

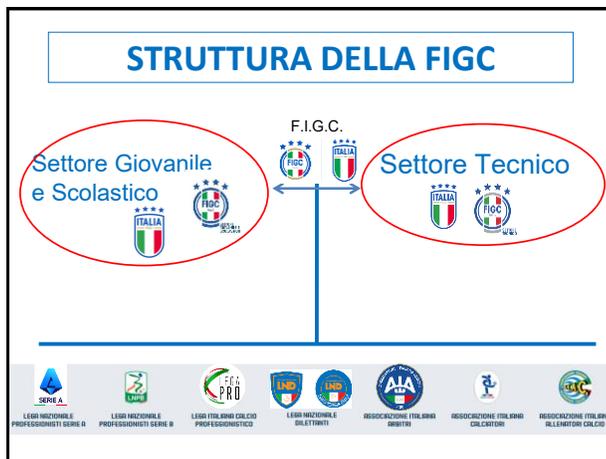
# CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2025/26



Settore Giovanile e Scolastico  
Friuli Venezia Giulia

## CORSO PER DIRIGENTE ARBITRO s.s.2025/2026

Organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico



### Dove trovo il materiale SGS?



<https://www.figc.it/it>

### Dove trovo il materiale SGS?



Home figc.it

GOVERNANCE NORME COMPETIZIONI GRASSROOTS CALCIO SVILUPPO SCUOLA TORNEI SOCIAL FOOTBALL COMUNICAZIONI NEWS MEDIA

#brindiAmoAzzurro

958 SARTERO

NEWS

Ast' condivisa: in campo gli Under 9 di Roma, Lazio, Frosinone e Latina

### Sezione: Governance



Home figc.it

GOVERNANCE NORME COMPETIZIONI GRASSROOTS CALCIO SVILUPPO SCUOLA TORNEI SOCIAL FOOTBALL COMUNICAZIONI NEWS MEDIA

Il Settore Giovanile e Scolastico

4 Settore Giovanile e Scolastico

Organigrammi e Contatti

Coordinamenti Regionali

Storia

Presidenti

NEWS

Decreto Legislativo n.34

### Sezione: Coordinamenti Regionali



Home figc.it

GOVERNANCE NORME COMPETIZIONI GRASSROOTS CALCIO SVILUPPO SCUOLA TORNEI SOCIAL FOOTBALL COMUNICAZIONI NEWS MEDIA

Frui-Venezia Giulia

Mapa del teritorio - Friuli Venezia Giulia

NEWS

Agenda attività

Comunicazioni

MediaGallery

Stati

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2025/26

## Sezione: Comunicazioni

143 risultati

Elementi per pagina: 25

**MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE s.s. 2025/2026**

## Materiale da Scaricare

### MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE s.s. 2025/2026

11/07/2025

- Politiche di Safeguarding FIGC - clicca [QUI](#)
- Silo Tutela dei Minori - clicca [QUI](#)
- Segnalazioni Tutela dei Minori - clicca [QUI](#)
- CU SGS n.1 s.s. 2025/26 con allegati - clicca [QUI](#)**
- Modalità di Gioco AdB in FVG s.s. 2025/26 - clicca [QUI](#)
- CU SGS n.2 Circolare esplicativa tassamento s.s. 2025/26 - clicca [QUI](#)
- CU SGS n.3 Programmazione Attività di Base e Modalità di Gioco Categorie di Base s.s. 2025/26 - clicca [QUI](#)
- CU SGS n.4 Programmazione Attività di Calcio a 5 e Modalità di Gioco Categorie di Base s.s. 2025/26 - clicca [QUI](#)
- CU SGS n.5 Circolare esplicativa tassamento s.s. 2025/26 - clicca [QUI](#)
- CU SGS n.6 Elenco aggiornato Club 3 livello s.s. 2024/25 - clicca [QUI](#) e [gioco](#)
- CU ST n.34 Obbligatorietà dei tecnici per la s.s. 2025/26 - clicca [QUI](#)
- CU SGS n.7 Regolamento Torneo Magico cat. Pulcini (fem) - clicca [QUI](#)
- CU SGS n.8 Regolamento Torneo Debuttantil Escadenti (fem) - clicca [QUI](#)
- CU SGS n.9 Criteri di ammissione ai campionati regionali s.s. 2026/27 - clicca [QUI](#)

## Comunicato n°1 del 11/07/2025

### SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA - VIA CAMPANA, 47

Stagione Sportiva - 2025 - 2026

### COMUNICATO UFFICIALE N°1 del 11/07/2025

INDICE

PREMESSA.....	pag. 2
TUTELA DEI MINORI.....	pag. 4
MODELLO ONLINE DI CENSIMENTO DEL SETTORE GIOVANILE.....	pag. 6
SEZIONI	
1. ATTIVITA' di BASE.....	pag. 7
2. ATTIVITA' GIOVANILE AGONISTICA.....	pag. 16
3. ATTIVITA' di CALCIO FEMMINILE.....	pag. 25
4. ATTIVITA' di CALCIO a 5.....	pag. 30
5. PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE.....	pag. 33
6. ATTIVITA' SCOLASTICA.....	pag. 35

## Pagina Facebook

FIGC Friuli Venezia Giulia

Play Days Femminili 2025 - Settimana Europea dello Sport

Il FIGC Friuli Venezia Giulia è lieto di annunciare che dal 10 al 14 settembre 2025 presso il campo sportivo Comunale di Roggiano si svolgerà l'evento "PLAY DAYS FEMMINILI 2025".

## Circolare Attività di Base (CU SGS n.3) LOCANDINA ATTIVITA' DI BASE

**evolution programme**

### GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

Scopri i valori e le opportunità delle modalità di gioco per l'Attività di Base interagendo con i QR di questa locandina

- TUTTI**: Adatta le modalità di gioco alle necessità dei giovani giocatori. Scopri di più.
- DI PIÙ**: Concedi maggiore tempo di impegno motorio le partite. Scopri di più.
- MEGLIO**: Varia le esperienze di gara per garantire una formazione completa. Scopri di più.

