

**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
FRIULI VENEZIA GIULIA**



VADEMECUM PER ALLENATORE E DIRIGENTE

**CATEGORIE DI BASE
PICCOLI AMICI
PRIMI CALCI
PULCINI
ESORDIENTI**

**A cura
del Settore Giovanile
e Scolastico
del Friuli Venezia Giulia**

2021-2022

ATTIVITA' DI BASE

Il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastico (SGS), pianificando i programmi dell'Attività di Base, intende promuovere la pratica calcistica giovanile attraverso un corretto e graduale avviamento dei bambini e delle bambine al gioco del calcio

NORME GENERALI:

Caratteristiche dell'attività

L'attività delle categorie di Base ("Piccoli Amici", "Primi Calci", "Pulcini" ed "Esordienti"), ha carattere eminentemente **promozionale, ludico e didattico** ed è organizzata su base strettamente locale.

Il Settore Giovanile e Scolastico (SGS) del Friuli Venezia Giulia, in conformità al CU n.1 SGS, al CU SGS n.10 "Circolare Attività di Base" e a quanto già pubblicato sul CU FVG n.3 del 8/7/2021, indica per la s.s. 2021/2022 le seguenti modalità di svolgimento delle attività e gare organizzate dalle Delegazioni del Friuli Venezia Giulia per le categorie di base.

CATEGORIA PICCOLI AMICI E PRIMI CALCII

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo
Piccoli Amici	2015 – 2016 - 2017 (per i nati nel 2016 e 2017, esclusivamente al compimento anagrafico dei 5 anni)	Giochi di abilità tecnica o di vario genere + partite 2:2, 3:3,	3 x 10' + 3 x 10' alternati da attività di gioco	15≈30 X 10≈15
Primi Calci	2013 - 2014 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2015 che hanno compiuto i 6 anni di età)	Giochi di abilità tecnica o di vario genere + partite 4:4, 5:5	3 x 10' + 3 x 10' alternati da attività di gioco	25≈40 x 12 ≈25

CATEGORIA PULCINI

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo
Pulcini 1° anno	2012 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2013 che hanno compiuto 8 anni di età)*	7c7 (o 5c5) + partite 3c3 e giochi di tecnica (Torneo #Grassroots Challenge)	3-4 x 15'	50≈65 X 35≈45
Pulcini Misti	2011 e/o 2012 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2013 che hanno compiuto 8 anni di età - il numero di giovani nati nel 2013 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista)*	7c7 + partite 3c3 e giochi di tecnica (Torneo #Grassroots Challenge)	3-4 x 15'	50≈65 X 35≈45
Pulcini 2° anno	2011 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2012)*	7c7 + partite 3c3 e giochi di tecnica (Torneo #Grassroots Challenge)	3-4 x 15'	50≈65 X 35≈45

* in parziale deroga al CU n.1, che concede tale possibilità alle sole società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa.

NB: il giovane nato nel 2013 e "assicurato" con la Carta Assicurativa della FIGC nella categoria Primi Calci potrà, al compimento dell'ottavo anno, anche giocare nei Pulcini 1° anno o nei Pulcini Misti ma solo a

seguito della sottoscrizione del tesseramento “Pulcini” per la stessa Società per la quale è “assicurato” con la Carta Assicurativa della FIGC. Anche se tesserato come *Pulcino*, il giovane nato nel 2013 potrà comunque continuare a giocare nella categoria Primi Calci.

CATEGORIA ESORDIENTI

Categoria	Anno di Nascita	Confronto / Partita	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo
Esordienti 1° anno	2010 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2011 che hanno compiuto i 10 anni di età)*	9:9 (o 7c7) + Shoot Out in continuità (anche più partite contemporaneamente = multipartite)	3-4 x 20'	60≈75 X 40≈50
Esordienti Misti	2009 e/o 2010 (possono partecipare anche i giovani nel 2011 che hanno compiuto i 10 anni di età - il numero di nati nel 2011 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista)*	9:9 + Shoot Out in continuità (anche più partite contemporaneamente = multipartite)	3-4 x 20'	60≈75 X 40≈50
Esordienti 2° anno	2009 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2010)**	9:9 + Shoot Out in continuità (anche più partite contemporaneamente = multipartite)	3-4 x 20'	60≈75 X 40≈50

* in parziale deroga al CU n.1, che concede tale possibilità alle sole società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa.

In base al CU n.1 SGS, si precisa che anche nella s.s. 2021/2022:

1. Un giovane calciatore nato nel 2016 **NON** potrà in nessuna occasione giocare nei Primi Calci, anche se avrà compiuto 6 anni di età;
2. Un giovane calciatore nato nel 2014 **NON** potrà in nessuna occasione giocare nei pulcini, anche se avrà compiuto 8 anni di età;
3. Un giovane calciatore nato nel 2012 **NON** potrà in nessuna occasione giocare negli Esordienti, anche se avrà compiuto 10 anni di età;

Come specificato nel CU n.1 SGS per la s.s. 2021/2022 (art. 1.1, lettera a) *Limiti di età per la partecipazione dei calciatori all'attività di base*), la possibilità di utilizzare giovani nati nel 2013 (dopo il compimento dell'ottavo anno di età e previo tesseramento Pulcini) nella categoria Pulcini e i giovani nati nel 2011 (al compimento del decimo anno di età) nella categoria Esordienti è prevista per le “società che hanno un documentato numero limitato di tesserati” (CU SGS n.1, pag 6) per completare la rosa (Allegato n.1, CU n.1 SGS).

Si invitano pertanto le società:

- a fare giocare i giovani nati nel 2013 nella loro categoria di appartenenza, ovvero i Primi Calci;
- a fare giocare i giovani nati nel 2011 nella loro categoria di appartenenza, ovvero i Pulcini;

In particolare, si invitano le società ad utilizzare in maniera limitata i giovani nati nel 2013 nei *Pulcini Misti* e i giovani nati nel 2011 negli *Esordienti Misti*.

In linea con le indicazioni di cui sopra:

- 1) nella s.s. 2021/2022 nei *Tornei Pulcini Misti* il numero di giovani nati nel 2013 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista;
- 2) nella s.s. 2021/2022 nei *Tornei Esordienti Misti* il numero di giovani nati nel 2011 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista.

