

TABELLONE FASE 1

GIRONE 1 ASD ATHENA ASD SANCATALDESE	GIRONE 2 ENNA CALCIO SCSD ASD AGIRA	GIRONE 3 ASD GIOVANILE ROCCA ACSSD JSL FCD NEW EAGLES 2010	GIRONE 4 ASD VIVI DON BOSCO ASD NUOVA IGEA VIRTUS SSD FAIR PLAY MESSINA ASD TORREGROTTA 1973
GIRONE 5 ASD REAL TRINACRIA CT USD LA MERIDIANA ASD NEW TEAM ETNEO	GIRONE 6 ASD FENICE Belpassese ASD ELEFANTINO C. CATANIA FC ASD CALCIO CLUB SV	GIRONE 7 ASD JONIA CALCIO FC ASD PEDARA ASD NEW TEAM CT ASD TEAMSPORT M.	GIRONE 8 ASD CITTA' DI CARINI ASD R. LO PICCOLO PALERMO FC SPA
GIRONE 9 ASD TEAM CALCIO POL. CALCIO SICILIA ASD VIS PALERMO	GIRONE 10 ATHL. CLUB PALERMO ASD AC. PANORMUS FADA FC SSD SSD AC. PALERMO CALCIO	GIRONE 11 ASD FORT. BAGHERIA APD VILLABATE SSD CIAKULLI CALCIO	GIRONE 12 ASD ACCADEMIA ASD SP. C. TORRACCHIO ASD BUON PASTORE
GIRONE 13 ASD SP. PALLAVICINO ASD TIEFFE CLUB ASD SPORT PALERMO	GIRONE 14 POL. GONZAGA ASD S. ERNESTO C.A. ASD CUS PALERMO	GIRONE 15 ASD ISPICA FC ASD MODICA AIRONE ASD SCICLI BRUFFALORI	GIRONE 16 ASD GAME SPORT RG ASD RAGUSA BOYS ASD DREAM SOCCER
GIRONE 17 ASD MEDITERRANEA ASD L. RARI NANTES ASD ACC. SIRACUSA SSD RG ARL	GIRONE 18 FCD BELICE SPORT ASD ALCAMO ACADEMY ASD CASTELVETRANO S.	GIRONE 19 FC TRAPANI 1905 ASD ACC. TRAPANI ASD CITTA' DI TRAPANI	GIRONE 20 ASD PRIM. MARSALA ASD POL GARIBALDINA ASD AURORA MAZARA

Fase 1 (dal 10 Gennaio al 9 Febbraio):

Gironi a 2 squadre: Gara di andata e ritorno svolta in due giornate. Ciascuna gara della durata di 3 tempi da 20 minuti preceduti dalle Situazioni di gioco (4c4 e 5c5).

Accedono alla Fase 2 entrambe le Società.

Gironi a 3 squadre: Triangolare di andata e ritorno svolto in due uniche giornate (laddove possibile). Ciascuna gara della durata di 3 tempi da 15 minuti (3 tempi da 20 se in giornate distinte) preceduti dalle Situazioni di gioco (4c4 e 5c5). Accede alla Fase 2 la prima classificata nella Graduatoria di Merito di ogni triangolare.

Gironi a 4 squadre: Quadrangolare di sola andata. Ciascuna gara della durata di 3 tempi da 15 minuti (3 tempi da 20 se in giornate distinte) preceduti dalle Situazioni di gioco (4c4 e 5c5).

Accedono alla Fase 2 le prime due classificate nella Graduatoria di Merito di ogni quadrangolare.

CALENDARIO GARE GIRONI 18-19-20

GIRONE 18 FCD BELICE PARTANNA – ASD ALCAMO ACADEMY- ASD CASTELVETRANO SELINUNTE

1ª giornata

- DOMENICA 19 GENNAIO 2025 ORE 15,00 CAMPO STALLONE DI CAMPOBELLO DI MAZARA società ospitante ASD CASTELVETRANO SELINUNTE referente PIZZITOLA CELL. 3466750622

2ª giornata

- data, orario e campo da stabilire società ospitante ALCAMO ACADEMY
Referente CIARAMELLA cell. 3285364190

3ª giornata

- data, orario e campo da stabilire società ospitante BELICE PARTANNA
Referente Daì Nino cell. 3208784564

GIRONE 19 FC TRAPANI 1905 – ASD CITTA DI TRAPANI- ASD ACCADEMIA TRAPANI

1ª giornata

- SABATO 18 GENNAIO 2025 ORE 9,00 CAMPO IMPIANTO MOKARTA di TRAPANI società ospitante F.C. TRAPANI 1905 referente ADRAGNA VITO CELL.3271335075

2ª giornata

- SABATO 25 GENNAIO ORE 9,00 CAMPO G. MANCUSO di PACECO società ospitante ASD CITTA' DI TRAPANI referente CAMPANELLA cell. 3339102520