## evolution programme

### GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

Scopri i valori e le opportunità delle modalità di gioco per l'Attività di Base interagendo con i QR di questa locandina

- TUTTI**: Adatta le modalità di gioco alle necessità dei giovani giocatori. Scopri di più.
- DI PIÙ**: Concedi maggiore tempo di impegno motorio le partite. Scopri di più.
- MEGLIO**: Varia le esperienze di gara per garantire una formazione completa. Scopri di più.

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2025/26

CLICCA O INQUADRA I QR CODE PER APPROFONDIRE

**SEI UN ALLENATORE?**  
Approfondisci regole, strutture e varianti delle modalità di gioco

**SEI UN DIRIGENTE?**  
Ottimizza i tempi nella costruzione dei campi da gioco

**SEI UN GENITORE?**  
Scopri il valore di queste modalità di gioco per tuo figlio

VERSIONE 2

### Vademecum a cura di SGS FVG

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO  
Friuli e VFN791a GIULIA

**VADEMECUM PER ALLENATORE E DIRIGENTE**

Categorie di Base  
Piccoli Amici U6/U7 – Primi Calci U8/U9 – Pulcini U10/U11 – Esordienti U12/U13

A cura del Settore Giovanile e Scolastico del Friuli Venezia Giulia

2025/2026

**FIGC - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO COORDINAMENTO FEDERALE DEL FRIULI VENEZIA GIULIA**

Via Salaria s.n.c. - 33047 Paluzza (UD) - Tel. 0431 828414  
Fax: 0432 922212 - e-mail: federazione@figc.it  
Site: www.figc.it/giovanile/setting/ruolo-del-territorio/friuli-venez-giulia/

**COORDINATORE FEDERALE REGIONALE**  
Giovanni Messina, PSD  
e-mail: giovanni@figc.it

**REFERENTI REGIONALI**  
Cristina Baranassi  
UDS - Responsabile Settore delle Sviluppo  
Silvio Agg@figc.it  
Giovanni Longo  
UDS - Responsabile Organizzazione Regionale  
e-mail: giulio@comunicazione@figc.it

**Dirigenti**  
Daniele Regazzola U22 per l'attività di Base  
e-mail: base@friulivenezia@figc.it  
Giovanni Longo, Tommaso Longo, Sergio Valenti, Maximiliano Perrella  
Referenti Uomini U22: Tommaso Longo, Sergio Valenti  
e-mail: friulivenezia@figc.it / friulivenezia@figc.it  
Barbara Longo (Dirigente Regionale U22 Calcio Femminile)  
e-mail: bar@friulivenezia@figc.it  
Alessandro Marzi (Dirigente Regionale U22 CS)  
e-mail: al@friulivenezia@figc.it  
Marta Adami (Dirigente Regionale U22 Calcio Inglese)  
e-mail: marta@friulivenezia@figc.it  
Luca Medda e Giulia Favero (Dirigenti Regionali U22 Area Pedagogica)  
Maurizio Zorba (Direttore Regionale Social Football)

**Collaboratori e Tecnici della varie aree**  
Andrea Andreoli, Marco Candito, Mirco Caridi, Samantha Carilli, Adele Cicci, Francesco Ciminari, Giancarlo Corbelli, Cristina Montecano, Simone Moser, Maximiliano Perrella, Elia Perrella, Luca Perilli, Diego Ratti, Teresa Tivelli, Matteo Tosini, Danilo Venant.

## CORSO AGGIORNAMENTO PER DIRIGENTE ARBITRO

Di cosa parleremo?

1. La figura del Dirigente Arbitro;
1. Le attività del Dirigente arbitro (controllo identità dei giocatori, compilazione del referto gara...);
3. Il regolamento dell'Attività di Base (Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini, Esordienti).

## PREMESSA

- “Carta dei diritti dei bambini” (New York – Convenzione sui Diritti del Fanciullo del 20/11/1989)
- “Carta dei diritti dei ragazzi allo Sport” (Ginevra 1992 - Commissione Tempo Libero O.N.U.)

### “Carta dei diritti dei ragazzi allo Sport” (O.N.U. 1992)

- 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.

### DECALOGO UEFA

- 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 .....

## UN CALCIO A MISURA DI BAMBINO

Le modalità di gioco sono state individuate tenendo in considerazione diversi aspetti come:

- Le capacità e i requisiti
  - Cognitivi
  - Fisici
  - Tecnico-coordinativi

(Horst Wein, 2009; modificata)



F.I.G.C. Settore Giovanile e Scolastico

## IL DIRIGENTE ARBITRO



Alcune norme iniziali →

## IMPORTANTE

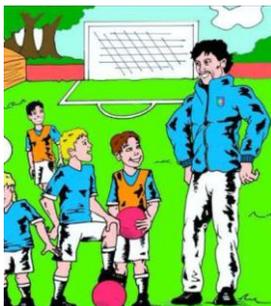
- Può svolgere la funzione di Dirigente Arbitro **SOLO** chi è regolarmente tesserato (come allenatore, dirigente, collaboratore, giocatore) con una delle società che partecipano alla gara
- Chi non è regolarmente tesserato per una società non potrà in nessun caso avere alcun ruolo (né di collaborazione né, tantomeno, in veste ufficiale)

## DIRIGENTE ARBITRO

[...] La funzione di Dirigente Arbitro, pertanto, **NON** può essere svolta dal dirigente che nella stessa gara svolga la funzione di Dirigente Accompagnatore o di Allenatore

(CU n° 52 del 21/12/2011  
CU n.39 del 23/10/2012)

## IL DIRIGENTE ARBITRO



GARANTIRE LA SICUREZZA E LO SPIRITO DEL GIOCO

## SPIRITO DI GIOCO

Garantire:

- Sicurezza dei giocatori;
- Pari opportunità di gioco;
- Continuità del gioco;
- Piacere di giocare

Fonte: SGS, Guida Tecnica per la scuola Calcio, 3ª edizione, pag. 38

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2025/26

### Cos'altro ci dice la GUIDA TECNICA?

Una partita, per esempio giocata da bambini tra i 6 ed i 12 anni deve essere interpretata diversamente da quelle giocate dai ragazzi e dagli adulti.

**Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai piccoli amici, pulcini, esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi è parte di un contesto di apprendimento.**

### I COMPITI DEL DIRIGENTE ARBITRO

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

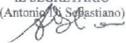
### VISITA MEDICA

Si fa riferimento alla lettera del Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico, trasmessa brevi manu a questa segreteria, per rappresentare che, come è noto, non è possibile schierare in campo, sia nelle partite ufficiali sia in allenamento, atleti privi del prescritto certificato di idoneità.

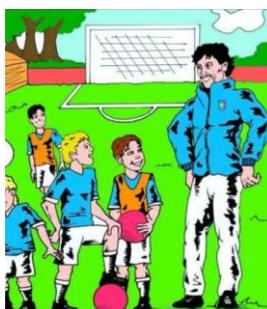
Ne consegue che, qualora gli enti in indirizzo dovessero avere conoscenza dell'utilizzo di calciatori privi del prescritto certificato dovranno, dandone notizia anche al Comitato Regionale competente, immediatamente intimare la sospensione dell'utilizzo dei suddetti atleti e trasmettere gli atti a questa Federazione per il seguito di competenza.

Distinti saluti.

IL SEGRETARIO  
(Antonio Sebastiano)



### IL DIRIGENTE ARBITRO



COSA DEVE FARE

1. DOPO
2. DURANTE
3. PRIMA

LA GARA

### PRIMA DELLA GARA



Controllo documenti, appello...

### PRIMA DELLA GARA

**PERSONE AMMESSE NEL RECINTO DI GIUOCO**

- Un dirigente accompagnatore ufficiale;
- Un medico sociale;
- Un allenatore ovvero, in mancanza, esclusivamente per i tornei di delegazione dell'attività giovanile e scolastica [...], un dirigente;
- Un operatore sanitario ausiliario designato dal medico sociale, ovvero, in mancanza, un dirigente;
- I calciatori di riserva.

Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale rappresenta, ad ogni effetto, la propria società

Nelle ipotesi del Dirigente ammesso nel recinto di giuoco, ai sensi dell'art. 66 delle N.O.I.F., al posto dell'allenatore, il nominativo del Dirigente medesimo deve essere indicato nell'elenco di gara nello spazio previsto per l'allenatore, avendo l'avvertenza di cancellare tale dizione sostituendola con la parola "Dirigente Ufficiale".

Parimenti, la corrispondente dizione "tessera personale F.I.G.C." deve essere sostituita con "tessera impersonale F.I.G.C.".



# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2025/26

## N.O.I.F. art.71

### Identificazione dei calciatori

1. L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di giuoco i calciatori, deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Deve altresì provvedere ad identificarli in uno dei seguenti modi:

- Attraverso la propria personale conoscenza (sconsigliato, ma permesso!);
- Mediante un documento di riconoscimento ufficiale rilasciato dalle Autorità competenti (Enti Pubblici; con foto, firma del pubblico funzionario e timbro dell'Ente, n.d.a.);
- Mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
- Mediante apposite tessere eventualmente rilasciate dalle Leghe, dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e dai Comitati.

## GIOCA UN GIOCATORE NON TESSERATO O NON ISCRITTO IN LISTA...

**Il Dirigente Arbitro che non adempie al riconoscimento/controllo dell'identità del calciatore, in violazione di cui all'art.1 comma 1 del CGS, in relazione all'art. 10, commi 2 e 6 del CGS, per violazione dei principi di lealtà, correttezza e probità, permettendo la partecipazione alla gara a giocatori non aventi il titolo, è passibile di deferimento alla Commissione Disciplinare Territoriale da parte della Procura Federale, avvisata dal SGS.**

## GIOCA UN GIOCATORE NON TESSERATO O NON ISCRITTO IN LISTA...

**La partecipazione alla gara di giocatori non inseriti in distinta o privi del documento di identificazione comporta la violazione dei principi di lealtà, correttezza e probità sanciti dall'art.1, comma 1 del CGS, in relazione all'art. 10, commi 2 e 6 del CGS. La partecipazione alla gara di calciatori non aventi titolo può portare a provvedimenti disciplinari a carico delle società che pertanto rispondono a titolo di responsabilità oggettiva ai sensi dell'art.4, comma 2, del CGS per l'operato di soggetti che comunque abbiano svolto attività nel proprio interesse ai sensi dell'art.1, comma 5, CGS.**

## CU ottobre 2010

**DEFERIMENTO formulato dal Sig. PROCURATORE FEDERALE nei confronti di: a) X, b) Y, c) Z tutti e tre quali Dirigenti della Società A.S.D. AAAAA; e nei confronti di d) k quale Dirigente dell'A.S.D. BBBB.**

- Il deferimento:** X, Y, K e Z sono stati deferiti al giudizio di questa C.D.T. per rispondere delle seguenti violazioni loro ascritte : X, Y e K dell'illecito di cui all'art.1 c. 1° del C.G.S in relazione all'art. 10 c. 2° e 6° dello stesso Codice "per violazione dei principi di lealtà, correttezza e probità, per aver sottoscritto nella scorsa stagione sportiva alcune distinte gara in cui (si) dichiarava che i giocatori ivi menzionati partecipavano alla partita sotto la responsabilità delle società di appartenenza, giusto le norme vigenti, malgrado diversi calciatori non ne avessero titolo..."

## CU ottobre 2010

il K dell'illecito di cui all'art.1 c. 1° del C.G.S in relazione all'art. 10 c. 2° e 6° dello stesso Codice "per violazione dei principi di lealtà, correttezza e probità, per aver arbitrato la gara xxxx dell'xxxxxxxxx senza aver adempiuto ai dovuti controlli preliminari, così permettendo che partecipassero alla stessa giocatori non aventi titolo..."