Le formazioni possono essere composte da soli bambini, da sole bambine o possono essere anche miste. Nell'elenco da presentare all'arbitro, ogni squadra deve inserire il numero più ampio possibile di bambini/e (ogni forma di "convocazione" alla gara, pertanto, è da evitare: **la corretta attività nelle categorie di base deve includere, non escludere**). Le distinte gara pertanto **non prevedono un numero massimo di iscritti** (come invece avviene nell'attività agonistica).

Società appartenenti alle Leghe Professionistiche

Le società appartenenti alle Leghe Professionistiche partecipano di norma alle attività delle categorie di base, previste in ambito provinciale, confrontandosi con squadre dilettantistiche appartenenti alla fascia di età di un anno superiore (vedasi la relativa tabella a pag. 11 del CU SGS n.1).

INDICAZIONI PER LA CATEGORIA "PICCOLI AMICI" e "PRIMI CALCI" - Svolgimento degli incontri

Vengono riportate alcune specifiche riguardanti lo svolgimento degli incontri per la categoria Piccoli Amici e Primi Calci.

Aspetti generali:

- Le attività della categoria Piccoli Amici e Primi Calci vengono svolte secondo la modalità cosiddetta "Festival" in base alla quale gli incontri si svolgeranno obbligatoriamente tra tre o più società;
- L'attività prevede l'esecuzione di più partite 2c2 e 3c3 per la categoria Piccoli Amici e 4c4 e 5c5 per la categoria Primi Calci (3 tempi di gioco di 10' + 3 tempi di gioco di 10') alternate da 2 giochi (vedasi il Manuale *Programma di Sviluppo Territoriale Piccoli Amici e Primi Calci* <https://www.figc.it/media/143962/allegato-4-programma-di-sviluppo-territoriale-attivita-di-base-attivita-piccoli-amici-e-primi-calci.pdf>);
- I giochi (che sono obbligatori in tutte le fasce d'età della categoria Piccoli Amici e Primi Calci) devono essere svolti alternati ai tempi di gioco; non è concesso pertanto svolgere i giochi alla fine delle partite;
- Il punteggio dei giochi è fine a se stesso e non influisce in alcun modo sul risultato;

Caratteristiche dei giochi da proporre:

- nel caso in cui i giochi prevedano delle squadre, queste potranno essere anche miste (quindi con giocatori appartenenti ad entrambe le Società);
- durante i giochi dovranno essere coinvolti tutti i giovani calciatori o comunque il più possibile contemporaneamente;
- sono da evitare giochi che prevedano l'eliminazione dei concorrenti;
- sarà opportuno tenere conto dei diversi livelli di abilità dei soggetti coinvolti dando a tutti la possibilità di successo.

Nella s.s. 2018/2019 il Settore Giovanile e Scolastico ha pubblicato il **MANUALE ILLUSTRATIVO PROGRAMMA FORMATIVO DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI PER L'ATTIVITÀ DI BASE (copertina blu)** che illustra l'attività del sabato mattina presso i CFT e fornisce un modello di allenamento per categorie Piccoli Amici e Primi Calci. Il documento, assieme a diversi altri, è scaricabile gratuitamente dalla pagina della FIGC Settore Giovanile e Scolastico (SGS) del Friuli Venezia Giulia alla voce "Comunicazioni" e "Materiale da scaricare s.s. 2021/2022" (<https://www.figc.it/it/giovani/territorio/mappa-del-territorio/friuli-venezia-giulia/comunicazioni/materiale-utile-ee-da-scaricare-ss-20212022/>).
E' inoltre possibile richiederlo direttamente al SGS FVG (friuliveneziaigiulia.sgs@figc.it)

Modalità di svolgimento delle gare:

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

	PICCOLI AMICI
Anno di Nascita	2015, 2016 e 2017 (i giovani, in ogni caso devono avere compiuto anagraficamente i 5 anni di età)
Gara/Confronto	Giochi di vario genere + partite 2c2 o 3c3 (con o senza portieri)
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno + 3 tempi di 10 minuti ciascuno alternati ad attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc)
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori – orientativamente 15≈30m x 10≈15m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente ≈2,00x≈1m oppure, se con utilizzo dei portieri, orientativamente ≈3,00 x ≈1,50 m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte).
Pallone	n°3 in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Referto di Gara	Deve prevedere, tra l'altro, la descrizione dell'attività di gioco svolta (utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale)

	PRIMI CALCI
Anno di Nascita	2013 e 2014 (possono giocare i giovani nati nel 2015 qualora abbiano compiuto anagraficamente i 6 anni di età)

Gara/Confronto	Giochi di vario genere + minipartite 4c4 o 5c5
Tempi di Gioco	3 tempi di 10 minuti ciascuno + 3 tempi di 10 minuti ciascuno alternati ad attività di gioco (giochi di abilità, giochi popolari, ecc)
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori - 25≈40 x 12≈20m
Dimensioni Porte	Non codificato - Orientativamente 4,00 x 1,60-2,00m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)
Pallone	n°3 (eccezionalmente n. 4) in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizione	Non sono previste ammonizioni
Espulsione	Non è prevista l'espulsione dal campo
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate con le mani o con i piedi
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio al Portiere	È concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Referto di Gara	Deve prevedere, tra l'altro, la descrizione dell'attività di gioco svolta (utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale)

	PULCINI		
	Pulcini 1° anno	Pulcini Misti	Pulcini 2° anno
Anno di Nascita	2012 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2013 purchè abbiano anagraficamente compiuto gli 8 anni di età e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini)	2011/2012 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2013 purchè abbiano anagraficamente compiuto otto anni e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini) - il numero di nati nel 2013 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista	2011 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2012)
Gara/Confronto	7c7 + partita con situazione semplificata e gioco di tecnica (vedi file <i>Torneo Pulcini #Grassroots Challenge</i> , allegato n.5 al CU SGS n.1 del 1 luglio 2021) – anche 5c5 Pulcini 1° anno		
Tempi di Gioco	2-3 tempi di 15 minuti ciascuno + 15' partita 3c3 e giochi di tecnica (vedi documento <i>Torneo #Grassroots Challenge cat. Pulcini</i> – allegato n.5 del CU SGS n.1 del 1 luglio 2021)		
Dimensioni Campo	50≈65 m x 35≈40 m		
Dimensioni Porte	Generalmente 4,00 x 2,00m (in alternativa: 4-6 X 1,80-2) (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensione ara di rigore	larghezza ≈25m x lunghezza ≈10m (per delimitarla, si possono usare anche cinesini, ecc)		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti Distanza barriera: 6 m		
Calcio di Rigore	Si concede per fallo evidente (fermo restando la modalità dell'Autoarbitraggio) Distanza dischetto di rigore: 7 m		

