri; la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo della partita 5 contro 5** corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 3 contro 3*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di effettuare un passaggio all'interno delle 2 porte** con dimensioni ridotte (1,5 metri). La squadra che raggiunge l'obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso palla, proseguendo lo svolgimento dell'attività.

Non viene registrato il punteggio.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol e difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il passaggio della palla nelle porte ridotte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento ed 1 portiere.
- In seguito al cambio di fronte, i compiti si invertono ed il ruolo del portiere può essere assunto da qualsiasi giocatore della squadra che difende la porta.

Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte

- Il passaggio è valido solo se è rasoterra.
- Il pallone deve entrare tra i delimitatori che definiscono i pali della porta. Se passa sopra o tocca i delimitatori, il punto non è valido.
- Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

MODALITÀ DI GIOCO U10/U11



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

REGOLAMENTO DI GIOCO U10 UNDER U11

REGOLE BASE

- ✓ 7 CONTRO 7
- ✓ 3 TEMPI DA 15'
- ✓ PALLONE: N° 4
- ✓ MODALITÀ DI GIOCO:
"GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ, MEGLIO".
Partita con attività pre-gara,
4° tempo, multi-parita.

★ IL PUNTEGGIO SI CALCOLA PER TEMPI DI GIOCO:
1 punto per tempo vinto o pareggiato,
0 punti per tempo perso.
I punti si registrano sul referto gara.

CALCI DI PUNIZIONE
Sì, sia diretti che indiretti, come da regolamento del gioco del calcio.

DISTANZE SU CALCI DI PUNIZIONE
Sì, 7 metri.

RIMESSA DA FONDO CAMPO
Come da regolamento del gioco del calcio.

PRESSIONE SUL PORTIERE SU RETROPASSAGGIO
Concessa dopo i 6 secondi di possesso palla oppure fuori dall'area di rigore.

CALCIO DI RIGORE
Sì, distanza 7 metri.

RIMESSE LATERALI
Sì, come da regolamento del gioco del calcio (ripetizione in caso di errore).

RETROPASSAGGIO AL PORTIERE
Concessa, come da regolamento del gioco del calcio.

RILANCIO CON LE MANI E CON I PIEDI
Entro 6 secondi dal possesso della palla.

ARBITRAGGIO
Dirigente arbitro.
Modalità dell'auto-arbitraggio.
Guarda il video.

CARTELLINI
Sì ammonizioni, sì espulsioni. Espulsioni solo in casi gravi con sostituzione immediata del giocatore.

EXTRA GIOCATORE
Con scarto di 5 gol, si può aggiungere un giocatore fino alla differenza di + 3.

TIME OUT
Possibile 1 time out di 1' per tempo per ogni squadra.

SOSTITUZIONI
Chi non ha giocato il 1° tempo, gioca tutto il 2°. 3° tempo sostituzioni libere. Se 4° tempo, tutti devono giocare almeno 2.

ABBIGLIAMENTO
Obbligo parasfinchi. Non è previsto l'utilizzo di scarpe con tacchetti di ferro.

SALUTI
Obbligatori ad inizio e fine gara.

FUORIGIOCO
Non presente.

MODALITÀ DI GIOCO U10/U11



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

1) Proposta: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11"

Dimensioni del campo (figura 1)

- ✓ **Larghezza:** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza:** 16,5 metri (a 5,5 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri; la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo della partita 7 contro 7** corrisponde a quella della *Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (4x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 3 contro 3*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di effettuare un passaggio all'interno delle 2 porte** (1,5 metri).

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol, difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il passaggio della palla nelle porte ridotte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento e 1 portiere.
- Il passaggio nelle porte ridotte è valido solo se è rasoterra. Il pallone deve entrare tra i delimitatori che definiscono i pali della porta. Se passa sopra o tocca i delimitatori, il punto non è valido.
- Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno e in questa circostanza può, inoltre, ricevere la pressione avversaria anche all'interno dell'area di rigore (diversamente da quanto previsto nella partita).

MODALITÀ DI GIOCO U10/U11



2) Proposta: "Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11"

Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ **Larghezza:** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza:** 22 metri (a 5,5 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita viene definita un'area di meta profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (4x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 4 contro 4*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta**, attraverso un passaggio ad un compagno in inserimento oppure con una conduzione di palla.

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca la realizzazione del gol e difende l'area di meta, ha 4 giocatori di movimento, 3 nell'area di gioco e 1 nell'area di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). Il giocatore nell'area di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.
- **Squadra B:** cerca di conquistare l'area di meta e difende la porta, ha 3 giocatori di movimento e 1 portiere.

Conquista dell'area di meta

- **Con inserimento di un compagno**
 - Valida solo se il giocatore che riceve la palla è ancora nell'area di gioco al momento del passaggio.
 - Può avvenire anche da calci di punizione, rimesse laterali o dal fondo.
- **Attraverso una conduzione della palla**
 - Valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea dell'area di meta senza intervento di un avversario.

MODALITÀ DI GIOCO U12/U13



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

REGOLAMENTO DI GIOCO U12 UNDER U13

REGOLE BASE

- ✓ 9 CONTRO 9
- ✓ 3 TEMPI DA 20'
- ✓ PALLONE: N° 4
- ✓ MODALITÀ DI GIOCO: "GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ, MEGLIO". Partita con attività pre-gara, 4° tempo, multi-partita.

IL PUNTEGGIO SI CALCOLA PER TEMPI DI GIOCO:
1 punto per tempo vinto o pareggiato,
0 punti per tempo perso.
I punti si registrano sul referto gara.