## Commento della CDT

- "... il fatto che alcuni piccoli abbiano giocato in difetto di tesseramento fa presumere (ma ciò non è materia del contendere) che questi abbiano giocato senza accertamento medico e senza essere coperti da polizza di assicurazione: per i danni subiti ma anche per i danni procurati (la compagnia assicurativa procederebbe senz'altro in rivalsa...). Il rischio creato alla salute (e al patrimonio) dei non tesserati non si giustifica con la ridente ed ingenua voglia innata nei bambini di giocare: l'attività calcistica giovanile ha le sue regole, e si ispira alla Carta dei diritti dei bambini (New York - Convenzione sui Diritti del fanciullo del 20.11.1989) e dalla Carta dei diritti dei ragazzi allo Sport (Ginevra 1992 - Commissione Tempo Libero O.N.U.), alla quale si deve guardare con particolare attenzione in modo che a tutti i bambini e le bambine siano assicurati, si il diritto di divertirsi e giocare, si il diritto di fare sport; ma soprattutto il diritto di essere circondato ed allenato da persone competenti ed il diritto di praticare sport in assoluta sicurezza..."*

### CDT – ottobre 2011

**Deferimento** a carico del **presidente** della società per “[...] non aver impedito che questi, nell'assolvere all'incarico di **Accompagnatore Ufficiale**, inserisse in lista e schierasse irregolarmente in campo cinque calciatori di età inferiore a quella minima di 8 anni stabilita dal C.U. nr. 1 del Settore Giovanile e Scolastico pubblicato il 01.07.2010, in occasione della gara del Torneo “Pulcini” a 5 [...] e a carico della **società** per responsabilità oggettiva.

### CDT - Motivazione della sentenza

[...] È evidente che i limiti di età sono posti a ferrea tutela della infanzia, e sono volti a impedire un carico di tensione agonistica eccessivamente precoce, avendo di mira lo sviluppo fisico e mentale dei piccoli atleti, che l'Ordinamento federale vorrebbe accompagnare in una maturazione naturale e progressiva.

La partecipazione ad una gara di chi non ha compiuto gli otto anni, così, costituisce violazione non solo formale ma sostanziale, e comporta il rischio di ledere una sana crescita del minore. [...]

### Può il Dirigente Arbitro vietare di giocare ad un giovane calciatore?

#### Art. 64 N.O.I.F.

Poteri e doveri dell'arbitro in ordine all'inizio, alla prosecuzione od alla interruzione delle gare  
[...]

2. L'arbitro deve astenersi dall'iniziare o dal far proseguire la gara, quando si verificano fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli della incolumità propria, dei propri assistenti o dei calciatori [...]

Es. Mancanza di tesseramento, mancanza del certificato medico, dubbi sull'identità del calciatore...

### RICORDA CHE:

- Il cartellino assicurativo dei PICCOLI AMICI è senza foto.
- **SOLO IN QUESTO CASO** basterà, pertanto, verificare che il nome in lista corrisponda al nome scritto nel tesserino
- L'appello dei Piccoli Amici verrà comunque fatto, per «riconoscere» il bambino che risponde alla chiamata (senza foto, poichè la FIGC non la prevede)

### DURANTE LA GARA



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

#### TIME OUT

In entrambe le categorie è possibile ed opportuno l'utilizzo di un Time-out della durata di 1' per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

Si richiama, inoltre, quanto previsto dal CU n°1 relativamente all'arbitraggio della categoria Pulcini: **le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio".**

Tale opportunità (*Metodo dell'autoarbitraggio*) 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.

**IL DIRIGENTE ARBITRO COMPILERÀ IL REFERTO GARA**

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2025/26

## MODALITÀ DI GIOCO e REGOLAMENTI

Allegato n° 1  
Schema riassuntivo "Modalità di svolgimento attività e gare nelle Categorie di Base" e Tabella "Limiti d'età" - 2025/2026

Categoria	Anno di nascita	Composti - Partita	Tempi di gioco	Dimensioni campo (m)	Dimensioni area di rigore (m)	Dimensioni porta (m)	Tabelloni e Dimensionati del gabbie	Procedure e varianti regolamentari (vedi Poster e Approfondimenti Sportivi per ogni Categoria)
Piccoli Amici	2019 - 2020 (5 anni compiuti)	2-2 o 3-3 Alternati ad attività di gioco	3 tempi da min.3' max. 9' (alternati a 3 tempi di gioco)	15x30x19+15	Non codificata	Non codificata misura massima 4,5x1,50	3x4,5x6,0 gomma doppia o triplo strato	Organizzare i confronti in modo che tutti siano impegnati in gara a giochi, senza prevedere giocatori in panchina
Primi Calci	2017 - 2018 (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nati nel 2019)	4-4 o 5-5 Proposte Pre-Gara Multipartite: 4° Tempo	3 tempi da min.3' max.12'	25+40x12+25	5,5x11	Non codificata misura massima 4,5x1,50	3x4,5x6,0 gomma doppia o triplo strato	Organizzare i confronti in modo che tutti siano impegnati in gara a giochi, senza prevedere giocatori in panchina
Pulcini 1° anno	2016 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2017)	7-7 (o 5-5) Proposte Pre-Gara Multipartite: 4° Tempo	3x15'	50+65x35+45	11x22	5x1,80 la alternativa 4-6x1,80-2	4 gomma doppia o triplo strato o cuoio	Organizzare i confronti in modo che tutti siano impegnati in gara a giochi, senza prevedere giocatori in panchina
Pulcini 2° anno	2015 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2016)	7-7 Proposte Pre-Gara Multipartite: 4° Tempo	3x15'	50+65x35+45	11x22	5x1,80 la alternativa 4-6x1,80-2	4 gomma doppia o triplo strato o cuoio	Organizzare i confronti in modo che tutti siano impegnati in gara a giochi, senza prevedere giocatori in panchina
Pulcini	2015 (possono giocare giovani di 8 anni compiuti, nati nel 2017)	7-7 (o 5-5) Proposte Pre-Gara Multipartite: 4° Tempo	3x15'	50+65x35+45	11x22	5x1,80 la alternativa 4-6x1,80-2	4 gomma doppia o triplo strato o cuoio	Organizzare i confronti in modo che tutti siano impegnati in gara a giochi, senza prevedere giocatori in panchina • non concessa il retropassaggio al portiere, con divieto di pressing sul portiere sul porta 6' • non c'è fuorigioco • in caso di differenza di 5' nel durata un tempo di gioco, la squadra in vantaggio gioca con un giocatore in più fino a quando la differenza si riduce a 3' • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
		5-5 (Calcio a 5) Futsal Challenge	3x15'	25+42x15+25	Regolamentari (Calcio a Cinque)	3x2	4 gomma in 3 a rimbalzo controllato	
Esordienti 1° anno	2014 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2015)	9-9 (o 7-7) Proposte Pre-Gara Multipartite: 4° Tempo	3x20'	60+75x40+55	16,50x33	6x2 la alternativa 5-6x1,80-2	4 gomma doppia o triplo strato o cuoio	Organizzare i confronti in modo che tutti siano impegnati in gara a giochi, senza prevedere giocatori in panchina • fuorigioco al limite dell'area di rigore (16,5 mt. dalla linea di fuorigioco) • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
		5-5 (Calcio a 5) Futsal Challenge	3x20'	60+75x40+55	16,50x33	Regolamentari (Calcio a Cinque)	3x2	
Esordienti 2° anno	2013 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2014)	9-9 Proposte Pre-Gara Multipartite: 4° Tempo	3x20'	60+75x40+55	16,50x33	6x2 la alternativa 5-6x1,80-2	4 cuoio	Organizzare i confronti in modo che tutti siano impegnati in gara a giochi, senza prevedere giocatori in panchina • non concessa il retropassaggio al portiere, ma senza utilizzare le mani • non concessa al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • Rimossa dal fondo da scaglierare entro 4' con una zona di no-passing • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
		5-5 (Calcio a 5) Futsal Challenge	3x20'	60+75x40+55	16,50x33	Regolamentari (Calcio a Cinque)	3x2	
Esordienti	2013, 2014 (possono giocare giovani di 10 anni compiuti, nati nel 2015)	9-9 (o 7-7) Proposte Pre-Gara Multipartite: 4° Tempo	3x20'	60+75x40+55	16,50x33	6x2 la alternativa 5-6x1,80-2	4 cuoio	Organizzare i confronti in modo che tutti siano impegnati in gara a giochi, senza prevedere giocatori in panchina • non concessa il retropassaggio al portiere, ma senza utilizzare le mani • non concessa al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria • Rimossa dal fondo da scaglierare come da regolamento del calcio a 5, con una zona di no-passing • 1 Time-out di 1' per squadra per tempo
		5-5 (Calcio a 5) Futsal Challenge	3x20'	60+75x40+55	16,50x33	Regolamentari (Calcio a Cinque)	3x2	

