



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

REGOLAMENTO ATTIVITÀ DI BASE

Settore Giovanile Scolastico Sardegna



INDICE

<u>PREMESSA</u>	-----pag.	2
---------------------------------	-----------	---

SEZIONI

1. <u>ATTIVITA' di BASE</u>	----- pag.	3
2. <u>REGOLAMENTO TECNICO PULCINI</u>	----- pag.	13
3. <u>GIOCHI DI ABILITA' TECNICA</u>	----- pag.	15
4. <u>L'AUTOARBITRAGGIO</u>	----- pag.	26
5. <u>REGOLAMENTO TECNICO ESORDIENTI</u>	----- pag.	31
6. <u>GIOCHI DI ABILITA' TECNICA - SHOOTOUT</u>	----- pag.	35

Premessa

L'attività calcistica giovanile viene regolata dal Settore Giovanile e Scolastico tenendo presente le opportune tutele in tema di protezione dei minori e quanto specificatamente riportato dalla Carta dei Diritti dei ragazzi allo sport dell'O.N.U. che orienta le norme con le quali viene organizzata l'attività dai 5 ai 16 anni. A questi diritti corrispondono altrettanti doveri da parte degli adulti che devono garantire:

- IL DIRITTO DI DIVERTIRSI E GIOCARE;
- IL DIRITTO DI FARE SPORT;
- IL DIRITTO DI BENEFICIARE DI UN AMBIENTE SANO;
- IL DIRITTO DI ESSERE CIRCONDATO ED ALLENATO DA PERSONE COMPETENTI;
- IL DIRITTO DI SEGUIRE ALLENAMENTI ADEGUATI AI SUOI RITMI;
- IL DIRITTO DI MISURARSI CON GIOVANI CHE ABBIANO LE SUE STESSE POSSIBILITÀ DI SUCCESSO;
- IL DIRITTO DI PARTECIPARE A COMPETIZIONI ADEGUATE ALLA SUA ETÀ;
- IL DIRITTO DI PRATICARE SPORT IN ASSOLUTA SICUREZZA;
- IL DIRITTO DI AVERE I GIUSTI TEMPI DI RIPOSO;
- IL DIRITTO DI NON ESSERE UN CAMPIONE.

La UEFA, insieme con le 55 Federazioni calcistiche associate, sostiene i concetti espressi nella "Carta dei diritti" e per conferire loro un significato più pregnante li ha raccolti in un decalogo che riteniamo utile porre all'attenzione degli operatori del calcio giovanile e quello di base in particolare:

- IL CALCIO È UN GIOCO PER TUTTI;
- IL CALCIO DEVE POTER ESSERE PRATICATO DOVUNQUE;
- IL CALCIO È CREATIVITÀ;
- IL CALCIO È DINAMICITÀ;
- IL CALCIO È ONESTÀ;
- IL CALCIO È SEMPLICITÀ;
- IL CALCIO DEVE ESSERE SVOLTO IN CONDIZIONI SICURE;
- IL CALCIO DEVE ESSERE PROPOSTO CON ATTIVITÀ VARIABILI;
- IL CALCIO È AMICIZIA;
- IL CALCIO È UN GIOCO MERAVIGLIOSO;
- IL CALCIO È UN GIOCO POPOLARE E NASCE DALLA STRADA

In queste affermazioni, si richiama l'attenzione circa i modelli educativi a cui si devono riferire tutte le attività promosse, organizzate e praticate nei Settori Giovanili. Il calcio rappresenta un mezzo efficace di integrazione sociale ed è per questo che il massimo organismo del calcio europeo invita le Federazioni a porsi il problema del "recupero" del calcio di strada (Grassroots Football), soprattutto come filosofia di fondo della didattica applicata.

Al fine di indurre le Federazioni Nazionali ad una maggiore attenzione al calcio di base e allo sviluppo delle attività secondo gli intendimenti appena descritti, la UEFA ha istituito la "UEFA Grassroots Charter", la "Carta del Calcio di Base" a cui hanno aderito tutte le Federazioni Calcistiche Nazionali Europee che possiedono i requisiti minimi richiesti dalla UEFA stessa tra cui la Federazione Italiana Giuoco Calcio che ha sottoscritto la convenzione il 24 marzo 2009.

ATTIVITÀ DI BASE

1.1 Norme regolamentari dell'attività di base

L'attività delle categorie di Base ha carattere eminentemente promozionale, ludico e didattico ed è organizzata su base strettamente locale.

1. Partecipano all'attività le seguenti categorie di calciatori:

- Piccoli Amici
- Primi Calci
- Pulcini
- Esordienti

2. A seguito di quanto previsto per la prosecuzione dei Tornei Pulcini, Esordienti, U12 Femminile e U13 Fair Play Elite 2021, avviati nel mese di Maggio 2021 il cui termine è previsto alla fine del mese di Ottobre 2021, l'attività proseguirà come di consueto suddividendola in due fasi: quella autunnale e quella primaverile (all'inizio della fase primaverile è possibile iscrivere nuove squadre).

Le Società possono partecipare ai tornei organizzati nell'ambito dell'attività di base con una o più squadre, favorendo la massima partecipazione dei tesserati alla attività. Alle gare partecipano il numero di calciatori previsto per ogni specifica attività. Le formazioni, indicate nell'elenco da presentare all'arbitro, possono essere composte da soli bambini, da sole bambine o possono essere anche miste e non prevedono un numero massimo di iscritti (come invece avviene nell'attività agonistica).

3. L'attività prevista per i Tornei delle categorie di base 2021 (Pulcini, Esordienti, U12 Femminile e U13 Fair Play Elite) in conformità con i relativi regolamenti, dovrà essere riavviata entro il 15 Settembre 2021 prevedendo il termine dell'attività a livello Locale e Regionale entro il 31 Ottobre 2021 (rif. CU n° 74, 75, 76, 77 FIGC-SGS 2020/2021 del 3 e del 5 Maggio 2021).

A seguito dell'attività sopra descritta le Delegazioni della LND territorialmente competenti, organizzano, in conformità agli indirizzi fissati dal Settore Giovanile e Scolastico, uno o più tornei della durata complessiva di almeno sei mesi, la cui attività dovrà iniziare entro il 1 Novembre 2021.

Inoltre, tenendo conto della realtà nella quale operano, al fine di organizzare un'attività più omogenea sotto il profilo tecnico-didattico, devono, per quanto possibile, suddividere le squadre all'interno dei gironi per fasce d'età.

4. Le Società, al momento dell'iscrizione ai Tornei Federali presentano l'elenco nominativo dei componenti la squadra, indicando l'anno di nascita di ciascun bambino/a.

5. Le Delegazioni della LND territorialmente competenti, in caso di necessità, possono inserire nel medesimo girone due o più squadre di una stessa Società.

6. E' vietata la partecipazione di uno stesso giocatore a due gare di Torneo che si svolgono nella stessa giornata solare.

a) Limiti di età per la partecipazione dei calciatori all'attività di Base:

PICCOLI AMICI

Bambini e bambine che abbiano anagraficamente compiuto il quinto anno di età (ovvero nati nel 2016 e nel 2017, dopo il compimento del 5° anno di età), ma che, anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva non abbiano compiuto il sesto anno di età (ovvero nati nel 2015).

