Federazione Italiana Giuoco Calcio

Lega Nazionale Dilettanti

Comitato Regionale Sicilia

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TRAPANI

Via Marsala 279 – 91100 Trapani
Tel. 0923 364224
Sito web: sicilia.lnd.it
e-mail: del.trapani@lnd.it
PEC: delegazione.trapani@lndsicilia.legalmail.it

CALENDARIO ESORDIENTI SECONDO ANNO – FASE PRIMAVERILE

STAGIONE SPORTIVA 2024/25

TORNEO ESORDIENTI SECONDO ANNO 9 c 9
FASE PRIMAVERILE
STAGIONE 2024/2025

1^ GIORNATA

ALCAMO ACADEMY	AURORA MAZARA	26/03/25	17:00
PRIMAVERA MARSALA	GARIBALDINA A.S.D.	25/03/25	16:30
TRAPANI 1905 F.C. S.R.L.	ACCADEMIA TRAPANI	25/03/25	10:30

Riposa..... CITTA DI SALEMI CALCIOASD

2^ GIORNATA

ACCADEMIA TRAPANI	CITTA DI SALEMI CALCIOASD	31/03/25	17:00
AURORA MAZARA	PRIMAVERA MARSALA	01/04/25	15:30
GARIBALDINA A.S.D.	TRAPANI 1905 F.C. S.R.L.	05/04/25	10:00

Riposa..... ALCAMO ACADEMY

3^ GIORNATA

CITTA DI SALEMI CALCIOASD	AURORA MAZARA	08/04/25	18:00
GARIBALDINA A.S.D.	ACCADEMIA TRAPANI	12/04/25	10:00
TRAPANI 1905 F.C. S.R.L.	ALCAMO ACADEMY	08/04/25	10:30

Riposa..... PRIMAVERA MARSALA

4^ GIORNATA

ACCADEMIA TRAPANI	PRIMAVERA MARSALA	05/05/25	17:00
ALCAMO ACADEMY	CITTA DI SALEMI CALCIOASD	07/05/25	17:00
AURORA MAZARA	GARIBALDINA A.S.D.	06/05/25	15:30

Riposa..... TRAPANI 1905 F.C. S.R.L.

5^ GIORNATA

ACCADEMIA TRAPANI	AURORA MAZARA	12/05/25	17:00
PRIMAVERA MARSALA	ALCAMO ACADEMY	13/05/25	16:30
TRAPANI 1905 F.C. S.R.L.	CITTA DI SALEMI CALCIOASD	13/05/25	10:30

Riposa..... GARIBALDINA A.S.D.

6^ GIORNATA

ALCAMO ACADEMY	ACCADEMIA TRAPANI	21/05/25	17:00
CITTA DI SALEMI CALCIOASD	GARIBALDINA A.S.D.	20/05/25	18:00
TRAPANI 1905 F.C. S.R.L.	PRIMAVERA MARSALA	20/05/25	10:30

Riposa..... AURORA MAZARA

7^ GIORNATA

AURORA MAZARA	TRAPANI 1905 F.C. S.R.L.	27/05/25	15:30
GARIBALDINA A.S.D.	ALCAMO ACADEMY	31/05/25	10:00
PRIMAVERA MARSALA	CITTA DI SALEMI CALCIOASD	27/05/25	16:30

Riposa..... ACCADEMIA TRAPANI

Squadra	Tel. Referente	Campo di gioco
A.S.D. ACCADEMIA TRAPANI	338 7416936	Sorrentino (Trapani)
A.S.D. ALCAMO ACADEMY	351 5446552	Lelio Catella (Alcamo)
A.S.D. AURORA MAZARA	327 0381762	Nino Vaccara (Mazara del Vallo)
A.S.D. CITTA' DI SALEMI CALCIO	338 8726293	San Giacomo (Salemi)
POL. GARIBALDINA A.S.D.	349 1442836	Gaspare Umile (Marsala)
A.S.D. PRIMAVERA MARSALA	328 3463861	Strasatti (Marsala)
TRAPANI 1905 F.C. S.R.L.	339 5209633	Municipale (Valderice)

- Piccoli Amici: 2c2 - 3c3 alternate a giochi/esercizi di abilità tecnica (vedi Allegato *per Attività Piccoli Amici e Primi Calci*)

- Primi Calci: 4c4 - 5c5 + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 2c2 e 3c3) (vedi Allegato *per Attività Piccoli Amici e Primi Calci*)

- Pulcini: 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 3c3 e 4c4) (vedi Allegato *per Attività Pulcini*)

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, è data facoltà ai Comitati Regionali ed alle loro articolazioni territoriali di organizzare l'attività 5c5, oltre che 7c7, per le squadre Pulcini 1° anno e/o Pulcini età mista.