\* Tale opportunità è concessa solo alle Società che dimostrano di avere effettiva necessità di inserire giovani calciatori di età inferiore a quella consentita per completare la rosa.  
 1. In tutte le categorie di base è possibile richiedere una deroga per far giocare ragazzi di un anno di età superiore rispetto quella prevista.  
 2. Qualora non fosse possibile disputare per partite contemporaneamente ad il numero dei giocatori sia attraverso, per far giocare di più tutti i bambini è possibile disputare 4 tempi di gioco, anziché 3, ciascuno della stessa durata (Piccoli Amici 4x12', Esordienti 4x20')

## PICCOLI AMICI - PRIMI CALCII

### CATEGORIA PICCOLI AMICI U6/U7 E PRIMI CALCII U8/U9

Categoria	Anno di Nascita	Partita + Confronto	Area di rigore (m)	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo (m)
Piccoli Amici	2019 - 2020 - 2021 (per i nati nel 2020 e 2021, esclusivamente al compimento anagrafico dei 5 anni)	partite 2c2, 3c3 + Giochi	Non codificata	3 tempi da min.5'-max.10' (alternati a 3 tempi di gioco)	15x30 X 10x15
Primi Calci	2017 - 2018 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2019 che hanno compiuto i 6 anni di età)	partite 4c4, 5c5 + Proposte pre gara e/o multipartite	5,5 x 11	3 tempi da min.8'-max. 12	25x40 x 12x25

Per maggiori dettagli tecnici, vedasi i Poster [Regolamento U6/U7](#) e [Regolamento U8/U9](#)  
 A fronte di specifiche richieste della società, le Delegazioni potranno suddividere l'attività Primi Calci in 1° anno (per i soli nati nel 2018) e 2° anno (per i soli nati nel 2017)

Un giovane calciatore nato nel 2020 **NON** potrà in nessuna occasione giocare nei Primi Calci, anche se avrà compiuto i 6 anni di età.

In base al CU n°1 SGS, si precisa che anche nella s.s. 2025/2026:

1. Un giovane calciatore nato nel **2020 NON** potrà in nessuna occasione giocare nei **Primi Calci**, anche se avrà compiuto 6 anni di età;
2. Un giovane calciatore nato nel **2018 NON** potrà in nessuna occasione giocare nei **Pulcini**, anche se avrà compiuto 8 anni di età;
3. Un giovane calciatore nato nel **2016 NON** potrà in nessuna occasione giocare negli **Esordienti**, anche se avrà compiuto 10 anni di età;

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).

## Modalità di gioco per le categorie "Piccoli Amici" e "Primi Calci"

**Piccoli Amici:** raggruppamento, ovvero confronto con 3 o più società; partite 2c2 - 3c3 alternate a giochi di abilità tecnica maggiori dettagli sulle attività previste per questa categoria al seguente link: [Piccoli Amici U6/U7](#)

**Primi Calci:** raggruppamento, ovvero confronto con 3 o più società; il modello di competizione per la categoria U8/U9 propone la realizzazione di 2 attività aggiuntive da abbinare ai tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età.  
 A seconda degli spazi e/o del tempo a disposizione sarà obbligatorio scegliere di abbinare alla gara **almeno una** delle 2 opzioni (Proposte Pre-Gara, Multipartite) maggiori dettagli al seguente link: [Primi Calci U8/U9](#)



# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2025/26

PRIMI CALCI U8/U9	
Anno di Nascita	2017 e 2018 (possono giocare i giovani nati nel 2019 qualora abbiano compiuto anagraficamente i 6 anni di età)
Confronto/partita	Proposte pre-gara (duelli e situazioni di gioco 2c2 e 3c3) e/o multipartite + partite 4c4 o 5c5
Tempi di Gioco delle partite	3-4 tempi da 10 minuti per ciascuna partita
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori - 25x40 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)
Dimensione Area di rigore	larghezza 11m x lunghezza 5,5 m (per delimitarla, si possono usare anche cinesini, ecc)
Pallone	n°3 (eccezionalmente n° 4) in gomma doppio o triplo strato o in cuoio
Ammonizioni	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
Passaggio al Portiere	È concesso. Dopo passaggio del giocatore, il portiere può prendere la palla con le mani
Rimessa da Fondocampo	Le rimesse da fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi
Link di riferimento	<a href="https://www.figc.it/media/276411/allegato-6a-regole-del-gioco-u8-u9.pdf">https://www.figc.it/media/276411/allegato-6a-regole-del-gioco-u8-u9.pdf</a>
Approfondimento regole	<a href="https://www.figc.it/media/276412/allegato-6c-approfondimento_regole_u8-u9.pdf">https://www.figc.it/media/276412/allegato-6c-approfondimento_regole_u8-u9.pdf</a>