PRIMI CALCI

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto il 6° anno di età (ovvero nati nel 2014), ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto l'8° anno di età (ovvero nati nel 2013). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Primi Calci" coloro che abbiano compiuto il sesto anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2015, dopo il compimento del 6° anno di età).

PULCINI

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva abbiano anagraficamente compiuto l'ottavo anno di età (ovvero nati nel 2012), ma che, nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il 10° anno di età (ovvero nati nel 2011). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Pulcini" coloro che abbiano compiuto l'ottavo anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2013, dopo il compimento dell'8° anno di età).

PULCINI 1° ANNO

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto l'8° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto il 9° anno di età (ovvero nati nel 2012).

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2013), sempre che abbiano compiuto l'8° anno.

PULCINI 2° ANNO

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto il 9° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto il 10° anno (ovvero nati nel 2011).

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2012).

ESORDIENTI

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva abbiano anagraficamente compiuto il decimo anno (ovvero nati nel 2010) e che nel medesimo periodo, non abbiano compiuto il dodicesimo (ovvero nati nel 2009). Qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività della categoria "Esordienti" coloro che abbiano compiuto il 10° anno di età nel corso dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2011, dopo il compimento del 10° anno di età).

ESORDIENTI 1° ANNO

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto il 10° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto l'11° anno di età (ovvero nati nel 2010). Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n°3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2011), sempre che abbiano compiuto il 10° anno di età.

ESORDIENTI 2° ANNO

Bambini e bambine che anteriormente al 1° gennaio dell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva hanno compiuto l'11° anno di età, ma che nel medesimo periodo non abbiano compiuto il 12° anno di età (ovvero nati nel 2009).

Tuttavia, alle società che hanno un documentato numero limitato di tesserati, dovuto, ad esempio, a difficoltà di ordine demografico, è concessa la possibilità di utilizzare n° 3 calciatori appartenenti alla fascia d'età immediatamente inferiore (ovvero nati nel 2010), per disputare attività ufficiale 9c9

Tabella riepilogativa dei limiti d'età nelle categorie di base

Categoria	Fascia D'età	Ulteriori possibilità di partecipazione
Piccoli Amici	2015 – 2016 (5 anni compiuti)	2017, dopo il compimento del 5° anno di età
Primi Calci	2013 - 2014	2015, dopo il compimento del 6° anno di età (no 2015)
Pulcini età mista	2011 - 2012	2013, dopo il compimento dell'8° anno di età (no 2014)
Pulcini 1° anno	2012	3 nati nel 2013, dopo il compimento dell'8° anno di età
Pulcini 2° anno	2011	3 nati nel 2012
Esordienti età mista	2009 – 2010	2011, dopo il compimento del 10° anno di età (no 2014)
Esordienti 1° anno	2010	3 nati nel 2011, dopo il compimento del 10° anno di età
Esordienti 2° anno	2009	3 nati del 2010

Partecipazione delle bambine all'attività ufficiale

Nel caso in cui sussista l'impossibilità di far partecipare le bambine appartenenti alle diverse categorie e fasce d'età con i bambini di pari età (in qualsiasi fascia d'età delle categorie "Pulcini", "Esordienti" o "Giovanissimi"), si potrà richiedere deroga al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico per la partecipazione di tali ragazze alla categoria o fascia d'età inferiore di un anno alla propria, presentando specifica richiesta al Comitato Regionale territorialmente competente, per il tramite della rispettiva Delegazione della LND, allegando all'istanza una dichiarazione firmata dagli esercenti la potestà genitoriale (vedasi fac-simile e schema riepilogativo delle opportunità in allegato).

La deroga verrà rilasciata dal Presidente del Settore Giovanile e Scolastico tramite pubblicazione di apposito Comunicato Ufficiale, previo parere del Comitato Regionale LND competente territorialmente.

Nelle categorie "Piccoli Amici" e "Primi Calci", la partecipazione all'attività della fascia d'età inferiore di un anno alla propria sarà, invece, automaticamente consentita alle bambine, senza necessità della richiesta di deroga.

Il Settore Giovanile e Scolastico prenderà comunque in esame eventuali ulteriori richieste di deroga diverse da quelle previste, purché opportunamente motivate.

b) Le Modalità di gioco per le categorie di base sono le seguenti:

- Piccoli Amici: 2c2 – 3c3 alternate a giochi/esercizi di abilità tecnica (vedi Allegato Programma di Sviluppo Territoriale Piccoli Amici e Primi Calci)
- Primi Calci: 4c4 – 5c5 alternate a giochi/esercizi di abilità tecnica (vedi Allegato Programma di Sviluppo Territoriale Piccoli Amici e Primi Calci)

- Pulcini: 7c7 (var. 6c6) + Small Sided Games (partita 3c3 con situazione semplificata) e gioco di tecnica (vedi Allegato Torneo Pulcini #Grassroots Challenge)

NUOVO

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, fortemente penalizzato durante l'emergenza sanitaria dovuta alla pandemia Covid-19, 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) + situazione abilità tecnica (Shoot-Out in continuità) (vedi Allegato)

NUOVO

Tenendo conto del percorso di formazione calcistica che viene seguito dal giovane calciatore, fortemente penalizzato durante l'emergenza sanitaria dovuta alla pandemia Covid-19, 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 gara
PRIMI CALCI	Confronto con almeno 3-4 squadre in gara 4c4 – 5c5 alternate a giochi di abilità tecnica
PULCINI ETÀ MISTA	5c5 o 7c7 (var. 6c6) + small sided games (partita 3c3), gioco di tecnica ed Organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
PULCINI 1° ANNO	5c5 o 7c7 (var. 6c6) + small sided games (partita 3c3), gioco di tecnica ed Organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
PULCINI 2° ANNO	7c7 (var. 6c6) + small sided games (partita 3c3), gioco di tecnica ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
ESORDIENTI ETÀ MISTA	7c7 o 9c9 (var. 8c8) + shootout in continuità Ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
ESORDIENTI 1° ANNO	7c7 o 9c9 (var. 8c8) + shootout in continuità ed organizzazione di multi-partite per giocatori a disposizione
ESORDIENTI 2°	9c9 (var. 8c8) + shootout in continuità ed organizzazione di multi-partite per Giocatori a disposizione

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

NUOVO

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.

c) Conduzione tecnica delle squadre

(Obblighi Settore Tecnico Comunicato Ufficiale FIGC n. 69 del 13 giugno 2018)

Le Società che svolgono attività di Settore Giovanile e Scolastico in almeno una delle categorie di base (Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti) devono tesserare un Responsabile Tecnico dell'Attività di Base, con qualifica federale UEFA (UEFA PRO, UEFA-A, UEFA-B, UEFA Grassroots C) o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di III Categoria (ante 1998) rilasciata dal Settore Tecnico.

A partire dalla stagione sportiva 2020/2021 le Società che svolgono attività nelle categorie Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti devono tesserare per ogni categoria di base almeno un allenatore con qualifica federale UEFA (UEFA PRO, UEFA-A, UEFA-B, UEFA Grassroots C) o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di III Categoria (ante 1998) rilasciata dal Settore Tecnico.

Le squadre delle categorie Piccoli Amici e Primi Calci potranno essere altresì allenate anche dai Preparatori Atletici qualificati dal Settore Tecnico o Laureati in Scienze Motorie o Diplomi ISEF.