- Esordienti: 9c9 (var. 8c8) + Small Sided Games (multipartite e situazioni di gioco 4c4 e 5c5) *(vedasi Circolare esplicativa)*

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, è data facoltà ai Comitati Regionali ed alle loro articolazioni territoriali di organizzare l'attività 7c7, oltre che 9c9, per le squadre Esordienti 1° anno e/o Esordienti età mista.

Al fine di ampliare il più possibile le esperienze formative e di partecipazione all'attività proposta dalla FIGC, a tutte le Società di calcio a 11 è data la facoltà di iscrivere ulteriori squadre all'attività di Calcio a 5 delle categorie di base.

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.

Allegato n° 1

Schema riassuntivo "Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie di Base" e Tabella "Limiti d'età" – 2024/2025

Categoria	Anno di nascita	Confronto - Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Piccoli Amici	**2018 – 2019** (5 anni compiuti)	**2:2 o 3:3** Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	**3x10'+3x10'** (alternati a giochi di abilità)	**15÷30x10÷15**	Non codificate, misure massime **4,50x1,60**	3/4/5/6/8 **gomma** doppio o triplo strato	
Primi Calci	**2016 - 2017** (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2018)	**4:4 o 5:5** Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	**3x10'+3x10'** (alternati a giochi di abilità)	**25÷40x12÷25**	Non codificate, misure massime **4,50x1,60**	3/4/5/6/8 **gomma** doppio o triplo strato	Possibilità di suddividere l'attività in 1º e 2º anno
Pulcini 1° anno	**2015** (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2016*)	**7:7 (o 5:5)** Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	**3x15'**	**50÷65x35÷45** **(25÷40x12÷25)**	**5x1,80** In alternativa 4÷6x1,60÷2	**4** gomma doppio o triplo strato o cuoio	• non concesso il retropassaggio al portiere, con divieto di pressing sul portiere • non c'è fuorigioco • in caso di una differenza di 5 reti durante un tempo di gioco, la squadra in svantaggio può giocare con un giocatore in più fino a quando la differenza si riduce a -3 • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo <u>Per il Calcio a 5</u> • concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Pulcini 2° anno	**2014** (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2015*)	**7:7** Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	**3x15'**	**50÷65x35÷45**	**5x1,80** In alternativa 4÷6x1,80÷2	**4** gomma doppio o triplo strato o cuoio	
Pulcini	**Misti 2014 e/o 2015** (possono giocare giovani di 8 anni compiuti, nati nel 2016)	**7:7 (o 5:5)** Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	**3x15'**	**50÷65x35÷45** **(25÷40x12÷25)**	**5x1,80** In alternativa 4÷6x1,60÷2	**4** gomma doppio o triplo strato o cuoio	
		5:5 (Calcio a 5) Futsal Challenge	**3x15'** non effettivi	**25÷42x15÷25**	**3x2**	**4 gomma o 3 a rimbalzo controllato**	
Esordienti 1° anno	**2013** (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2014*****)	**9:9 (o 7:7)** Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	**3x20'**	**60÷75x40÷55** **(50÷65x35÷45)**	**6x2** In alternativa 5÷6x1,80÷2	**4** gomma doppio o triplo strato o cuoio	• fuorigioco al limite dell'area di rigore (16,5 mt. dalla linea di fondocampo) • utilizzo Zona di "No-Pressing" • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo <u>Per il Calcio a 5</u> • concesso il retropassaggio al portiere • non concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Esordienti 2° anno	**2012** (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2013*)	**9:9** Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	**3x20'**	**60÷75x40÷55**	**6x2** In alternativa 5÷6x1,80÷2	**4** cuoio	
Esordienti	**Misti 2012, 2013** (possono giocare giovani di 10 anni compiuti, nati nel 2014)	**9:9 (o 7:7)** Proposte Pre-Gara Multipartite; 4° Tempo	**3x20'**	**60÷75x40÷55** **(50÷65x35÷45)**	**6x2** In alternativa 5÷6x1,80÷2	**4** cuoio	
		5:5 (Calcio a 5) Futsal Challenge	**3x20'** non effettivi	**25÷42x15÷25**	**3x2**	4 (cuoio o gomma) o **3 a rimbalzo controllato**	