**MODELLO DI COMPETIZIONE**  
Stagione 2024/2025  
**CATEGORIA U8/U9**

Il modello di competizione per la categoria U8/U9 propone la realizzazione di 2 attività aggiuntive da ottenere ai tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questo fascia di età:

- Proposte Pre-gara (Situazioni di gioco + duelli)
- Multi-partite

Queste attività aggiuntive si realizzano prima e durante lo svolgimento della partita, nella figura sottostante viene proposto graficamente il loro abbinamento ai tempi di gioco. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.

**PROPOSTE PRE-GARA**

**MULTI-PARTITA**

La struttura del modello di competizione ha come obiettivi far "Stimolare tutti, di più e meglio", coinvolgere i ragazzi e questi obiettivi possono essere opportunamente ottenuti in maniera informativa basata sulla FIGC, SGS.

- "GIOCARTE TUTTI":** Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.
- "GIOCARTE DI PIÙ":** Si aumenta il tempo di impegno motorio in contesto di partita.
- "GIOCARTE MEGLIO":** Si valorizza le esperienze di gara per garantire una formazione completa.

**Locandina Attività di base**



**SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9**

**1) Titolo: "Situazione di gioco 2 contro 2 - U8/U9"**

**Dimensioni del campo (figura 1):**

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore più la linea opposta rispetto a quella viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo delimitata per la partita:** Si tratta di corrispondere alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 2 contro 2 a 4 porte.
- ✓ **Porte di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).**

**Durata:** almeno 5 minuti.



Figura 1

**DESCRIZIONE**

All'interno dell'area delimitata si svolge una Situazione di gioco 2 contro 2 nella quale una squadra ha il compito di realizzare una serie di passaggi regolamentari mentre l'altra ha il compito di impedire con le mani o con i piedi. In seguito al completamento di una serie di passaggi regolamentari mentre l'altra ha il compito di impedire con le mani o con i piedi. In seguito al completamento di una serie di passaggi regolamentari mentre l'altra ha il compito di impedire con le mani o con i piedi. In seguito al completamento di una serie di passaggi regolamentari mentre l'altra ha il compito di impedire con le mani o con i piedi.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Situazione a metà:** La squadra a difesa della porta regolamentare identifica un portiere ed un giocatore di movimento. I giocatori della squadra a difesa della porta regolamentare possono essere anche uno qualsiasi dei giocatori di ogni squadra (il giocatore scelto per stare in porta deve essere quello che non ha il possesso del pallone).

**Condizione palla oltre la linea di metà:** Affinché il sistema di conduzione palla nella zona di metà sia considerato valido il giocatore che si conduce oltre la linea di metà deve toccare prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento fisico del portiere o di un avversario (il giocatore a difesa della porta regolamentare può intervenire a controllare l'azione di conduzione palla successivamente anche oltre la linea stessa).



REGOLAZIONE ITALIANA UNIONE CALCI - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

**1) Titolo: "Situazione di gioco 2 contro 2 - U8/U9"**

**Dimensioni del campo (figura 1):**

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore più la linea opposta rispetto a quella viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo delimitata per la partita:** Si tratta di corrispondere alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 2 contro 2 a 4 porte.
- ✓ **Porte di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).**

**Durata:** almeno 5 minuti.



Figura 1

**2) Titolo: "Situazione di gioco 3 contro 3 - U8/U9"**

**Dimensioni del campo (figura 2):**

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri. La linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo delimitata per la partita:** Si tratta di corrispondere alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 3 contro 3 a 4 porte.
- ✓ **Porte di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).**

**Durata:** almeno 5 minuti.



Figura 2

**DESCRIZIONE**

L'attività si svolge all'interno di una spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunto un'ulteriore area di profondità 11 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di realizzare una serie di passaggi regolamentari mentre l'altra ha il compito di impedire con le mani o con i piedi. In seguito al completamento di una serie di passaggi regolamentari mentre l'altra ha il compito di impedire con le mani o con i piedi. In seguito al completamento di una serie di passaggi regolamentari mentre l'altra ha il compito di impedire con le mani o con i piedi.

**Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte:** Il passaggio all'interno della porta ridotta è considerato valido ottenendo un fatto sportivo. Il portiere può intervenire con le mani o con i piedi per impedire il passaggio del pallone, se invece sono a questi sopra il fatto il portiere non si considera valido.

**Intervento di portiere:** Il portiere può intervenire con le mani o con i piedi per impedire il passaggio del pallone, se invece sono a questi sopra il fatto il portiere non si considera valido.



REGOLAZIONE ITALIANA UNIONE CALCI - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

**2) Titolo: "Situazione di gioco 3 contro 3 - U8/U9"**

**Dimensioni del campo (figura 2):**

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri, la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo delimitata per la partita:** Si tratta di corrispondere alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 3 contro 3 a 4 porte.
- ✓ **Porte di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).**

**Durata:** almeno 5 minuti.



Figura 2

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2025/26

**1) Titolo 1: come 1 "Supera l'avversario"**

**Intenzione del campo "Non lo"**

- ✓ Mantengono il possesso della palla
- ✓ Difesa in linea di centro campo
- ✓ Attacco in linea di centro campo

**DESCRIZIONE**

Il gioco viene svolto in un campo di calcio con linee di centro campo e linee di difesa e attacco in linea di centro campo. Il gioco viene svolto in un campo di calcio con linee di centro campo e linee di difesa e attacco in linea di centro campo.