Ammonizione	Sono previste ammonizioni in casi eccezionali
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi al tempo in cui è avvenuta l'espulsione
Rimesse Laterali	Possono essere effettuate solo con le mani
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Retropassaggio con i piedi al portiere	Il retropassaggio al portiere NON può essere preso con le mani dal portiere, ma viene applicato il divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio) (CU SGS n.10, Allegato n.2). Il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato. Qualora il portiere prenda la palla con le mani su retropassaggio di un proprio compagno, si procederà come di seguito: alla 1 ^a infrazione il portiere verrà verbalmente informato dell'infrazione da parte del Dirigente Arbitro e si proseguirà comunque l'azione con palla giocata dal portiere; dalla eventuale 2 ^a infrazione in poi, la squadra in attacco usufruirà di un calcio di punizione dal limite dell'area di rigore.
Regole per il portiere	Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani sia con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani; il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo
Rimessa da Fondocampo	La rimessa dal fondo sarà effettuata con i piedi (come previsto da "Il regolamento del giuoco del calcio")
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)

Nel caso in cui, durante un tempo di gioco, si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti. Ogni tempo di gioco inizia con lo stesso numero di giocatori per squadra.

Le squadre si confronteranno in 3 diverse modalità che per questa stagione sportiva si sintetizzano in:

1. Partita 3 contro 3 in situazione semplificata (3 contro 3 in ampiezza o 3 contro 3 in costruzione)
2. Giochi di tecnica (gioco veloce o calcio forte)
3. Partite 7 contro 7

Maggiori dettagli sono disponibili nell'apposito documento edito dal Settore Giovanile e Scolastico dal titolo *Torneo #Grassroots Challenge* cat. Pulcini, Allegato n. 5 del CU SGS n.1 s.s. 2021/2022 – Il documento (così come il CU SGS n.1 e tutti gli allegati) sono scaricabili gratuitamente dal sito della FIGC Settore Giovanile e Scolastico (SGS) alla pagina del Friuli Venezia Giulia alla voce "Comunicazioni" e poi "Materiale da scaricare s.s. 2021/2022" (<https://www.figc.it/it/giovani/territorio/mappa-del-territorio/friuli-venezia-giulia/comunicazioni/materiale-utile-eo-da-scaricare-ss-20212022/>).

	ESORDIENTI		
	Esordienti 1° anno	Misti	Esordienti 2° anno
Anno di Nascita	2010 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2011 purchè abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età)	2009/2010 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2011 purchè abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età) - il numero di nati nel 2011 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista	2009 (possibilità di inserire in lista n.3 giovani del 2010)
Gara/Confronto	9 contro 9 (anche 7c7 negli esordienti 1° anno)		
Tempi di Gioco	3 tempi di 20 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4 tempi – vedi le note successive alle tabelle)		
Dimensioni Campo	60≈75 m x 40≈50 m		
Dimensioni Porte (m)	5,50 x 2,00 o 6,00 x 2,00 (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensione ara di rigore	(larghezza ≈ 30m x lunghezza ≈ 13m) Si possono usare anche cinesini, ecc		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio		
Calcio di Punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio"		
Barriera	Distanza barriera: 7 m		
Calcio di Rigore	Si concede per fallo evidente; distanza dischetto del rigore ~ 9 m		
Ammonizione	Come previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"		
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa la sostituzione del calciatore espulso nei tempi di gioco successivi al tempo in cui è avvenuta l'espulsione.		
Rimesse Laterali	In base a quanto previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio"		
Fuorigioco	Negli ultimi 13 m		
Retropassaggio al Portiere	Concesso il retropassaggio al portiere, fatto salvo che la palla non può essere toccata con le mani dal portiere		
Rimessa da Fondocampo	Zona di 'No Pressing': in occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite dell'area di rigore e dal suo prolungamento fino alla linea laterale, permettendo di far giocare la palla sui lati al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente quando il giocatore fuori dall'area riceve la palla. È chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco. Chi riceve palla nella zona giocabile, fuori dall'area, deve poter giocare liberamente (avere palla aperta) per almeno un paio di secondi.		

Rilanci del portiere	Come da indicazione didattica, i rilanci del portiere, sia con le mani che con i piedi, non devono superare direttamente la metà campo in modo sistematico.
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Prima della gara è prevista una rapida sfida di abilità tecnica (shoot-out: 1 vs 1 in continuità) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. Per ulteriori dettagli, si veda il paragrafo GIOCHI DI ABILITÀ TECNICA nel presente Vademecum.	

Le gare delle categorie Pulcini ed Esordienti dovranno essere programmate prevedendo, laddove sia possibile usufruire di spazi adeguati, la disputa di più partite contemporaneamente (**“multipartite”**), in modo da aumentare in maniera significativa la partecipazione di ciascun bambino alla gara “ufficiale”. Nelle categorie Piccoli Amici e Primi Calci le multipartite sono parte integrante dell’attività.

Ciò significa che non è previsto un numero massimo di giocatori da iscrivere nelle liste di gara e che tutti i calciatori iscritti possono essere utilizzati contemporaneamente. Quindi, qualora il numero di calciatori non fosse sufficiente per disputare, ad esempio, due gare 7c7, sarà possibile realizzare una gara 7c7 e l’altra, ad esempio, 5c5, utilizzando una dimensione del campo idonea all’età dei bambini.

A seconda del numero dei calciatori inseriti in lista, ciascuna squadra deve formare il numero massimo di gruppi squadra, con il fine di disputare il maggior numero di gare e far partecipare il maggior numero di giocatori contemporaneamente.