*** Tale opportunità è concessa solo alle Società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa**

NB – 1. In tutte le categorie di base è possibile richiedere una deroga per far giocare ragazze di un anno di età superiore rispetto quella prevista

2. Qualora non fosse possibile disputare più partite contemporaneamente ed il numero dei giocatori sia elevato, per far giocare di più tutti i bambini è possibile disputare 4 tempi di gioco, anziché 3, ciascuno della stessa durata (Pulcini 4x15', Esordienti 4x20')

Allegato n° 1

"Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie Giovanili non professionisti" e Tabella "Limiti d'età" - 2024/2025

Categoria	Anno di nascita	Confronto	Tempi di gioco	Dimensioni campo (mt.)	Dimensioni porte (mt.)	Tipologia e Dimensioni del pallone	Procedure e variazioni regolamentari
Under 15 Femminile	**2010 e 2011** (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nate nel 2012)	**9:9**	**3x25'**	**60÷75x40÷55**	**6x2** In alternativa 5÷6x1,80÷2	**4** - cuoio	• fuorigioco a centrocampo • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
Under 15	**2010 e 2011** (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)	**11:11**	**2x35'**	**Regolamentare**	**Regolamentari**	**5** - cuoio	Nella categoria Giovanissimi possono partecipare anche squadre miste o composte da sole ragazze, anche se in età della categoria "Allieve" (nate nel 2008, 2009 e 2010, con deroga rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico), ed in particolare: 1. Nell'attività UNDER 14 possono giocare le ragazze nate nel 2008, nel 2009 e nel 2010; 2. Nell'attività UNDER 15 "Regionale" o "Provinciale" possono giocare le ragazze nate nel 2008 e nel 2009. **U14 - 9vs9** è giocato secondo le regole adattate previste per l'U15 Femminile
Under 14	**2011** (possibilità di inserire 5 giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)	**11:11** **(o 9:9)**	**2x35'**	**Regolamentare** **(60÷75x40÷50)**	**Regolamentari** **(6x2)**	**5** - cuoio	
Under 15 "Calcio a Cinque"	**2010 e 2011** (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 12 anni di età, nati nel 2012)	**5:5**	**2x25'** non effettivi	**Regolamentare (Calcio a Cinque)**	**Regolamentari (Calcio a Cinque)**	**4 a rimbalzo controllato**	
Under 17 Maschile/Femminile	**2008 e 2009** (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	**11:11**	**2x45'**	**Regolamentare**	**Regolamentari**	**5** - cuoio	
Under 16	**2009** (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	**11:11**	**2x40'**	**Regolamentare**	**Regolamentari**	**5** - cuoio	
Under 17 "Calcio a Cinque"	**2008 e 2009** (possono partecipare giovani che hanno compiuto i 14 anni di età)	**5:5**	**2x30'** non effettivi	**Regolamentare (Calcio a Cinque)**	**Regolamentari (Calcio a Cinque)**	**4 a rimbalzo controllato**	

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution programme

GIOCHIAMO
TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA
U12 UNDER U13

TUTTI
Adatta le modalità di gioco 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 2

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
evolution programme

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U12 UNDER U13

Le modalità di gioco per la categoria U12/U13 prevedono 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 tempi di gioco. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.

La struttura delle modalità di gioco per l'Attività di Base ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**.

I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi effettuando l'accesso alle apposite sezioni riportate alla pagina principale della locandina.

INDICE

1 *Proposte pre-gara* 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 *Multi-partita* pag. 12

3 *4^ tempo di gioco* pag. 16

4 Punteggio di gioco ed esempi organizzativi pag. 18

5 Ricerche e Numeri pag. 22

6 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) Proposta: "Situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13"

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

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.