Il Responsabile Tecnico dell'Attività di Base, nell'ambito dell'attività della stessa società, può anche svolgere la funzione di Allenatore per le squadre giovanili o delle categorie di base della società;

Il tesseramento del Responsabile Tecnico e dei Tecnici previsti deve essere effettuato e formalmente comunicato entro l'inizio dell'attività ufficiale;

d) Arbitraggio delle gare

Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il “**metodo dell’autoarbitraggio**”.

Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto. Il Settore Giovanile e Scolastico incoraggia comunque ad utilizzare tale metodo anche nella categoria Esordienti.

Nella categoria Esordienti, per l’arbitraggio delle gare si deve ricorrere a:

- Tecnici appositamente istruiti al riguardo a seguito di un Corso sul Regolamento di Giuoco e sulla Funzione Arbitrale nell’ambito dell’Attività di Base tenuto dalla FIGC. A tal proposito potrà essere utilizzata una delle seguenti formule:

- Tecnici della società ospitante
- Tecnici della società ospitata
- Arbitraggio di un tempo ciascuno da parte dei tecnici di entrambe le squadre ed un tempo con formula dell’autoarbitraggio

NUOVO

- Calciatori della categoria Allievi e Juniores tesserati per le stesse Società appositamente istruiti al riguardo a seguito di un Corso sul Regolamento di Giuoco e sulla Funzione Arbitrale nell’ambito dell’Attività di Base tenuto dalla FIGC o al Corso di Arbitro Scolastico organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico in collaborazione con le Sezioni AIA competenti territorialmente.

- Dirigenti, solo se appositamente istruiti al riguardo a seguito di un Corso sul Regolamento di Giuoco e sulla Funzione Arbitrale nell’ambito dell’Attività di Base tenuto dalla FIGC

- Autoarbitraggio (v. Linee Guida per l’Autoarbitraggio in allegato al presente Comunicato Ufficiale)

Per i Tecnici e i giovani calciatori tesserati può essere presentato, quale documento di riconoscimento, la tessera ufficiale prevista per partecipare alle gare, mentre per i dirigenti deve essere presentata la tessera rilasciata dalla Delegazione della LND territorialmente competente.

Le Società, all’atto dell’iscrizione, debbono segnalare il nominativo di una o più persone che abbiano compiuto i quindici anni, tesserate per la Società o comunque per la FIGC, da utilizzare per la direzione delle gare. Per quanto possibile, il Settore, di concerto con l’Associazione Italiana Arbitri, farà impartire alle persone segnalate lezioni sulle regole di gioco e la funzione arbitrale.

La designazione ad arbitrare la gara in programma deve essere attribuita ad una persona segnalata dalla Società ospitante; in alternativa, è possibile anche prevedere che la partita sia diretta da un rappresentante della squadra ospitata.

Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre debbono firmare, per avallo, il rapporto del Dirigente-Arbitro, in cui sarà indicato il risultato e quanto riportato nel referto arbitrale. Il direttore di gara provvederà, quindi, a completare il rapporto in tutte le altre voci ivi previste.

Il Dirigente della squadra ospitata deve comunque sottoscrivere il referto e in caso di eventuale disaccordo deve far riportare le relative osservazioni nel referto.

La Società ospitante deve trasmettere il referto arbitrale entro e non oltre la disputa della gara successiva, alla Delegazione della LND territorialmente competente.

e) Arbitri Ufficiali AIA nel Torneo Esordienti 2° anno 9c9

Solo per questa categoria è data facoltà alle Società, purché si facciano carico dei relativi oneri finanziari, di usufruire di arbitri ufficiali dell'AIA.

L'autorizzazione all'utilizzo degli arbitri è rilasciata dalla FIGC previo parere positivo della LND e dell'AIA.

A tal fine i C.R LND di competenza, se favorevoli alle designazioni, sentite le società, dovranno presentare richiesta alla LND entro i tempi stabiliti, la quale trasmetterà la richiesta alla FIGC per le valutazioni di competenza.

Sarà cura della FIGC acquisire il parere dell'AIA.

f) “Green Card”

Nelle categorie di base dei Pulcini e degli Esordienti, coloro che vengono preposti alla direzione delle gare potranno utilizzare la cosiddetta “Green Card”, il cartellino verde che premia i giovani calciatori che si rendano protagonisti di particolari gesti di “Fair Play” (Gioco Giusto) o di “Good Play” (Gioco Buono).

In sostanza gesti di significativa sportività nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico e dei compagni di gioco o apprezzabili gesti tecnici.

Solo i casi di particolare Fair Play (Gioco Giusto) dovranno essere segnalati alla Delegazione competente per territorio, che provvederà alla più opportuna divulgazione, informando inoltre il Settore Giovanile e Scolastico che ne assicurerà la pubblicazione sul proprio sito internet.

Il numero di “Green Card” ottenute grazie ai particolari casi di “Fair Play”, motivati e avallati da entrambi i dirigenti e i tecnici delle due squadre, concorrerà, al pari degli altri indicatori, a determinare la graduatoria di merito di entrambe le categorie.

g) Saluti

In occasione di ogni incontro i dirigenti ed i tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, sia all'inizio che alla fine di ogni confronto, utilizzando la stessa cerimonia. In entrambe le occasioni i partecipanti dovranno schierarsi a centrocampo insieme all'arbitro o al dirigente arbitro, salutando il pubblico e la squadra avversaria.

Categoria Pulcini

REGOLAMENTO TECNICO

Art. 1 – Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	50 mt.	misure massime	65 mt.
Larghezza:	misure minime	35 mt.	misure massime	45 mt.

La dimensione dell'Area di Rigore deve avere i seguenti valori:

Lunghezza: 10 mt.

Larghezza: 25 mt.

A seconda delle necessità, il campo di gioco potrà essere tracciato orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto, utilizzando una sola metà del campo a 11.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: **4-6 x 1,80-2 metri.**

Art. 2 – Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il **numero "4"**.

Art. 3 – Modalità di svolgimento e durata delle gara

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi da 4 o più squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata o dove possibile con gare di andata e ritorno. Le squadre si confronteranno in **Gare 7 vs 7**

Le gare si svolgeranno in **3 tempi** della durata di **15 minuti** ciascuno

Nelle gare non è prevista l'applicazione del fuorigioco.

La regola relativa al 'retropassaggio al Portiere' verrà applicata tenendo conto delle raccomandazioni inserite nella regolamentazione dell'attività della Categoria Pulcini nella **Circolare dell'Attività di Base e delle Modalità di svolgimento delle Gare (CU n. 11 SGS del 03 AGOSTO 2020)**

La Rimessa dal fondo dovrà essere effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore.

È concesso il rinvio del portiere.

Art. 4 – Sostituzione dei giocatori

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, purché a gioco fermo.

Art. 5 – Punteggi e classifiche

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

La “GRADUATORIA DI MERITO/CLASSIFICA” finale sarà data dalla somma dei punteggi **C e D**.

Le squadre prime classificate nella graduatoria di merito accederanno alla fase successiva, secondo quanto determinato dal regolamento specifico indicato dal competente Ufficio del Coordinatore Federale Regionale SGS.

A. ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

Il risultato della “**GARA**” nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: quindi ogni tempo non costituisce gara a sé, ma “mini-gara”. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

COMBINAZIONE RISULTATI	PUNTEGGIO GARA
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2-1

B. ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GRASSROOTS CHALLENGE”

La gara di Abilità Tecnica, come solitamente prevista nell'ambito della categoria Esordienti, in questo Torneo viene sostituita dal “Grassroots Challenge”.

C. ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell’**“INCONTRO”** è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del “Grassroots Challenge”, determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

- 3** punti in caso di *vittoria*
- 1** punto in caso di *parità*
- 0** punti in caso di *sconfitta*

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Punteggio Tecnico della sfida “Grassroots Challenge”
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria “BONUS”
4. Miglior Punteggio complessivo ottenuto nel “Grassroots Challenge”
5. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria “FAIR PLAY”
6. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1, 2, 3 e 4 dei criteri sopra citati.

Nel caso in cui il punteggio FAIR PLAY sia ancora in parità, per la determinazione della migliore classifica, si procederà come previsto al punto 6

D. ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “BONUS”

Per il punteggio **“BONUS”** valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati della gara, andranno a contribuire alla determinazione delle classifiche finali per l’accesso alle successive fasi previste.

PUNTEGGIO “BONUS”	PUNTI
Squadra Pulcini con almeno 14 giocatori in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra Pulcini con almeno 12 giocatori in distinta gara	1 per ciascuna gara
Partecipazione alla gara di almeno 3 bambine (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzate secondo quanto previsto dal regolamento)	1 per ciascuna gara

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 01/07/2020 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell’attività di base.

1. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO GIOCHI DI TECNICA

L'organizzazione dell'attività e degli spazi di gioco, oltre che dei materiali utilizzati è stata sviluppata tenendo conto alcuni fondamentali principi:

- utilizzo di una limitata tipologia e numero di attrezzatura;
- limitato Tempo dedicato alla preparazione dei campi;
- utilizzo di linee già esistenti;
- rapidi cambi di compiti tra una esercitazione e l'altra, diminuendo sensibilmente le pause per i cambi tra una esercitazione/gioco e l'altra; Impiego attivo e contemporaneo di tutti i giovani calciatori partecipanti.

Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3 contro 3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di esercizio del modello "Gioco di Tecnica" (vedi Esercitazioni). Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle del campo a 7.

Nell'incontro sarà possibile scegliere una modalità di Partita **3 contro 3 in situazione semplificata** ('3 contro 3 in ampiezza' o '3 contro 3 costruzione') ed un Gioco di Tecnica ('Gioco Veloce' o 'Calcio Forte').

Nelle figure che seguono, viene illustrato graficamente il possibile abbinamento delle attività previste considerando

- la SOLUZIONE n°1 con una Partita 3 contro 3 nella quale vengono utilizzate mini-porte o linee, segnate da delimitatori;
- nella SOLUZIONE n°2 viene invece illustrata la modalità per organizzare lo spazio utilizzando una porta già fissata per la gara 7 contro 7.

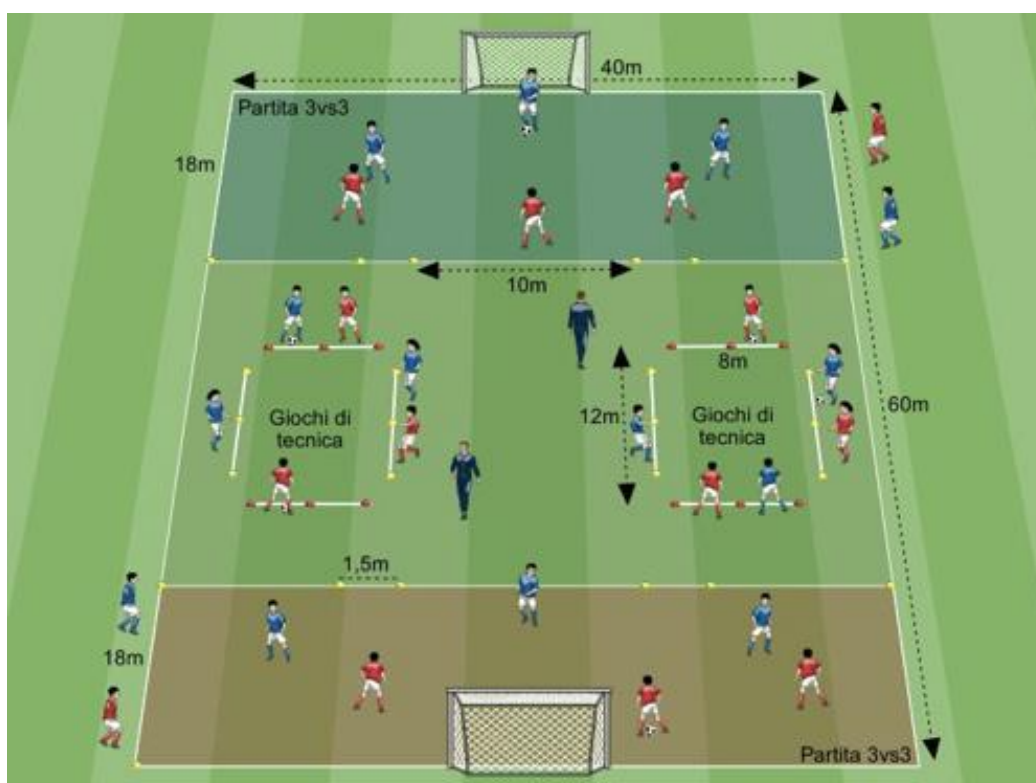
Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7 contro 7.

Al termine dei primi 6 minuti di gioco, il gioco si interrompe ed i giocatori passeranno nello spazio a fianco per confrontarsi con una nuova sfida (chi ha giocato la Partita 3 contro 3 si sfida nel Gioco di Tecnica e viceversa). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.

Al termine della seconda fase dedicata al confronto tecnico, il campo verrà liberato dei delimitatori superflui, subito pronto per disputare il confronto 7 contro 7, suddiviso in 2 tempi da 15 minuti ciascuno (con la possibilità di giocare anche 3), con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.



Soluzione n°1: nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu.



Soluzione n°2: nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu.

2. PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI CALCIATORI

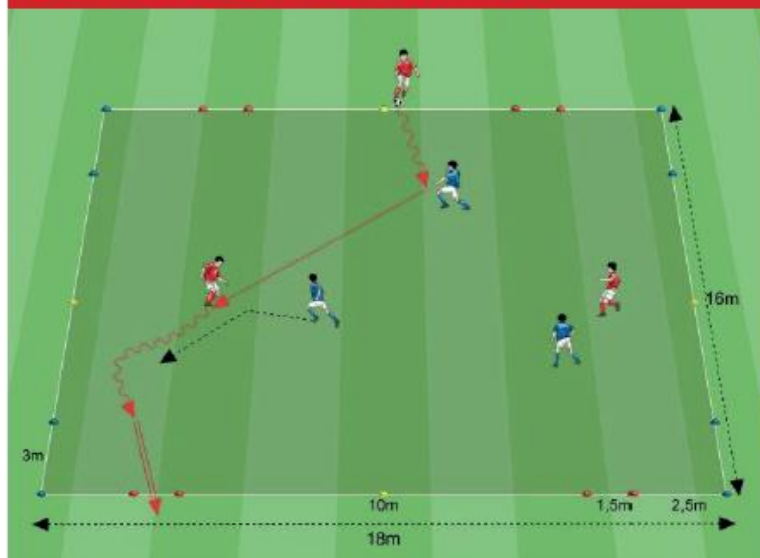
Ogni squadra deve presentarsi con 14 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti o con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 1 punto nella graduatoria del singolo confronto. Nel caso in cui una squadra sia composta da più di 12 giocatori si dovranno creare quattro gruppi, che rimarranno fissi per tutte le rotazioni dei giochi; sono ammessi i cambi solo all'interno di uno stesso gruppo. Nel caso in cui il confronto si realizza con meno di 12 giocatori di una o entrambe le squadre si dovrà tener conto della tabella riportato alla fine.

Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3 contro 3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 6 minuti ciascuna) e nel 7 contro 7 (2 o 3 tempi di 15 minuti ciascuno).

La durata di ciascuna "partita con situazione semplificata" è di 6 minuti. Ogni partita 7 contro 7 avrà la durata di 30 minuti, suddivisi in 2 tempi da 15 minuti ciascuno, con l'opzione di giocare un ulteriore terzo tempo di 15 minuti.

3. LE ESERCITAZIONI

3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 16 delimitatori
- 4 palloni



Preparazione:

Spazio di gioco di 18x16 metri,
4 porte di larghezza 1,5 metri

Descrizione

Si gioca una partita 3vs3 a 4 porte con l'obiettivo, per entrambe le squadre, di realizzare un gol in una delle 2 porte difese dalla squadra avversaria.

Regole

La partita si sviluppa attraverso le seguenti regole:

- **CAMPO DI GIOCO.** Il campo viene definito da delimitatori di due colori diversi, così come da figura. La linea di fondocampo continua per 3m anche sulle linee laterali adiacenti agli angoli del campo.
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo e dal prolungamento della stessa sulla linea laterale (entro i 3m segnalati), la rimessa viene battuta sempre dalla squadra che difende le due porte posizionate sulla stessa. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **TIRO LIBERO:** la squadra che dovrebbe battere i calci d'angolo effettua un tiro dalla propria linea di fondocampo (con la palla ferma) cercando di fare gol in una delle due porte avversarie. Il pallone calciato nel "tiro libero" non può ricevere contrasto da parte degli avversari.
- **GOL:** il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido). Il gol può essere realizzato da qualsiasi posizione del campo.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzioni).
- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Nel caso in cui un fallo avvenga all'interno dei 3 m dalla linea di fondocampo (il limite di questa area è segnalato dai delimitatori sulla linea laterale), viene calciato un "tiro libero" a favore della squadra che ha subito il fallo.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

3 CONTRO 3 COSTRUZIONE



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 1 porta regolamentare
- 4 delimitatori
- Campo delimitato per una partita della categoria Pulcini



Preparazione:

Spazio di gioco di larghezza del campo pulcini (indicativamente 35m), lunghezza 18 metri; 1 porta regolamentare; 2 porte di 1,5 metri (posizionate a 10 metri di distanza l'una dall'altra)

Descrizione

Si gioca un 3vs3 in cui una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta regolamentare della categoria Pulcini (dimensioni porta mt. 5x1,80 oppure mt. 4-6 x 1,60-2), mentre l'altra ha l'obiettivo di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno di due porticine di dimensioni ridotte.

Regole

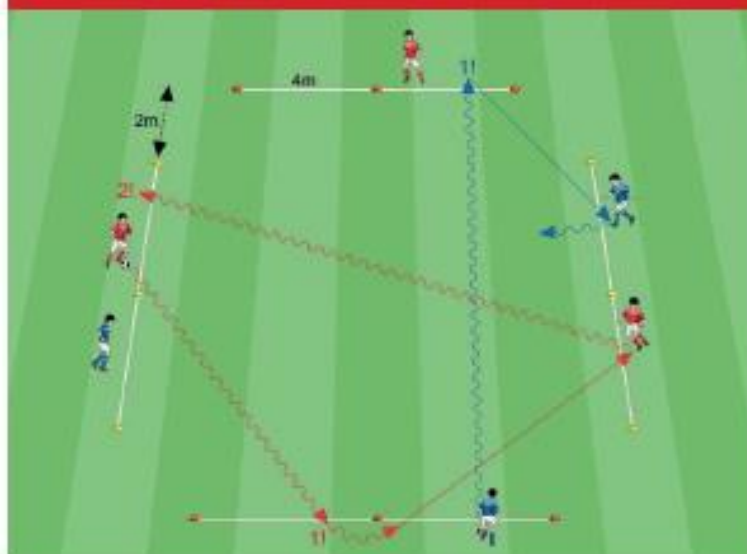
Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 3'.

- **IL CAMPO DI GIOCO.** I limiti del campo vengono considerati attraverso le linee laterali e le linee di fondocampo su cui si trovano da una parte la porta per la partita della categoria Pulcini e dall'altra parte dalla linea che si crea con le due porticine definite dai delimitatori.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone che deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido).
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondo-campo viene battuta sempre dalla squadra che difende la porta regolamentare del campo Pulcini; se invece esce oltre a linea sulla quale sono collocate le due porticine viene battuta dalla squadra che ha il compito di difenderle. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **IL TIRO LIBERO.** Il tiro libero si esegue calciando la palla da un punto a scelta della linea di fondocampo della squadra che difende le due porticine. Il tiro non può ricevere opposizione da nessun avversario (non è previsto il portiere) ma per considerarsi valido nel momento in cui entra in rete non può avere una traiettoria rasoterra. Il pallone deve quindi entrare in rete con una traiettoria aerea (indipendentemente da come viene calciato). Il tiro libero si batte attraverso le stesse modalità per entrambe le squadre.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani, (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo la palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione). Le stesse regole per la rimessa in gioco del pallone valgono in seguito ad un gol o nel caso di una rimessa da fondo campo che deve essere eseguita dal portiere.

- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno)
- **RETROPASSAGGIO AL PORTIERE.** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione ed il contrasto da parte dell'avversario.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

GIOCO VELOCE



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 12 delimitatori (di due colori diversi)
- 2 palloni



Preparazione:

Quadrato di 12 metri di lato

Descrizione

I 3 giocatori di ogni squadra si posizionano all'esterno di 3 lati a scelta del quadrato di gioco ognuno di loro si colloca dietro ad una delle 4 linee da 8m (composte da 3 delimitatori ciascuna, come da figura). Un lato del quadrato verrà quindi lasciato libero da ognuna delle due squadre (non deve necessariamente essere lo stesso, i giocatori possono disporsi in campo come preferiscono), gli altri 3 saranno invece occupati da un giocatore per squadra. Ogni squadra gioca con un pallone, dato inizialmente ad uno qualsiasi dei 3 giocatori della stessa. Il gioco consiste in una sfida tecnica tra i componenti delle due squadre al raggiungimento di un punteggio prestabilito. L'attività si sviluppa su più turni di confronto, ognuno dei quali assegna un punto alla squadra vincitrice.