Per quanto riguarda coloro che rimangono a disposizione, **si precisa che tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare almeno un tempo dei primi due**; pertanto, al termine del primo tempo vanno effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati che non hanno giocato il primo tempo non possono più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo, tranne che per validi motivi di salute; durante il 2° tempo sarà possibile sostituire i bambini che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo le sostituzioni si effettuano con la procedura cosiddetta “volante”, assicurando così ad ogni bambino in elenco una presenza in gara quanto più ampia possibile. Qualora il numero dei giocatori in lista sia più del doppio del numero previsto per la specifica modalità di gioco della categoria, i giovani che non avranno giocato i primi 2 tempi devono obbligatoriamente giocare il terzo (es. nella categoria Pulcini sono inseriti in lista più di 14 giovani: 7 giocano il 1° tempo, altri 7 diversi dai primi giocano il 2° tempo e i giovani che non hanno giocato i primi due tempi - visto l’alto numero di giocatori in distinta - giocheranno per tutto il 3° tempo). L’allenatore competente, attraverso le multipartite e/o le sfide di abilità, favorirà la partecipazione dei giocatori non impegnati momentaneamente in ciascuno dei tempi.

Tutti gli iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo per intero durante ciascuna gara

La gara potrà prevedere la disputa di 4 tempi (per gli esordienti) o 3 tempi (per i Pulcini) di gioco della medesima durata (15’ per i Pulcini, 20’ per gli Esordienti), sempre con l’obiettivo di far giocare di più e per più tempo i giovani calciatori partecipanti all’incontro. L’utilizzo dei 4 o 3 tempi di gioco suppletivi (per Esordienti e Pulcini, rispettivamente) va segnalato a referto. I tempi di gioco suppletivi sono da considerarsi a tutti gli effetti tempi di gioco ufficiali.

Alle Società che realizzeranno le “multipartite” o i “tempi suppletivi”, in ottemperanza ai principi e alle modalità sopra descritte, verranno assegnati dei punti bonus che si aggiungeranno alla graduatoria di merito prevista in ciascuna categoria per la partecipazione alla Festa Regionale categoria Pulcini e alla Festa categoria Esordienti. Per ottenere i bonus, le *multipartite e/o i tempi suppletivi* devono essere regolarmente inseriti a referto.

Si ricorda, infine, che
è assolutamente vietato che un giocatore partecipi nella stessa giornata solare a due gare di Torneo organizzato dalle Delegazioni territorialmente competenti.

Time out

In entrambe le categorie (Pulcini ed Esordienti) è possibile ed opportuno l'utilizzo di un Time-out della durata di 1' per ciascuna squadra, nell'arco della stessa gara. È consentito l'utilizzo di un Time-out della durata di 1' per ciascuna squadra e per ogni tempo di gioco.

Risultato della gara

Si ribadisce ulteriormente che il risultato della gara (anche nei Tornei organizzati da società) dovrà essere indicato secondo le modalità descritte di seguito, trascrivendo nel referto gara il numero dei tempi di gioco vinti o pareggiati da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato) e non riportando la somma delle reti realizzate. Alla gara dovrà poi essere aggiunto un punto per la vittoria o il pareggio conseguito nel gioco tecnico 1c1 in continuità (per la categoria Esordienti) o il punteggio previsto dall' apposito documento *Torneo #Grassroots Challenge* (per la categoria Pulcini).

Nel ribadire, quindi, che il risultato della gara nasce dalla somma dei risultati dei tre o quattro tempi, si rimanda, per le diverse combinazioni di risultato finale, all'apposita tabella esemplificativa riportata qui di seguito (esempio nel caso di gara con 3 tempi di gioco):

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

3C3 E SITUAZIONI SEMPLIFICATE - Categoria PULCINI

Si veda il Documento *Torneo #Grassroots Challenge* del Settore Giovanile e Scolastico (SGS) nazionale (allegato n.5 al CU SGS n.1 del 1 luglio 2021 – di seguito il link per scaricarlo gratuitamente dal sito della FIGC: <https://www.figc.it/media/142564/allegato-5-progetto-torneo-grassroot-challenge.pdf>

GIOCHI DI ABILITÀ TECNICA SHOOTOUT 1c1 in continuità per la categoria ESORDIENTI

(allegato n.6 del CU SGS n.1, s.s. 2021/22 –

link: <https://www.figc.it/media/142565/allegato-6-shootout-1c1-in-continuit%C3%A0-categoria-esordienti.pdf>)

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 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:
 - o 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'
 - o 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" i 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.
8. 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.

CONDUZIONE TECNICA DELLE SQUADRE

A partire dalla corrente 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 e devono tesserare un Responsabile Tecnico dell'Attività di Base con qualifica federale 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 Diplomatisti ISEF.

Il Responsabile Tecnico dell'Attività di Base, nell'ambito dell'attività della stessa società, può anche assumere il ruolo di tecnico responsabile di una squadra nelle categorie di base o nelle categorie agonistiche (Giovanissimi o Allievi).

ARBITRAGGIO DELLE GARE

IMPORTANTE

Anche nella corrente stagione sportiva le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'AutoArbitraggio" (anche nei Tornei organizzati dalle società).

Il Settore Giovanile e Scolastico del Friuli Venezia Giulia ha prodotto un DVD relativo al metodo dell'AutoArbitraggio che è stato presentato e consegnato a tutte le società della regione durante la s.s. 2016/2017.

Il Video è anche reperibile on line al seguente link: https://www.youtube.com/watch?v=o_Lo2XxkJsQ

Tale opportunità (*Metodo dell'AutoArbitraggio*) prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al Dirigente Arbitro eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto. Le linee Guida per proporre correttamente il *Metodo dell'AutoArbitraggio* sono presenti alla fine del presente Vademecum.

Il Settore Giovanile e Scolastico incoraggia comunque ad utilizzare tale metodo anche nella categoria Esordienti.