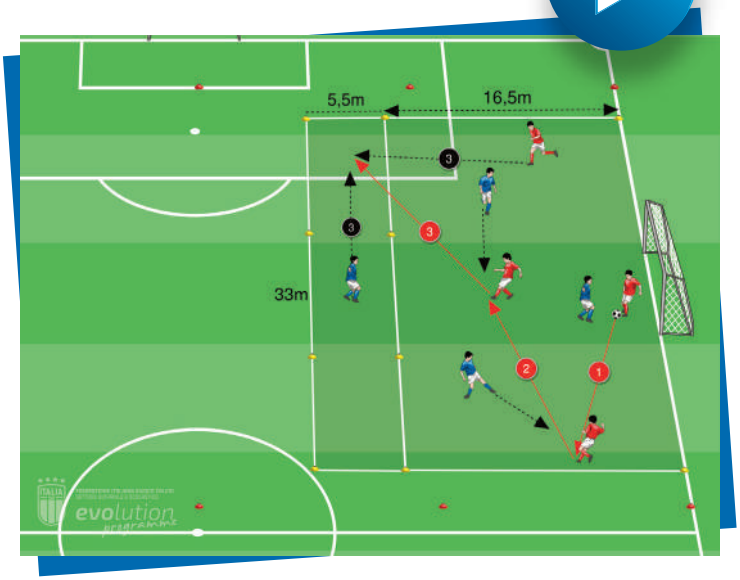

Figura 1

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"

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

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.

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.

DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nella *situazione di gioco 4 contro 4 • U12/U13* e nella *situazione di gioco 5 contro 5 • U12/U13*, partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività si svolgono negli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita. Se lo spazio all'interno del campo della partita non è sufficiente, le dimensioni dei campi possono essere ridotte mantenendo le proporzioni lunghezza/larghezza. Inoltre, possono essere utilizzati anche spazi utili al di fuori del campo di gioco.

Proposte di gioco

Le attività 1 contro 1 vengono scelte dagli allenatori tra:

- **"1 contro 1 supero l'avversario"**
- **"1 contro 1 mantengo il possesso della palla"**

Note generali

- Le attività di duello sono le stesse delle categorie U8/U9 e U10/U11, ma con dimensioni adattate agli spazi disponibili.
- Si svolgono in modo autonomo, senza la guida di un tecnico.
- Non viene registrato il punteggio.

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

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

Dimensioni del campo (figura 3):

- **Rettangolo:** 5,5x11 metri.

Numero di giocatori:

- **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle *situazioni di gioco* 4 contro 4 e 5 contro 5, creare altri rettangoli di gioco.

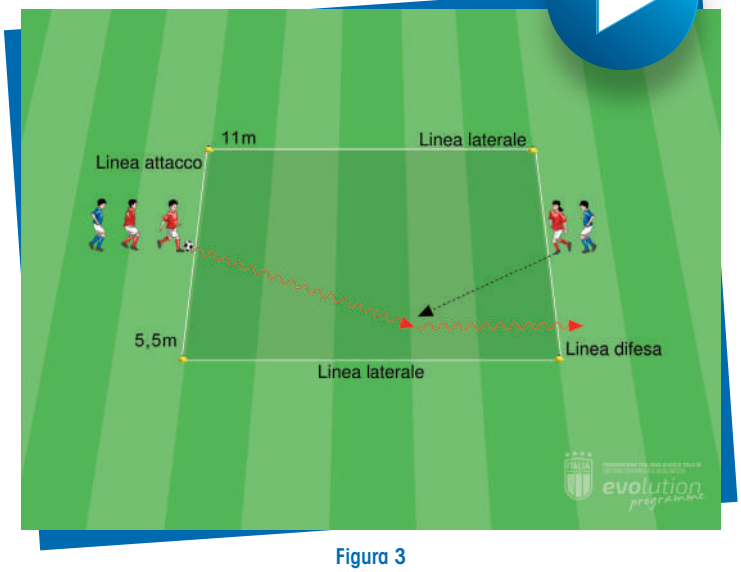

Figura 3

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una "linea di attacco", una "linea di difesa" e due "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone.

REGOLE DEL GIOCO

- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro la fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.

2) Porposta: 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla"

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

Dimensioni del campo (figura 4):

- **Rettangolo:** 5,5x11 metri.

Numero di giocatori:

- **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle *situazioni di gioco* 4 contro 4 e 5 contro 5, creare altri rettangoli di gioco.