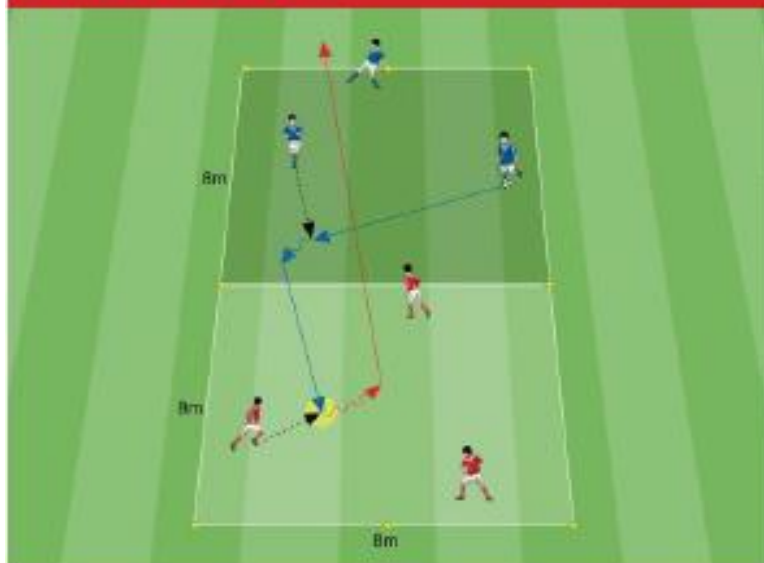
Regole

- Al segnale di partenza i 2 giocatori in possesso del pallone (a partire da ora definiti "A") hanno il compito di condurlo oltre la linea al di fuori della quale non si trova nessuno dei propri compagni di squadra (su lato che devono raggiungere in conduzione può esserci un avversario, a seconda della disposizione scelta dalle due squadre ma non può esserci un compagno). Una volta superata la linea, i giocatori "A" passano il pallone ad uno dei loro due compagni di squadra (a partire da ora definiti "B") che hanno il compito di riceverlo e condurlo oltre la linea lasciata libera dal compagno "A". I giocatori "B", una volta superata la linea, possono passare la palla a chi vogliono: al giocatore "A" oppure anche al giocatore "C" (coloro i quali non sono ancora stati coinvolti nell'attività), chiunque dei 2 riceva palla, prosegue il gioco con l'obiettivo di condurre il pallone oltre la linea libera da compagni.

Modalità di assegnazione del punteggio:

- Ogni volta che un giocatore supera in conduzione palla un lato libero da compagni realizza un punto per la propria squadra. Se un giocatore in conduzione palla non supera completamente la linea libera o commette un errore (passa la palla ad un compagno senza averla condotta o si dirige oltre una linea dove c'è già un altro giocatore della propria squadra), il punto non viene assegnato ma l'azione può continuare.
- La prima squadra che arriva a 10 punti (10 lati conquistati in modo corretto) vince il turno di gioco. Si effettuano tanti turni quanti ne si riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine dei 6 minuti la terna che è riuscita a vincere il maggior numero di turni risulterà la squadra vincitrice del gioco.
- Il gioco non prevede l'ostruzione dell'azione svolta dai giocatori della squadra avversaria pertanto ogni terna procede nel proprio compito indipendentemente da quello dei propri oppositori. Nel caso in cui un giocatore ostacoli volutamente l'azione degli avversari, il punto di quel turno di gioco viene assegnato alla squadra che ha subito la scorrettezza.

CALCIO FORTE



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 5 palloni
- 8 delimitatori



Preparazione:

Spazio di gioco: rettangolo 8x16 metri di lato (due metà campo di 8x8 metri)

Descrizione

All'interno del rettangolo delimitato si posizionano due squadre da 3 giocatori ciascuna. Ogni gruppo staziona all'interno di una delle due metà campo. Si gioca con un pallone. Il gioco prevede un confronto tecnico tra le due squadre.

Regole

Rimanendo all'interno della propria metà campo i giocatori della squadra in possesso palla devono cercare di realizzare un punto calciandola rasoterra oltre la linea di fondocampo avversaria. Di seguito vengono presentate le modalità attraverso le quali si può effettuare un punto e le situazioni che portano invece al cambio di possesso della palla.

Modalità di assegnazione del punteggio:

- Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, termina oltre la linea di fondocampo avversaria.
- Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, viene controllato in modo errato dagli avversari, la palla si alza e finisce oltre la linea di fondocampo (con qualsiasi modalità, rasoterra con traiettoria aerea o rimbalzando).

Modalità per effettuare il cambio di possesso della palla:

- Se la palla viene calciata con traiettoria aerea, automaticamente è da considerarsi in possesso della squadra avversaria.
- La palla, calciata rasoterra, in seguito al controllo della squadra avversaria, esce dalla loro metà campo lateralmente o frontalmente (superando quindi la linea che divide le due metà campo).
- Dopo aver controllato il pallone, la squadra che l'ha ricevuto ne tiene il possesso per un tempo superiore ai 10".
- Il giocatore della squadra in possesso palla calcia la stessa da una posizione esterna alla propria metà campo.
- Il cambio del possesso del pallone avviene attraverso un passaggio effettuato alla squadra avversaria.

Quando il pallone si considera "in gioco":

- In seguito ad un punto od un cambio palla, i 10 secondi di tempo utili ad effettuare l'azione di tiro vengono calcolati da momento in cui il pallone entra nella metà campo della squadra che deve giocare. Il tempo dell'azione non tiene conto dei secondi necessari per recuperare il pallone uscito dal campo di gioco.

Regole complementari per la squadra in possesso:

- Non esiste un numero di tocchi predefinito per il giocatore che riceve il pallone, questo può essere: giocato di prima intenzione verso il campo avversario; controllato e calciato; controllato, condotto e poi passato ad un compagno; controllato, condotto e calciato verso il campo avversario. Ogni azione tecnica che segue la ricezione è quindi a discrezione dei giocatori coinvolti nel gioco.
- I giocatori della squadra in possesso palla possono trasmettersi il pallone il numero delle volte che lo desiderano (rimando all'interno dei 10 secondi previsti da ogni azione di gioco) oppure, se lo ritengono opportuno, anche calciare di prima intenzione verso il campo avversario.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso

“Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il **“metodo dell’autoarbitraggio”** [...]. Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente-arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.”

(Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico - FIGC)

A seguito dell'introduzione delle modalità di Autoarbitraggio nella categoria Pulcini, si vogliono sintetizzare alcuni aspetti caratteristici e delle sue modalità di esecuzione.

Innanzitutto, ci preme sottolineare l'importanza di avere una guida di riferimento in ciascuna gara, che riteniamo debba essere il Dirigente-Arbitro, ossia una persona adeguatamente formata per adempiere tale compito.

FINALITÀ

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

IL RUOLO DEL DIRIGENTE ARBITRO

Compiti didattici	Deve conoscere le regole di gioco e informarsi sulle relative differenze e sulle modalità applicative nell'attività di base
Compiti organizzativi	In sintonia con i dirigenti societari, collabora all'organizzazione delle gare informandosi su tutti gli adempimenti pre, durante e post gara
Rapporti con i tecnici	Comunica con il responsabile Tecnico e gli allenatori sui rinforzi educativi che riguardano principalmente la gara negli aspetti comportamentali
Rapporti con i giocatori	Li aiuta nella conoscenza delle regole di gioco, favorendo il rispetto, con un comportamento imparziale che rappresenti un esempio positivo

(fonte: Guida Tecnica per le Scuole di Calcio, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 40)

Il Dirigente Arbitro garantisce lo **“Spirito di Gioco”**, assicurando:

1. Sicurezza dei giocatori
2. Pari opportunità di gioco
3. Continuità del gioco
4. Piacere di giocare

“Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi, è parte di un contesto di apprendimento.”