Nelle categorie Esordienti, per l'arbitraggio delle gare si deve ricorrere a:

- Tecnici: a tal proposito potranno essere utilizzate una delle seguenti formule:

o Tecnici della società ospitante

o Tecnici della società ospitata

o Arbitraggio di un tempo ciascuno da parte dei tecnici di entrambe le squadre ed un tempo con formula dell'AutoArbitraggio

- Calciatori della categoria Allievi, Juniores o Prima Squadra tesserati per la stessa Società

- Dirigenti

In tutti i casi sopracitati, le persone che svolgeranno la funzione arbitrale devono essere stati appositamente istruiti al riguardo a seguito di un Corso tenuto dalla FIGC Settore Giovanile e Scolastico (= Corso per Dirigente Arbitro).

- AutoArbitraggio (in questo caso redige il referto il Dirigente Arbitro che DEVE comunque essere SEMPRE firmato dai dirigenti accompagnatori).

I citati Tecnici, i giovani calciatori tesserati e i dirigenti devono presentare, quale documento di riconoscimento, la apposita tessera per Dirigente Arbitro rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico.

La funzione di Dirigente Arbitro NON può essere svolta da chi nella stessa gara svolga anche la funzione di dirigente accompagnatore o di allenatore.

Il Settore Giovanile e Scolastico, di concerto con l'Associazione Italiana Arbitri e in collaborazione con la LND, organizzerà Incontri di Formazione sulle regole di gioco e la funzione arbitrale per l'abilitazione a Dirigente Arbitro (= *Corso per Dirigente Arbitro*). I dettagli saranno pubblicati, come sempre, sui Comunicati Ufficiali provinciali e distrettuali.

Nella s.s. 2021/2022 la funzione arbitrale nelle categorie di Base (Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti) potrà essere svolta dai *Dirigenti Arbitro* che:

- a) hanno frequentato l'apposito Corso Informativo di 3 ore organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico (SGS) nelle s.s. 2018/2019 e 2019/2020 (la cui validità è di 3 anni + 1 anno di deroga vista la situazione di emergenza sanitaria che limita le possibilità di *aggiornamenti* in presenza),
- b) hanno frequentato l'apposito Corso Informativo organizzato nelle stagioni sportive antecedenti alla s.s. 2018/2019. Costoro, tuttavia, dovranno partecipare ad un incontro di Aggiornamento di 2 ore organizzato dal SGS regionale. Tale aggiornamento varrà per 3 stagioni sportive.

Al termine della gara, i Dirigenti Accompagnatori delle due squadre debbono firmare, per avallo, il referto gara e completare le voci per loro previste. Il Dirigente Arbitro provvederà a completare il referto in tutte le altre voci previste. In caso di eventuale disaccordo, il Dirigente Accompagnatore può/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 L.N.D. territorialmente competente (o al Tutor SGS in caso delle attività cosiddette di "Ripartenza" previste a settembre/ottobre 2021).

In caso di mancato ricevimento del referto entro il termine di 10 giorni, potranno essere applicati i previsti provvedimenti disciplinari.

Le Delegazioni della L.N.D. territorialmente competenti, con modalità proprie, forniranno alle Società i moduli di rapporto di gara (= referto di gara) predisposti dal Settore Giovanile e Scolastico Regionale. I referti gara delle attività cosiddette di "Ripartenza" previste a settembre/ottobre 2021 saranno scaricabili dal sito della FIGC alla pagina regionale del Settore Giovanile e Scolastico del Friuli Venezia Giulia alla voce "Materiali da scaricare" e a partire dal 5/9/2021 – link: <https://www.figc.it/it/giovani/territorio/mappa-del-territorio/friuli-venezia-giulia/comunicazioni/materiale-utile-eo-da-scaricare-ss-20212022/>

"Terzo Tempo o Tempo Supplementare FAIR PLAY"

Il Settore Giovanile e Scolastico raccomanda a tutte le società che svolgono attività nelle categorie di base, a partire dalla categoria Piccoli Amici, ma soprattutto nelle categorie Pulcini ed Esordienti, di prevedere, al termine dei confronti che vedono protagonisti i bambini/e di due o più squadre, l'organizzazione di un "tempo supplementare" denominato "FAIR PLAY", in cui le società e famiglie mettono a disposizione dei giovani calciatori e calciatrici una merenda da condividere tra loro, allargando naturalmente l'invito anche a tecnici, dirigenti e genitori delle squadre coinvolte.

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).

I casi di particolare Fair Play (Gioco Giusto) - in sostanza gesti di significativa sportività nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico e dei compagni di gioco) - 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.

Saluti

Al termine 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.

“Il Settore Giovanile e Scolastico verificherà il rispetto delle norme tecniche, didattiche ed organizzative relative alle categorie di base, effettuando dei controlli a campione per accertare il rispetto delle normative tecniche volte a tutelare, formare e coinvolgere i giovani calciatori che debbono giocare comunque, indipendentemente dalle qualità tecniche di ognuno.” (CU n.1 SGS s.s. 2021/2022, art. 1.1, pag. 13)

ATTIVITÀ CON ENTI DI PROMOZIONE SPORTIVA

Alle Società affiliate alla FIGC è consentita la partecipazione ad attività organizzate esclusivamente dagli Enti di Promozione Sportiva riconosciuti dal CONI con i quali è stata sottoscritta apposita convenzione con il Settore Giovanile e Scolastico. Eventuali accordi di convenzione con Enti di Promozione saranno comunicati con apposito Comunicato Ufficiale del Settore Giovanile e Scolastico. (CU n.1 SGS, art. 1.1, letter n) pag. 12).

Si specifica che al momento della pubblicazione del presente Vademecum non risulta sottoscritta alcuna convenzione con Enti di Promozione Sportiva

PROVINI PRESSO SOCIETÀ e RADUNI SELETTIVI DI GIOVANI CALCIATORI

Vengono considerati “Provinci”, le modalità con cui una società, con il fine di approfondire la conoscenza di un giovane calciatore selezionato e verificare con maggiore consapevolezza la scelta effettuata, convoca un giocatore di altra società presso la propria struttura per “sottoporlo a prova”, prevedendo l’inserimento in un proprio gruppo-squadra.

Vengono considerati “Raduni di selezione” o “Raduni selettivi”, le attività organizzate dalle società (in proprio o in collaborazione con altri club affiliati alla FIGC), durante le quali vengono coinvolti in gruppo giovani calciatori tesserati per altre società.