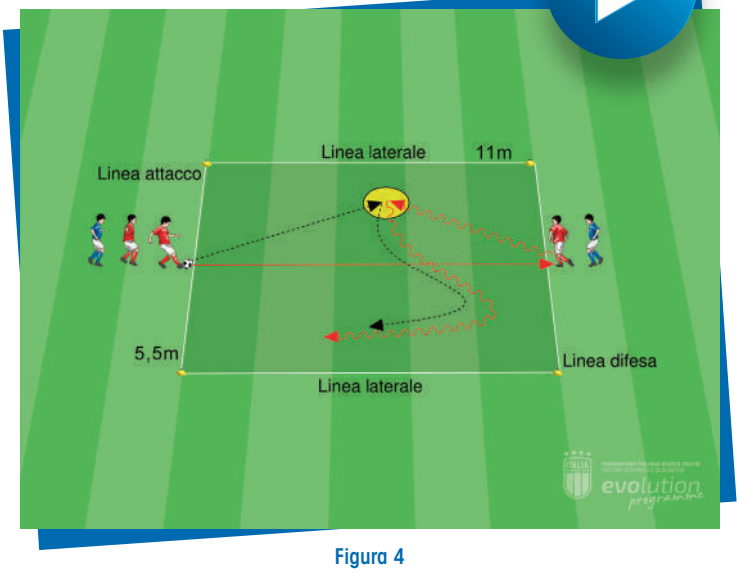

Figura 4

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una "linea di attacco", una "linea di difesa" e due "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono trasmettere la palla ai difensori e cercare l'immediata riconquista.

REGOLE DEL GIOCO

- Ogni azione di riconquista ha una durata massima di 8 secondi; totalizza un punto il giocatore che al termine del tempo previsto ha il possesso della palla.
- Se durante gli 8 secondi previsti la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro la fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.

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:***

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

   - **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.

U12 UNDER U13

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.

Anche queste attività **non prevedono un punteggio** (a meno che lo specifico regolamento della manifestazione non lo preveda) 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.

Alcune **indicazioni di gioco** per aiutare allenatori e dirigenti nell'organizzazione di queste partite includono:

- **Modalità di gioco:** nella tabella 1 vengono proposte diverse modalità di confronto che si adattano al numero di giocatori che eccedono i 9 schierati nei tempi della partita.
- **Portiere e porte:** giocare sempre con il portiere e con porte di dimensioni minime 3x2 metri, realizzate con i materiali disponibili (paletti, coni, delimitatori, ecc.).
- **Tempistiche:** le *multi-partite* vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco della partita regolamentare.
- **Ripresa del gioco:** la ripresa del gioco dopo l'uscita della palla dal campo o dopo un gol segue il regolamento del calcio.
- **Ranghi misti:** giocare a "ranghi misti" mescolando i giocatori delle due squadre.
- **Auto-arbitraggio:** giocare le partite utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.
- **Autonomia organizzativa:** favorire l'autonomia organizzativa dei giocatori coinvolti nell'attività, stimolandone la proposta di regole e il confronto tra pari.

NUMERO GIOCATORI DISPONIBILI	MULTI-PARTITE
0-5 giocatori in panchina	Non vengono svolte attività di *multi-partita*. Si suggerisce di predisporre degli spazi per i giochi di *duello* previsti nell'*attività pre-gara*
6 giocatori	Uno Small Sided Game 3 contro 3
7 giocatori	Uno Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
8 giocatori	Uno Small Sided Game 4 contro 4
9 giocatori	Uno Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
10 giocatori	Uno Small Sided Game 5 contro 5
11 giocatori	Uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra
12 giocatori	Uno Small Sided Game 6 contro 6; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 2 contro 2; due Small Sided Game 3 contro 3; tre Small Sided Game 2 contro 2
13 giocatori	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	Uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3
18 giocatori	Una partita 9 contro 9; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 5 contro 5; tre Small Sided Game 3 contro 3

Tabella 1

DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

Nella *figura 6* sono rappresentate le dimensioni dei campi suggerite per le diverse modalità di gioco previste:

- **3 contro 3:** 16,5x27,5 metri (linea viola)
- **4 contro 4:** 16,5x33 metri (linea gialla)
- **5 contro 5:** 27,5x33 metri (linea rosa)
- **6 contro 6** e **7 contro 7**: 33x44 metri (linea rossa)
- **8 contro 8** e **9 contro 9**: 33x55 metri (linea nera)

I campi di gioco sono **modulari** e le misure sono proposte riprendendo **multipli delle dimensioni dell'area di rigore**. Queste dimensioni permettono lo svolgimento di più partite all'interno dello spazio creato per la modalità successiva (ad esempio, due campi 4 contro 4 e 5 contro 5 all'interno dello spazio del 6 contro 6 e 7 contro 7; due campi 3 contro 3 all'interno dello spazio del 4 contro 4 e 5 contro 5).