(“Guida Tecnica per le Scuole di Calcio”, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 38).

COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

Prima della gara

- Definire, con i Tecnici e i Dirigenti delle squadre coinvolte, modalità di intervento nel corso della gara, seguendo le linee guida della FIGC-Settore Giovanile e Scolastico
- Identificare (in base alle vigenti norme) i giocatori riportati nella lista gara, insieme ad un Dirigente della Squadra con cui avviene il confronto
- Spiegare e/o ricordare ai giovani calciatori la modalità dell'autoarbitraggio e alcune regole significative del gioco
- Dare istruzioni pratiche ai giovani calciatori (es. "quando volete richiamare l'attenzione su una irregolarità, alzate la mano e chiamate a voce alta «punizione» oppure «fallo» ...
- Fare l'ingresso in campo e i saluti

*La fase che precede la gara è sicuramente molto importante per **favorire la conoscenza** tra i bambini delle due squadre e tra gli adulti coinvolti (tecnici e dirigenti), aiutando a creare un clima positivo per permettere ai bambini coinvolti di esprimere al meglio le proprie abilità.*

Durante la gara

Supervisionare la gara

- Intervenire se STRETTAMENTE NECESSARIO (per infortuni, per garantire la sicurezza, in caso di evidenti e gravi scorrettezze...)
- Favorire l'autogestione della partita: per tale motivo potrebbe risultare utile individuare 1-2 bambini di ciascuna squadra che, in caso di situazioni dubbie, possano decidere in merito insieme ai bambini eventualmente coinvolti. In ogni caso è bene che situazioni del genere siano comunque osservate con estrema attenzione dal Dirigente-Arbitro e comunque dai Tecnici e dai Dirigenti
- Negli intervalli tra i 3 o 4 tempi, informare i giovani calciatori di eventuali comportamenti non consoni svoltisi durante la gara e dare indicazioni propositive al riguardo (es. "quando cerchi di prendere la palla all'avversario, fallo senza spingere", "ricordati che quando esegui la rimessa laterale i piedi devono essere fuori dal campo", ecc).

Cronometrare il tempo di gioco

- Fermare il tempo di gioco per il Time Out chiesto dai tecnici
- Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una "GREEN CARD", che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
- Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base

Si consiglia di *utilizzare un taccuino* dove registrare le osservazioni da riportare ai giocatori durante l'intervallo fra i tempi di gioco e dove registrare le sostituzioni dei giocatori.

Dopo la gara

- Fare eseguire i saluti
- Fornire, quando necessario, feedback ai giovani calciatori e/o ai Tecnici e Dirigenti Compilare il referto e sottoscriverlo unitamente ai Dirigenti delle due squadre
- Favorire l'organizzazione del "Terzo Tempo Fair Play", invitando i genitori a portare una merenda da far condividere a tutti i bambini che hanno partecipato alla gara (Tè caldo, crostata, ecc.)

Suggerimenti e linee guida

1. È opportuno che i bambini, prima di prendere parte alle gare, vengano formati sulle regole del gioco. Pertanto, ciascuna società dovrà occuparsi di coinvolgere esperti delle regole del gioco applicate nell'Attività di Base, come, ad esempio:
 - la Sezione AIA di appartenenza
 - gli Arbitri (in attività o dismessi)
 - gli Esperti dell'Attività di Base messi a disposizione del Coordinamento Federale Regionale-SGS
 - i Dirigenti-Arbitro appositamente formati

Quindi evidente che durante gli allenamenti settimanali il Tecnico dovrà "allenare" i giovani calciatori all'autoarbitraggio, in accordo con le finalità di cui sopra.

2. Molto importante che **le società informino i genitori** dei giovani calciatori sulla Modalità dell'Autoarbitraggio, sulle sue finalità e sulle modalità esecutive, così da creare quell'ideale clima positivo in cui il giovane calciatore possa apprendere nel miglior modo possibile.

Durante la gara, tecnico, dirigenti accompagnatori e pubblico devono fare attenzione a non influenzare le decisioni dei giocatori (es. "prendila che è nostra!", "vai avanti che non è fallo" ecc.).

In caso di particolari situazioni di gioco, di seguito sono schematizzate alcune semplici soluzioni:

Situazione		Soluzione
- Barriera	➡	Dare indicazioni per il posizionamento
- Calci di Punizione	➡	Suggerire un segnale per dare il "via" *
- Grave scorrettezza	➡	Intervento del D.A.
- Giocatore deve allacciarsi le scarpe	➡	Il bambino chiama l'interruzione della partita
- Non trovano accordo sul fallo	➡	"Palla a due"

(Slides presentate ai corsi informativi per Dirigente-Arbitro dal dott. Stefano Florit)

Situazione		Soluzione
- Sostituzione di un giocatore	➡	Cambio volante
- Tempo di gioco	➡	Viene definito dal D.A.
- Rimessa laterale <u>platealmente</u> scorretta	➡	Intervento del D.A.
- ?	➡	
Attendere un attimo prima di intervenire!!*		



Categoria Esordienti

REGOLAMENTO TECNICO

Art. 1 – Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	60 mt.	misure massime	70 mt.
Larghezza:	misure minime	40 mt.	misure massime	50 mt.

La dimensione dell'Area di Rigore deve avere i seguenti valori:

Lunghezza: 13 mt.

Larghezza: 30 mt.

A seconda delle necessità, il campo di gioco potrà essere tracciato anche utilizzando i seguenti riferimenti sul campo di calcio a 11 regolamentare:

- Orientando il campo da un limite dell'area rigore al limite dell'area di rigore della metà campo opposta;
- Orientando il campo trasversalmente al campo da calcio regolamentare, da una linea laterale del campo alla linea laterale del lato opposto. In tal caso è possibile utilizzare una sola metà del campo a 11.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: **5-6 x 1,80-2 metri**.

Art. 2 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "4".

Art. 3 – Modalità di svolgimento e durata delle gare

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi e si incontreranno tra loro con gare di sola andata o dove possibile con gare di andata e ritorno.

- Le squadre si confronteranno in **Gare 9 vs 9**
- Le gare si svolgeranno in 3 tempi della durata di 20 minuti ciascuno
- Nelle gare sarà applicato il fuorigioco, coincidente con la linea del limite dell'area di rigore.
- La regola relativa al '**retropassaggio** al Portiere' verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio, per cui il portiere, ad esempio, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio effettuato con i piedi da un compagno di squadra.
- La Rimessa dal fondo dovrà essere effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore.
- È concesso il rinvio del portiere.

Art. 4 – Sostituzione dei giocatori

Tutti i calciatori in distinta dovranno **giocare almeno un tempo dei primi due**; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, purché a gioco fermo.

Art. 5 – Punteggi e classifiche

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

La "GRADUATORIA DI MERITO/CLASSIFICA" finale sarà data dalla somma dei punteggi **A, B, C e D**.