Le procedure in base alle quali le società interessate possono essere autorizzate a svolgere raduni selettivi e/o provinci sono specificate nel CU n.1 SGS, art.2.6 (scaricabile dal sito www.figc.it/it/giovani).

In questa sede preme ricordare che le società che intendono “sottoporre a prova” un giocatore devono chiedere autorizzazione preventiva **entro e non oltre il 30 novembre 2021** (entro il 30/9/2021 per chi era già autorizzato nella s.s. 2020/2021) al Settore Giovanile e Scolastico (e per conoscenza al Comitato Regionale LND e al Coordinatore Federale Regionale SGS di appartenenza), con lettera a firma del legale rappresentante o del Responsabile del Settore Giovanile.

Si sottolinea che, al di fuori di quelle sopra specificate, non esistono altre modalità in base alle quali un giovane calciatore tesserato per una società possa fare attività (allenamenti o provinci) presso gruppi squadra di altre società, anche se provvisto di nulla osta da parte della società di

appartenenza (nulla osta che pertanto non ha nessun valore se non rientra in quanto previsto dall'art. 2.6 del CU n.1 SGS).

GARE AMICHEVOLI

Amichevoli a carattere locale/provinciale/regionale

Qualora una Società intenda organizzare incontri amichevoli a carattere Regionale, Provinciale o Locale, la società stessa dovrà preventivamente informare la Delegazione territorialmente competente (e per conoscenza il Settore Giovanile e Scolastico FVG) **almeno 24 ore prima della disputa della gara, esclusivamente mediante l'apposito modulo** denominato "Scheda richiesta Amichevoli", allegato al CU SGS n.5 (scaricabile dal seguente link: <https://www.figc.it/it/giovani/sgs/comunicati-ufficiali/cu-n-05-sgs-guida-tornei/>). La richiesta completa dei dati costituisce autorizzazione allo svolgimento. Qualora il Comitato Regionale o la Delegazione riceva richieste incomplete delle informazioni NON autorizzerà la gara.

Amichevoli a carattere nazionale (con squadre di fuori regione)

Le richieste per l'organizzazione di incontri amichevoli a carattere Nazionale devono essere inviate (**esclusivamente mediante l'apposito modulo** denominato "Scheda richiesta Amichevoli", allegato al CU SGS n.5 (scaricabile dal seguente link: <https://www.figc.it/it/giovani/sgs/comunicati-ufficiali/cu-n-05-sgs-guida-tornei/>) all'Ufficio Tornei del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC tramite i Comitati Regionali competenti nel territorio almeno 5 giorni prima della disputa della gara. Esaminata la richiesta la FIGC – SGS provvederà ad autorizzare la disputa della gara dando comunicazione al Comitato Regionale LND e al Coordinamento Federale Regionale SGS competente sul territorio ed alle Leghe di competenza.

Qualora le richieste vengano inviate incomplete dei dati previsti la gara NON verrà autorizzata.

Amichevoli a carattere Internazionale

In base alla Circolare n°1273 della FIFA in vigore dal 1 agosto 2011, le richieste di autorizzazione per l'organizzazione di incontri amichevoli a carattere internazionale (**mediante l'apposito modulo** denominato "Scheda richiesta Amichevoli Estero", allegato al CU SGS n.5 scaricabile dal seguente link: <https://www.figc.it/it/giovani/sgs/comunicati-ufficiali/cu-n-05-sgs-guida-tornei/>) devono pervenire all'Ufficio Tornei del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC tramite i Comitati Regionali competenti nel territorio almeno 20 giorni prima della data prevista per l'incontro.

Esaminata la richiesta la FIGC – SGS provvederà ad autorizzare la disputa della gara dando comunicazione al Comitato Regionale LND e al Coordinamento Federale Regionale SGS competente sul territorio ed alle Leghe di appartenenza.

Qualora le richieste vengano inviate incomplete dei dati previsti la gara NON verrà autorizzata.

Partecipazione ad amichevoli all'estero

Le richieste di autorizzazione per la partecipazione ad amichevoli a carattere internazionale devono pervenire all'Ufficio Tornei della FIGC – SGS tramite i Comitati Regionali del territorio di competenza almeno 20 giorni prima della data prevista per l'incontro. Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della partita, il giorno ed il luogo di svolgimento, il nominativo del responsabile organizzativo.

Tutte le Società affiliate alla FIGC, che svolgono gare amichevoli senza autorizzazione, sono passibili di deferimento ai competenti organi disciplinari.

CENTRI ESTIVI

Le società affiliate alla FIGC possono autonomamente organizzare Centri Estivi le cui finalità e relative attività siano in linea con i principi dell'Attività Giovanile e Scolastica.

Non è pertanto consentito che i Centri Estivi abbiano finalità di Selezione di giovani calciatori/calciatrici.

A tal fine le società sono tenute a darne comunicazione al Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico territorialmente competente, oppure direttamente al Settore Giovanile e Scolastico Centrale qualora i Centri vengano organizzati in differenti Regioni.

La comunicazione dovrà essere effettuata almeno 30 giorni prima dell'inizio del Centro, indicando, per ognuna delle località, le seguenti informazioni:

- luogo,
- periodo
- tipologia del Centro organizzato
- Indicazione del Responsabile Tecnico tesserato per il Club
- Indicazione del Referente Organizzativo

A tal proposito si ricorda anche che, come da Circolare FIFA del 23 Ottobre 2013, le società che intendono organizzare Centri Estivi all'estero sono tenute a dare informazioni alla propria Federazione di appartenenza ed alla Federazione Calcistica del paese in cui si svolge il Centro, comunicando luogo, date e periodo di svolgimento e tipologia di Centro che il club ha intenzione di organizzare.

Ciascuna delle Federazioni coinvolte potrà chiedere ulteriori specifiche informazioni.

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC pubblicherà sul sito web apposita comunicazione con elenco dei Centri Estivi organizzati dalle Società e che rispondono quindi ai requisiti richiesti.