Le misure dei campi sono indicative e non vincolanti, adattabili alle necessità degli spazi disponibili e del numero di giocatori coinvolti.

CONCLUSIONE

Queste linee guida sono progettate per facilitare l'organizzazione delle *multi-partite*, garantendo che tutti i giocatori partecipino attivamente e che l'esperienza di gioco sia formativa e divertente.

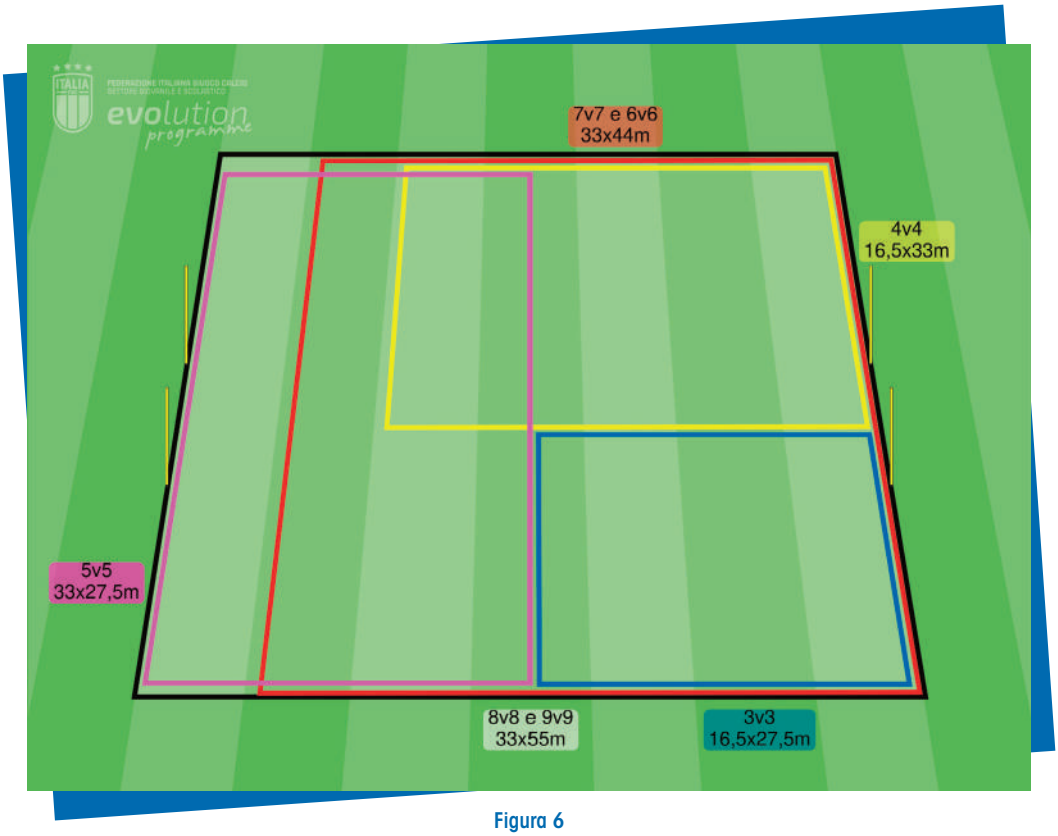

Figura 6

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 adattino a tutte le situazioni possibili.

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

ESEMPIO 1 (figura 7)

Squadra A (blu): 12 giocatori
Squadra B (rossa): 12 giocatori

- Oltre alla partita 9 contro 9, i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 3 contro 3 a ranghi misti, realizzata a ridosso della linea di centrocampo.
- La squadra A, blu, schiera 12 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 nel campo previsto per la *multi-partita* 3 contro 3.
- La squadra B, rossa, schiera 12 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 nel campo previsto per la *multi-partita* 3 contro 3.

Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

Squadra A (blu): 15 giocatori
Squadra B (rossa): 11 giocatori

- Oltre alla partita 9 contro 9, i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 4 contro 4 a ranghi misti, realizzata nello spazio di fondo campo.
- La squadra A, blu, schiera 15 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 6 nel campo previsto per la *multi-partita* 5 contro 5.
- La squadra B, rossa, schiera 11 giocatori: 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 2 nel campo previsto per la *multi-partita* 5 contro 5.