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "GARA"

Il risultato della "**GARA**" nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: quindi ogni tempo non costituisce gara a sé, ma "mini-gara". Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	Punteggio GARA
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2-1

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "SHOOTOUT -1C1- IN CONTINUITA'"

VEDI ALLEGATO.

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell’**“INCONTRO”** è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del “Grassroots Challenge”, determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti in caso di vittoria

1 punto in caso di parità

0 punti in caso di sconfitta

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “FAIR PLAY”



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

1. Promotore dei valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.
2. L'obiettivo è quello di favorire lo spirito sportivo tra i giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche di incoraggiare e valorizzare quelli buoni.
3. Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà il form di valutazione della gara.
4. Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

La valutazione del comportamento delle squadre durante le partite viene effettuata tenendo conto di:

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
- Atteggiamenti sanzionati dall'arbitro
- Atteggiamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
- Atteggiamenti fuori dal campo prima, durante e dopo la gara

1. Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro (es. non finalizzare una sicura occasione da goal per permettere di soccorrere un avversario infortunato, etc.):
 - a) Green Card: +1 punto per ciascun cartellino verde (con motivazione da riportare chiaramente nel referto dell'arbitro)
2. Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dell'arbitro):
 - a) Ammonizioni: -1 punto per ciascun cartellino giallo
 - b) Espulsioni: -5 punti per ciascun cartellino rosso
3. Sanzioni applicate per comportamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro):
 - a) Continuo vociare o urlare: -5 punti
 - b) Poteste nei confronti dell'arbitro: -5 punti
 - c) Mancato rispetto del protocollo prima, durante e dopo la partita (p.e. non stringere le mani della squadra avversaria): -5 punti
 - c) Atteggiamenti violenti (verbali o fisici): -5 punti
 - d) Lasciare l'area tecnica sporca: -5 punti

ESORDIENTI FAIR PLAY 2021

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, condivisione della procedura di ingresso in campo, organizzazione/partecipazione a "terzo tempo Fair Play").):

- a) +1 punto complessivo per l'atteggiamento positivo riscontrato

VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso della gara
- 2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classificata, saranno, nell'ordine, i seguenti:
 - a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"
- 3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dall'Art. 5 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.
- 4) Il Settore Giovanile e Scolastico si riserva l'opportunità di invitare alla fase finale nazionale una o più società che si sono particolarmente distinte nell'ambito del Fair Play.

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Punteggio Tecnico della sfida SHOOT OUT
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
5. Sorteggio

La graduatoria Fair Play verrà considerata utile per determinare la classifica finale solo dopo la verifica dei punti 1, 2, 3 dei criteri sopra citati.

Nel caso in cui il punteggio FAIR PLAY sia ancora in parità, per la determinazione della migliore classificata, si procederà come previsto al punto 5

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

Per il punteggio "**BONUS**" valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati della gara, andranno a contribuire alla determinazione delle classifiche finali per l'accesso alle successive fasi previste.

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno 18 giocatori in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra Esordienti con almeno 16 giocatori in distinta gara	1 per ciascuna gara
Partecipazione alla gara di almeno 3 bambine (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzate secondo quanto previsto dal regolamento)	1 per ciascuna gara

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 01/07/2020 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Categoria Esordienti

REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

“SHOOTOUT”: 1:1 in continuità

NORME REGOLAMENTARI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “ShootOut”: sfida 1:1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling (1:1).
3. Ciascuna squadra ha il tempo limite di 3 minuti per realizzare il maggior numero di goal possibili utilizzando i calciatori che partecipano alla gara, secondo quanto meglio specificato successivamente.
4. Il calciatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza di mt. 20 dalla porta ed ha il tempo massimo di 8” per terminare l'azione.

La partenza del primo giocatore viene determinata dal fischio dell'arbitro. La partenza del secondo giocatore e dei successivi è vincolata al ritorno del calciatore precedente. Le azioni si svolgono in continuità per la durata di 3’.

Il calciatore che deve effettuare l'azione potrà partire solo quando il suo compagno, rientrando in fila, supera la linea di partenza a 20 mt dalla porta.

Il calciatore che effettua l'azione, prima di rientrare in fila deve recuperare la palla. Se realizza il goal o se il tiro viene parato, recupera la stessa palla con cui ha giocato. Se il tiro termina fuori o lontano dalla porta il giocatore può recuperare uno dei palloni posizionati dietro la linea di fondo.

5. Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione dell'attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro).

In ciascuna fase devono essere utilizzati **2 portieri** che si alternano dopo ogni azione di gioco (un'azione ciascuno)

6. Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
7. Gli **“Shootout”** verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:
 - a. prima dell'inizio del primo tempo della gara verranno effettuati gli shootout dai 4 portieri (2 per squadra) che effettueranno una sessione con 4 tiri consecutivi (2 tiri per ciascun portiere) da parte di ciascuna squadra.

A seguire verranno eseguiti contemporaneamente gli “Shootout” per squadra, coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al primo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.

- b. prima del secondo tempo verranno effettuati gli “Shootout” coinvolgendo gli 8 calciatori che devono
 - c. prendere parte al secondo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.

Di seguito si indicano alcune norme che regolano l'effettuazione degli "Shootout":

- nell'azione di dribbling, qualora il portiere in uscita tocchi la palla senza modificare la direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione dovrà essere giudicata "regolare" permettendo al giocatore di riprendere la palla per concludere l'azione (es. se viene fatto un tunnel al portiere, seppur riesca a toccare la palla, l'azione di superamento del portiere deve essere considerata valida ed il giocatore può riprendere la palla per continuare l'azione)
- nell'azione di dribbling (tentativo di superare l'avversario guidando la palla), qualora il portiere in uscita riesca a deviare la palla in modo evidente facendogli cambiare direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione si ritiene terminata;
- qualora nel corso dell'azione si riscontri un fallo di gioco, le soluzioni da adottare sono di due tipi:
 - ✓ se il fallo è di gioco ed involontario, il tecnico che controlla le azioni dovrà prenderne nota per far ripetere l'azione al termine dei 3'
 - ✓ se il fallo è intenzionale, l'azione dovrà essere registrata come goal realizzato e l'azione verrà valutata come condotta antisportiva che verrà considerata con una penalizzazione nella Graduatoria Fair Play
- durante gli "Shootout" DUE giocatori che non partecipano al gioco devono posizionarsi dietro la porta dove tirano i propri compagni per recuperare i palloni terminati fuori o lontano dalla porta. I palloni recuperati devono essere posizionati a terra, dietro la linea di fondo, e non devono essere lanciati in campo.
- Al termine degli "Shootout" verrà considerata la somma dei goal realizzati nelle due fasi (primo e secondo tempo).
- La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goal risulterà vincitrice.
- La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco).
- In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.

ADEMPIMENTI:

Gare non disputate:

Recupero gare non disputate (per accordo tra società o altri impedimenti) entro la fine della fase autunnale.

Referti gara:

Termine massimo di presentazione referto gare: trasmesso entro 48 ore dalla gara dalla società vincitrice o da entrambi.

Variazione gara:

Compilare sempre modulo variazione gara e trasmetterlo entrambe le società alla delegazione di appartenenza e per conoscenza all'indirizzo mail sardegna.sgs@figc.it .