CALCI DI PUNIZIONE Sì, sia diretti che indiretti, come da regolamento del gioco del calcio.	DISTANZE SU CALCI DI PUNIZIONE Sì, 9 metri.	RIMESSA DA FONDO CAMPO Come da regolamento del gioco del calcio.	PRESSIONE SUL PORTIERE SU RETROPASSAGGIO Concessa, come da regolamento del gioco del calcio.
CALCIO DI RIGORE Sì, distanza 9 metri.	RIMESSE LATERALI Sì, come da regolamento del gioco del calcio (ripetizione in caso di errore).	RETROPASSAGGIO AL PORTIERE Concesso, come da regolamento del calcio.	RILANCIO CON LE MANI E CON I PIEDI Come da regolamento del gioco del calcio.
ARBITRAGGIO Dirigente arbitro (consigliata anche modalità auto-arbitraggio con aiuto per il fuorigioco).	CARTELLINI Si ammonizioni, si espulsioni. Espulsioni solo in casi gravi con sostituzione del giocatore al termine della frazione di gioco.	EXTRA GIOCATORE Non previsto.	TIME OUT Possibile 1 time out di 1' per tempo per ogni squadra.
SOSTITUZIONI Chi non ha giocato il 1° tempo, gioca tutto il 2°, 3° tempo sostituzioni libere. Se 4° tempo, tutti devono giocare almeno 2.	ABBIGLIAMENTO Obbligo parastinchi. Non è previsto l'utilizzo di scarpe con tacchetti di ferro.	SALUTI Obbligatori ad inizio e fine gara.	FUORIGIOCO All'altezza del limite dell'area di rigore (negli ultimi 16,5 metri).

MODALITÀ DI GIOCO U12/U13



1) Proposta: "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 (ai 16,5 metri di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita viene aggiunta un'area di meta profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo della partita 9 contro 9** corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 4 contro 4 • U12/U13*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (6x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 4 contro 4*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta** attraverso un passaggio ad un compagno in inserimento.

Non viene registrato il punteggio a meno che lo specifico regolamento della manifestazione non lo preveda.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca la realizzazione del gol e difende l'area di meta; ha 4 giocatori di movimento, 3 nell'area di gioco e 1 nell'area di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). Il giocatore nell'area di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.
- **Squadra B:** cerca di conquistare l'area di meta e difende la porta; ha 3 giocatori di movimento ed 1 portiere.

Conquista dell'area di meta

- **Con inserimento di un compagno:**
 - Valido solo se il giocatore che riceve la palla è ancora nell'area di gioco al momento del passaggio.
 - Può avvenire anche da calci di punizione, rimesse laterali o dal fondo.

MODALITÀ DI GIOCO U12/U13



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

2) Proposta: "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 di gioco 9 contro 9 (fino ad un massimo di 33m); 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 della partita 9 contro 9** corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 5 contro 5 • U12/U13*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (6x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco* 5 contro 5. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta** attraverso una conduzione di palla.

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di superare la linea di meta e difende la porta, ha 4 giocatori di movimento ed 1 portiere.
- **Squadra B:** cerca la realizzazione del gol e difende una linea di meta, ha 4 giocatori di movimento ed 1 giocatore oltre la linea di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). Il giocatore oltre la linea di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.

Conquista dell'area di meta

- **Attraverso una conduzione della palla:** valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea di meta senza il tocco di un avversario.

Intercetto da parte del sostegno

- Il giocatore sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare i passaggi degli avversari e contendergli la palla senza tuttavia entrare nello spazio delimitato.

Retropassaggio al portiere

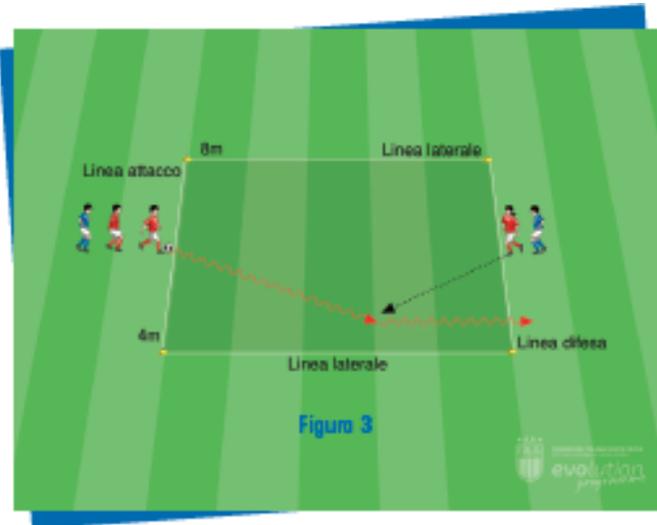
- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio. Può ricevere pressione dagli avversari.

MODALITÀ DI GIOCO



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme



REGOLE: Supero l'avversario.

- In seguito all'ingresso in campo in conduzione di palla, l'attaccante ricerca il superamento della linea di difesa cercando di evitare l'intervento del difensore.
- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- Totalizza un punto il giocatore che supera la linea opposta a quella di partenza in conduzione di palla (la meta è valida se un giocatore tocca palla prima e dopo la linea da superare senza intervento dell'avversario).
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.



REGOLE: Mantengo il possesso della palla.

- In seguito al passaggio da parte dell'attaccante, questo cerca la riconquista del pallone mentre il difensore ricerca il mantenimento del suo possesso.
- Ogni azione di riconquista della palla ha una durata massima di 8 secondi.
- Totalizza un punto il giocatore che, al termine del tempo previsto, ha il possesso del pallone.
- Se durante gli 8 secondi di gioco previsti, la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.