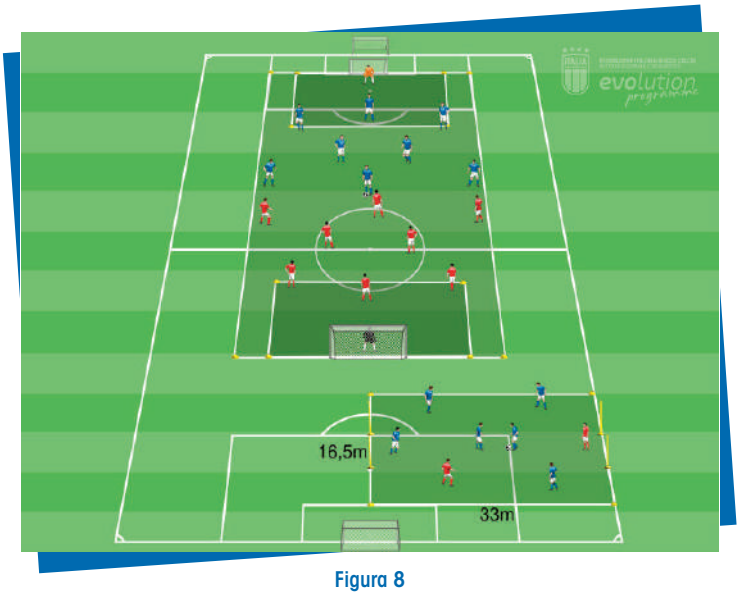

Figura 8

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

U12 UNDER U13

3

4° TEMPO DI GIOCO

4° TEMPO DI GIOCO

A partire dalla stagione 2015/2016 è stata inserita la possibilità di svolgere un *4° tempo di gioco* in aggiunta ai 3 normalmente previsti nella categoria U12/U13. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per l'Attività di Base, inserite nella stagione 2023/2024, è quello di renderlo un'abitudine consolidata. L'obiettivo principale di questa ulteriore frazione della partita è garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori.

Tra tutte le attività aggiuntive promosse nelle modalità di gioco per l'Attività di Base, 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** è identico a quello applicato negli agli altri 3 tempi (minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori, ecc.)
- **Le sostituzioni** si considerano "volanti" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giocatore la maggiore quantità di impiego possibile.
- **Il punteggio** si calcola come quello degli altri tempi e va regolarmente registrato nel referto di gara (vedi tabella nella pagina successiva).
- **La realizzazione del *4° tempo di gioco* va concordata** tra i club **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.

Al fine di una sua corretta e costante applicazione, risulta fondamentale che allenatore e dirigenti prendano in considerazione la portata formativa del 4° tempo di gioco, rendendolo un'abitudine consolidata nelle modalità di gioco della propria Società.

U12 UNDER U13

4

PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI

PUNTEGGIO DI GIOCO

Come già anticipato per le 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
Situazione di gioco	✗
Tempi della partita (compreso l'eventuale 4° tempo di gioco)	✓
Duello	✗
Multi-partita	✗

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 permettere a tutti i giocatori la sperimentazione delle molteplici attività previste per l'Attività di Base, vengono proposte delle modalità di rotazione che concedono la più ampia variabilità di esperienze possibile: duello, difesa e attacco nelle situazioni di gioco, *multi-partite*, tempi della partita.

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

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 1					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	9			9		
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		/

OFF: attacco la porta
DIF: difendo la porta

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

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento	ESEMPIO 2					
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	15			11		
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

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 svolgere una delle due *situazioni di gioco,* andando così a sostituirsi ai loro 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 e i loro compagni impegnati nella *multi-partita,* fa fede il regolamento di gioco della categoria U12/U13.

U12 UNDER U13

5

RICERCHE E NUMERI

Accedendo al link scopri i risultati di alcune ricerche che promuovono la realizzazione delle modalità di gioco per l'Attività di Base

CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

U12 UNDER U13

5

AGGIORNAMENTI

Accedendo al link scopri eventuali aggiornamenti dei contenuti riportati in questo documento

CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution programme

SCARICA L'APP UFFICIALE

Scarica su App Store

DISPONIBILE SU Google Play