In merito all'organizzazione dei Centri Estivi, si precisa quanto segue:

1) Considerando come "periodo di vacanze estive" il periodo che intercorre tra il termine dell'anno scolastico e l'inizio del successivo (che per convenzione viene determinato dal 10 Giugno al 15 Settembre), per i calciatori di età compresa tra i 5 e i 14 anni, tesserati con vincolo annuale SGS, non è necessaria la presentazione del "nulla osta" della società di appartenenza ritenendo l'attività estiva un servizio di cui possono usufruire le famiglie che si sviluppano attraverso attività prevalentemente ludiche.

2) I giovani calciatori tesserati con vincolo pluriennale (dai 14 anni in poi) potranno partecipare alle attività dei Centri Estivi organizzati da società diversa da quella di appartenenza, a condizione che quest'ultima autorizzi tale partecipazione attraverso il "nulla osta".

3) La Società che organizza il Centro Estivo è tenuta a nominare un Responsabile Tecnico tesserato per la stessa Società per ciascuna località in cui vengono organizzati i Centri Estivi. Qualora nella stessa località vengano organizzati due o più Centri Estivi sarà sufficiente indicare un solo Responsabile Tecnico.

4) Le Società che concedono il proprio Marchio a Società Terze, anche se non affiliate alla FIGC, sono comunque tenute ad attenersi alle norme previste, con la nomina di un Responsabile Tecnico tesserato per il Club che ha concesso il marchio.

5) La società organizzatrice dovrà garantire idonea copertura assicurativa a favore dei giovani che risultano tesserati per altre società o che non sono tesserati per alcuna società.

Alla luce di quanto sopra, per i CENTRI ESTIVI organizzati in Friuli Venezia Giulia dal 1 luglio 2021 la società organizzatrice è tenuta a darne comunicazione, indicando luogo, periodo e tipologia dell'evento organizzato, esclusivamente ai seguenti indirizzi mail: friuliveneziaigiulia.sgs@figc.it e g.messina@figc.it

Si sottolinea ancora che i CENTRI ESTIVI non devono avere finalità selettive (per finalità selettive esistono i *Raduni Selettivi* e i *Provini presso società*, normati dall'art. 2.6 del CU n.1 SGS s.s. 2020/2021).

OPEN DAY

Il cosiddetto OPEN DAY è un evento organizzato da una società al fine di promuovere la propria attività e favorire la conoscenza del proprio club, della propria struttura e della propria organizzazione, oltre che del proprio staff.

Qualora una Società abbia intenzione di organizzare uno o più OPEN DAY, è tenuta a darne comunicazione al Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico territorialmente competente, indicando luogo, periodo e tipologia dell'evento organizzato.

Considerando il carattere puramente promozionale degli "OPEN DAY", si precisa che in occasione di tali attività le società possono coinvolgere esclusivamente giovani non tesserati/e per altre società affiliate alla FIGC.

In tali occasioni il Club organizzatore deve pertanto prevedere la copertura assicurativa dell'evento e dei partecipanti.

Alla luce di quanto sopra, per gli OPEN DAY organizzati in Friuli Venezia Giulia dal 1 luglio 2021 la società organizzatrice è tenuta a darne comunicazione, indicando luogo, periodo e tipologia dell'evento organizzato, esclusivamente ai seguenti indirizzi mail: friuliveneziagiulia.sgs@figc.it e g.messina@figc.it

L'elenco aggiornato degli Open Day e dei Centri Estivi regolarmente comunicati verrà pubblicato direttamente nel sito della FIGC Settore Giovanile e Scolastico, alla pagina del Friuli Venezia Giulia, alla voce "Comunicazioni" (come da CU FVG n.3 del 8/7/2021)

ALLENATORI – preclusioni e sanzioni

"I tecnici iscritti negli albi o elenchi o ruoli tenuti dal Settore Tecnico debbono chiedere il tesseramento per la società per la quale intendono prestare la propria attività." (art. 38, comma 1, N.O.I.F., Norme Organizzative Interne Federali)

"I tecnici, nel corso della medesima stagione sportiva, non possono tesserarsi né, indipendentemente dal tesseramento, svolgere attività per più di una società, neppure con mansioni diverse [...]" (comma 1, art.41 del Regolamento del Settore Tecnico).

"Ai Tecnici inquadrati nell'Albo del Settore Tecnico è fatto divieto di trattare direttamente o indirettamente e comunque di svolgere attività collegate al trasferimento ed al collocamento dei calciatori. Essi sono soltanto legittimati a fornire alle società di appartenenza la loro consulenza di natura esclusivamente tecnica." (comma 3, art.41 del Regolamento del Settore Tecnico).

"La violazione delle disposizioni di cui ai commi precedenti comporta l'adozione di provvedimenti disciplinari della Commissione Disciplinare del Settore Tecnico." (comma 7, art.41 del Regolamento del Settore Tecnico).

UTILIZZO LOGO DELLA FIGC

Le società, anche se regolarmente affiliate, NON possono utilizzare il logo della FIGC e/o del Settore Giovanile e Scolastico su indumenti sportivi, brochure, locandine, cartelloni, carta intestata, ecc. se non espressamente autorizzati. La norma vale anche nel caso di materiale (es. brochure, locandine, striscioni, ecc.) relativo a Tornei organizzati dalle società, seppur autorizzati

dalla FIGC. Tutte le Società affiliate alla FIGC che utilizzano il Logo della FIGC senza la prescritta autorizzazione sono passibili di deferimento ai competenti organi disciplinari.

Attraverso il Manuale allegato al CU n.2 SGS (scaricabile dal sito www.figc.it/it/giovani) le Società riconosciute come *Scuole di Calcio* e *Scuole di Calcio élite* nella presente s.s. 2021/2022 hanno la possibilità di utilizzare il marchio “Scuola Calcio - Settore Giovanile e Scolastico” o “Scuola Calcio Élite - Settore Giovanile e Scolastico” (marchio + logo FIGC) in modo che possano avere maggiori opportunità per promuovere le iniziative sia di carattere promozionale che educativo.

PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE – *EVOLUTION PROGRAMME*

Il Programma di Sviluppo Territoriale, ora denominato *Evolution Programme* e coordinato dal Settore Giovanile e Scolastico, è finalizzato a strutturare un percorso di formazione tecnico-sportiva ed educativa con l'obiettivo di favorire lo sviluppo psicofisico dei giovani calciatori e delle giovani calciatrici, coinvolgendo attivamente nel percorso le Società, gli allenatori i dirigenti e le famiglie.