Come realizzare i campi delle proposte pre-gara



**2) Titolo 1: come 1 "Mantengo il possesso della palla"**

**Intenzione del campo "Non lo"**

- ✓ Mantengono il possesso della palla
- ✓ Difesa in linea di centro campo
- ✓ Attacco in linea di centro campo

**DESCRIZIONE**

Il gioco viene svolto in un campo di calcio con linee di centro campo e linee di difesa e attacco in linea di centro campo. Il gioco viene svolto in un campo di calcio con linee di centro campo e linee di difesa e attacco in linea di centro campo.

## PULCINI

CATEGORIA PULCINI U10/U11

Categoria	Anno di Nascita	Partita + Confronto	Area di rigore (m)	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo (m)
Pulcini 1° anno	2016 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2017 che hanno compiuto 8 anni di età) <sup>1</sup>	Partite 7c7 o 5c5 (var. 6c6) + Proposte pre-gara e/o 4° tempo e/o multipartite	11 x 22	3 x 15'	50x65 X 35x45 (25x40 x 12x25 in caso di 5c5)
Pulcini Misti	2015 e/o 2016 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2017 che hanno compiuto 8 anni di età - il numero di nati nel 2017 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista) <sup>2</sup>	Partite 7c7 o 5c5 (var. 6c6) + Proposte pre-gara e/o 4° tempo e/o multipartite	11 x 22	3 x 15'	50x65 X 35x45 (25x40 x 12x25 in caso di 5c5)
Pulcini 2° anno	2015 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2016) <sup>1</sup>	Partite 7c7 (var. 6c6) + Proposte pre-gara e/o 4° tempo e/o multipartite	11 x 22	3 x 15'	50x65 X 35x45

Per maggiori dettagli tecnici, vedasi il Poster [Regolamento U10/U11](#) e relativi [approfondimenti](#)

Un giovane calciatore nato nel 2018 **NON** potrà in nessuna occasione giocare nei PULCINI, anche se avrà compiuto 8 anni di età.

**REGOLAMENTO DI GIOCO U10/U11**

**REGOLE BASE**

- ✓ 11 contro 11
- ✓ 30 minuti di gioco
- ✓ 15 minuti di recupero
- ✓ 15 minuti di recupero
- ✓ 15 minuti di recupero

	Pulcini 1° anno	Pulcini Misti	Pulcini 2° anno
Anno di Nascita	2016 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2017 purché abbiano anagraficamente compiuto gli 8 anni di età e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini)	2015/2016 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2017 purché abbiano anagraficamente compiuto otto anni e SOLO se provvisti di Tessera FIGC di vincolo annuale per la categoria Pulcini) - il numero di nati nel 2017 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista	2015 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2016)
Confronto/partita	Proposte pre-gara (Duelli e situazioni di gioco 3c3 e 4c4) e/o 4° tempo e/o multipartite + partite 7c7 o 5c5 (var. 6c6)		
Tempi di Gioco della partita	3-4 tempi da 15 minuti ciascuno		
Dimensioni Campo	50x65 m x 35x40 m		
Dimensioni Porte	Generalmente 4,00 x 2,00m (in alternativa: 4-6 X 1,80x2) (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte)		
Dimensioni area di rigore	larghezza 22m x lunghezza 11 m (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: 7 m		
Calcio di Rigore	Si concede per evidente infrazione (fermo restando la modalità dell' <a href="#">AUTOGOL</a> ) Distanza dischetto del rigore: 7 m		
Ammonizione	Sono previste ammonizioni in casi eccezionali		
Espulsione	E' prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi; è ammessa immediatamente la sostituzione del calciatore espulso.		

Rimesse Laterali	Possono essere effettuate solo con le mani (in caso di svolgimento errato è prevista la ripetizione).
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco
Passaggio al portiere	Il portiere non può raccogliere con le mani un retropassaggio effettuato con i piedi da un compagno di squadra. Inoltre, una volta in possesso della palla, il portiere non può essere pressato da un avversario per un massimo di 6 secondi, a meno che non si trovi all'esterno della propria area di rigore.
Regole per il portiere	Il portiere non può mantenere il possesso della palla con le mani per più di 6 (sei) secondi. Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani. Il rilancio del portiere è consentito anche oltre la metà campo, tuttavia si invita a realizzarlo in funzione di scelte di gioco consapevoli e non casuali. Questa regola intende lasciare autonomia di scelta al portiere permettendogli di giocare corto o lungo a seconda delle situazioni che ha riconosciuto.
Rimessa da Fondocampo	La rimessa dal fondo sarà effettuata con i piedi (come previsto da "il regolamento del gioco del calcio")
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Sostituzioni	Chi non ha giocato il 2° tempo, gioca tutto il 2°, 3° tempo sostituzioni libere. Se 4° tempo, tutti devono giocare almeno 2.
Link di riferimento	<a href="https://www.figc.it/media/247052/8-figc-sps-u10-u11-modalita%3C3%40-di-gioco.pdf">https://www.figc.it/media/247052/8-figc-sps-u10-u11-modalita%3C3%40-di-gioco.pdf</a>
Approfondimenti regole	<a href="https://www.figc.it/media/276417/ allegato-7b-approfondimento-regole-u10-u11.pdf">https://www.figc.it/media/276417/ allegato-7b-approfondimento-regole-u10-u11.pdf</a>

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.

Si richiama, inoltre, relativamente all'arbitraggio della categoria Pulcini:  
Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio"

**MODELLO DI COMPETIZIONE**  
Stagione 2024/2025  
CATEGORIA U10/U11

Il modello di competizione per la categoria U10/U11 prevede la realizzazione di tre attività aggiuntive da abbinare ai tre tempi di gioco che costituiranno la partita di questo tipo di gara:

- Proposte pre-gara (Duelli e/o 4° tempo)
- Multipartite
- 4° tempo di gioco

Quali attività aggiuntive si realizzeranno prima, durante e dopo lo svolgimento della partita. Nella figura sottostante viene presentato graficamente il loro abbinamento ai tempi di gioco. L'organizzazione e l'aggiornamento di questo attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.