3ª giornata

- SABATO 1 FEBBRAIO 2025 ORE 9,00 società ospitante ASD ACCADEMIA TRAPANI

Referente GAMBICCHIA CELL.3387416936

GIRONE 20 ASD PRIMAVERA MARSALA – ASD AURORA MAZARA- ASD POL GARIBALDINA MARSALA

1ª giornata

- SABATO 18 GENNAIO 2025 ORE 9,00 CAMPO SPORTIVO DI DIA di STRASATTI MARSALA società ospitante ASD PRIMAVERA MARSALA referente GIACALONE GIUSEPPE CELL.3293021046

2ª giornata

- SABATO 25 GENNAIO ORE 9,00 CAMPO NINO VACCARA di MAZARA DEL VALLO società ospitante ASD ASD AURORA MAZARA referente BALDO ASARO CELL. 3466079318

3ª giornata

- data, orario e campo da stabilire società ospitante ASD POL GARIBALDINA MARSALA
Referente BUFFA NICOLA CELL. 3474075535

SITUAZIONI DI GIOCO PER 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.



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 nell'area di rigore.

Retropassaggio al portiere

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

Falli e scorrettezze

- Nell'area di rigore, ogni fallo della squadra in difesa è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore, i falli sono puniti con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e di rigore è di 9 metri.

Fuorigioco

- È prevista la regola del fuorigioco all'interno dell'area di rigore (a partire quindi dai 16,5 metri dalla linea di fondo-campo).

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando l'area di meta, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi limite

- Se il sostegno della squadra che attacca la porta entra nell'area di gioco, l'infrazione è punita con una rimessa in gioco del portiere.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta per realizzare un punto. Il portiere può tenere la palla in mano per un massimo di 6 secondi.

Per qualsiasi altro dettaglio non specificato, si fa riferimento al regolamento del gioco del calcio per la categoria U12/U13.



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 passaggio. Può ricevere pressione dagli avversari.



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U12/U13



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI
PER TORNARE
ALLA LOCANDINA



Falli e scorrettezze

- Nell'area di rigore, ogni fallo della squadra in difesa è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore, i falli sono puniti con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e di rigore è di 9 metri.

Fuorigioco

- È prevista la regola del fuorigioco all'interno dell'area di rigore (a partire quindi dai 16,5 metri dalla linea di fondo-campo).

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con un'eccezione:
 - Quando la palla esce dalla linea di meta, il gioco riprende con un possesso di palla del sostegno.
- Le rimesse da fondo campo, le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Un caso limite

- L'arbitro può assegnare un punto ai difendenti, se l'ingresso in campo del sostegno impedisce un'azione di meta.

Per qualsiasi altro dettaglio non specificato, si fa riferimento al regolamento del gioco del calcio per la categoria U12/U13.



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:

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

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

- w **4 delimitatori** (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 9 contro 9).
- w **6 delimitatori** 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) Attività di Duello

- w **4 delimitatori** per ogni rettangolo di gioco.

Note generali

- La realizzazione delle aree necessarie per le due situazioni di gioco **richiede solo 8 delimitatori** aggiuntivi, oltre a quelli necessari per delimitare il campo della partita 9 contro 9.
- Ogni situazione di gioco richiede un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo delle attività di *duello* è necessario un solo pallone.
- Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per la partita (inclusa l'area di rigore) sono necessari circa due minuti.

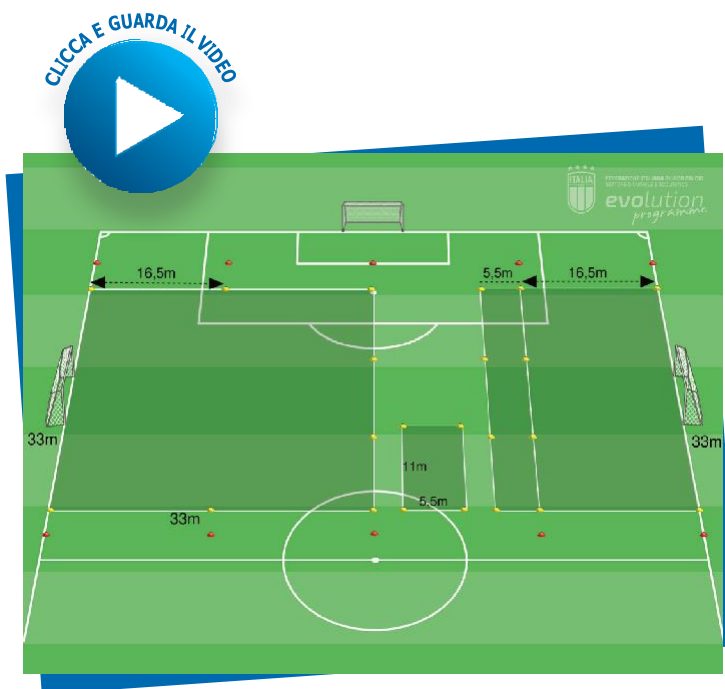


Figura 5

La **figura 5** mostra un esempio di come le proposte pre-gara possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 9 contro 9, U12/U13.