Il Programma di Sviluppo Territoriale prevede la suddivisione del territorio nazionale in specifiche AST (Aree di Sviluppo Territoriale) previste nel numero di 60 nella stagione sportiva 2021/22. Attraverso il lavoro dello staff qualificato FIGC-SGS in ciascuna Area, verranno coinvolte, ove presenti, da un minimo di 6 ad un massimo di 8 Scuole Calcio Élite ed in alternativa da Scuole Calcio riconosciute e Centri Calcistici di Base.

All'interno delle aree di sviluppo ovunque possibile operano i Centri Federali Territoriali (CFT) che rappresentano il polo territoriale per la valorizzazione e la formazione tecnico-sportiva-educativa delle figure che sul territorio a vario livello sono coinvolte nel percorso formativo ed educativo dei giovani calciatori e delle giovani calciatrici. Per i dettagli del programma di sviluppo territoriale si rimanda a quanto pubblicato sul sito www.figc.it sezione “SGS” “Sviluppo”.

Il presente *Vademecum* è un ausilio per i tecnici e i dirigenti che operano per l'attività di base. Il presente *Vademecum* fa ampio riferimento al CU n.1 e successivi del SGS. Per quanto non specificatamente contemplato in questo *Vademecum*, si faccia direttamente riferimento ai CU e alle apposite Circolari esplicative del SGS (scaricabili dal sito www.figc.it/it/giovani). Copia digitale del seguente *Vademecum* è possibile richiederla al Settore Giovanile e Scolastico Regionale (frilivenezia@figc.it)



L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso

“Visti i positivi riscontri avuti, nella corrente stagione sportiva 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 ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.”

(pag. 32, Comunicato n°1 del Settore Giovanile e Scolastico, s.s. 2011/2012)

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, favorendone 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)



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

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).



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

- ✓ 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

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 dimessi)
- gli Esperti dell'Attività di Base messi a disposizione del Coordinamento Federale Regionale-SGS
- i Dirigenti-Arbitro appositamente formati

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

È 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.).



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

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!!*

Si ringrazia il Coordinamento Federale Regionale Friuli Venezia Giulia del Settore Giovanile e Scolastico per il contributo offerto per la realizzazione di tale documento

FIGC SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

COORDINAMENTO FEDERALE DEL FRIULI VENEZIA GIULIA

Via Scamozzi n.5/A – 33057 Palmanova (UD) - Tel. 0432 928424 - Fax 0432 932562

e-mail: friuliveneziagiulia.sgs@figc.it

Sito: www.figc.it/it/giovani/territorio/mappa-del-territorio/friuli-venezgia-giulia/

Coordinatore Federale Regionale: Giovanni Messina

e-mail: g.messina@figc.it

REFERENTI REGIONALI

Antonio Borriello (Responsabile Tecnico Regionale *Evolution Programme*)

Carlo Giorgiutti e Eric Iansig (Delegato e Vice Delegato Regionale SGS per l'Attività di Base) - email: base.friuliveneziagiuliasgs@figc.it

Carlo Giorgiutti, Marco Stoini e Matteo Odorico (Tutor Scuole di Calcio e Scuole di Calcio Elite FVG)

Barbara Lesa (Delegata Regionale SGS Calcio Femminile) – email: fem.friulivgsgs@figc.it

Andrea Sabalino (Delegato Regionale SGS C5) – email: c5.friulivgsgs@figc.it

Andrea Colussa (Delegato Regionale SGS Attività Scolastica) – email: scuola.friuliveneziagiuliasgs@figc.it

Alessandro Scian (Referente Medicina dello Sport) – email: med.friulivgsgs@figc.it

Luca Modolo (Referente Psicologia dello Sport)

Giuseppe Vacca (Referente Regionale Calcio Integrato)

DELEGATI PROVINCIALI E DISTRETTUALI SGS

Mario Adamic (Trieste), **Simone Rizzo ed Eric Iansig** (Gorizia), **Andrea Lento** (Udine),

Jacopo Valent (Tolmezzo), **Damiano Bari** (Pordenone)

CENTRI FEDERALI TERRITORIALI / AREE DI SVILUPPO TERRITORIALE EVOLUTION PROGRAMME

email: cft.friuliveneziagiuliasgs@figc.it / sviluppo.fvg@figc.it

Antonio Borriello (RTR - Responsabile Tecnico Regionale)

Daniele Peressutti (ROR - Responsabile Organizzativo Regionale)

Matteo Odorico (Responsabile Tecnico CFT Casarsa della Delizia e AST di Pordenone)

Giuseppe Gubulin (Responsabile Organizzativo CFT Casarsa della Delizia – PN)

Marco Stoini (Responsabile Tecnico CFT San Giorgio di Nogaro e AST di Trieste)

Giovanni Longo (Responsabile Organizzativo CFT San Giorgio di Nogaro – UD)

Carlo Giorgiutti (Responsabile Tecnico AST di Udine)

TUTOR SGS (SUPPORTO ALLE SOCIETÀ)

Cristian Barazzutti, Daniel Conzatti, Francesco Alpini, Gabriele Bianchi, Damiano Bari, Daniele Bellinvia, Andrea Moras, Andrea Lento, Massimiliano Petrella, Brayan Baldin, Pietro la Riccia, Bruno Raicovi, Davide Castaldo, Mario Adamic, Eric Iansig, Simone Rizzo, Alice Broili, Luca Piccinin, Jacopo Valent, Andrea Sabalino, Daniele Pase, Niki Pradolini, Gabriele Mauro, Alessio Caselli, Luca Perulli, Massimo Marnicco, Diego Raciti, Elia Nadalutti, Ezio Bagatin, Manuel Vesnaver, Damiano Bari, Mauro Brandolino, Alex Moret, Paul Recchia, Gabriele Lorenzon, Luca Berton, Lorenzo Ravagnolo, Elena Faggiani, Davide Endrigo, Igor Foltran, Massimo Zanier, Alberto Dorigo