**Locandina Attività di base**

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2025/26

### SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11

#### 1) Titolo: "Situazione di gioco 3 contro 3 - U10/U11"

**Dimensioni del campo (Figura 1):**

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

**Durata:** almeno 5 minuti.

**DESCRIZIONE**

L'attività ha lo scopo di far vivere al bambino il ruolo di agente delimitatore per la partita che si sta svolgendo, agendo un difensore con un palloncino di 5,5 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di realizzare una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo principale la realizzazione di un passaggio all'interno della 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri).

Non è prevista la registrazione di un passaggio di gioco. La modalità di selezione dei giocatori ha le stesse proposte per ogni altra situazione a pagina 20.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Schieramenti e metà:** Lo spazio a difesa della porta regolamentari identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di riserbo. I giocatori della squadra a difesa della 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di riserbo.

**Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte:** Il passaggio all'interno della porta ridotta si considera valido indipendentemente dal numero di giocatori che attraversano la 2 porte, ma deve essere fatto dalla porta, se prima questi ultimi hanno il pallone. Il pallone non si considera valido. Il pallone può fare parte (anche direttamente) del tiro del fondo.

**Attenuazione al portiere:** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale palloncino che parte di un proprio compagno o di un avversario (questo è quanto previsto nella partita) può invece ricevere la palla con le mani da parte dell'avversario.

FIGC - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### 1) Titolo: "Situazione di gioco 3 contro 3 - U10/U11"

**Dimensioni del campo (Figura 1):**

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

**Durata:** almeno 5 minuti.

FIGC - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### 2) Titolo: "Situazione di gioco 4 contro 4 - U10/U11"

**Dimensioni del campo (Figura 2):**

- ✓ **Larghezza** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza** 22 metri (dato dalla somma delle profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita, di uno spazio intermedio profondo 5,5 metri e di un'area di metà, anch'essa profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 7 contro 7 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 4 contro 4 - U10/U11.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

**DESCRIZIONE**

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita e dello spazio intermedio che la separa dall'area di metà (profonda 5,5 metri) viene di gioco il pallone. Il pallone si muove in un'area di 22 metri di lunghezza e di 22 metri di larghezza. In una parte della zona di metà (profonda 5,5 metri) si colloca un pallone che permette l'attuazione di un passaggio all'interno dell'area di metà (profonda 5,5 metri) dell'area di gioco.

Non è prevista la registrazione di un passaggio di gioco. La modalità di selezione dei giocatori ha le stesse proposte per ogni altra situazione a pagina 20.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Schieramenti e metà:** Lo spazio che ha il compito di difendere la porta centrale 3 giocatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto difensore all'interno della zona di metà (questi giocatori non può mai entrare all'interno dell'area di gioco durante lo svolgimento della partita).

Il giocatore all'interno dell'area di metà lunga da scegliere per il compagno di squadra e non può fare goal. Il compagno può essere sostituito da un compagno già presente all'interno dell'area di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato (questo regola non applicabile in situazioni di contenzioso palla nell'area di metà).

FIGC - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### 2) Titolo: "Situazione di gioco 4 contro 4 - U10/U11"

**Dimensioni del campo (Figura 2):**

- ✓ **Larghezza** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza** 22 metri (dato dalla somma delle profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita, di uno spazio intermedio profondo 5,5 metri e di un'area di metà, anch'essa profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 7 contro 7 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 4 contro 4 - U10/U11.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

FIGC - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

### 1) Titolo: "1 contro 1 "Separa l'avversario"

**Dimensioni del campo (Figura 3):**

- ✓ **Larghezza** 10 metri (L x 7 metri).
- ✓ **Lunghezza** 10 metri (L x 7 metri).
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

**DESCRIZIONE**

Il gioco si svolge in un'area di 10 metri di lunghezza e di 10 metri di larghezza. In una parte della zona di metà (profonda 5,5 metri) si colloca un pallone che permette l'attuazione di un passaggio all'interno dell'area di metà (profonda 5,5 metri) dell'area di gioco.

Non è prevista la registrazione di un passaggio di gioco. La modalità di selezione dei giocatori ha le stesse proposte per ogni altra situazione a pagina 20.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Schieramenti e metà:** Lo spazio che ha il compito di difendere la porta centrale 3 giocatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto difensore all'interno della zona di metà (questi giocatori non può mai entrare all'interno dell'area di gioco durante lo svolgimento della partita).

Il giocatore all'interno dell'area di metà lunga da scegliere per il compagno di squadra e non può fare goal. Il compagno può essere sostituito da un compagno già presente all'interno dell'area di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato (questo regola non applicabile in situazioni di contenzioso palla nell'area di metà).

FIGC - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

2) Titolo: "1 contro 1 "Mantieni il possesso del pallone"

**Dimensioni del campo (Figura 4):**

- ✓ **Larghezza** 10 metri (L x 7 metri).
- ✓ **Lunghezza** 10 metri (L x 7 metri).
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

**DESCRIZIONE**

Il gioco si svolge in un'area di 10 metri di lunghezza e di 10 metri di larghezza. In una parte della zona di metà (profonda 5,5 metri) si colloca un pallone che permette l'attuazione di un passaggio all'interno dell'area di metà (profonda 5,5 metri) dell'area di gioco.

Non è prevista la registrazione di un passaggio di gioco. La modalità di selezione dei giocatori ha le stesse proposte per ogni altra situazione a pagina 20.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Schieramenti e metà:** Lo spazio che ha il compito di difendere la porta centrale 3 giocatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto difensore all'interno della zona di metà (questi giocatori non può mai entrare all'interno dell'area di gioco durante lo svolgimento della partita).

Il giocatore all'interno dell'area di metà lunga da scegliere per il compagno di squadra e non può fare goal. Il compagno può essere sostituito da un compagno già presente all'interno dell'area di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato (questo regola non applicabile in situazioni di contenzioso palla nell'area di metà).

FIGC - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Come realizzare i campi delle proposte pre-gara

FIGC - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

# AUTOARBITRAGGIO

Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio".

ITALIA  
FIGC - Settore Giovanile e Scolastico  
Friuli Venezia Giulia

## L' AUTOARBITRAGGIO, ISTRUZIONI PER L'USO

Google

Autoarbitraggio

L' AUTOARBITRAGGIO - Istruzioni per l'uso la cura di G...

Autoarbitraggio, una miscela di gestione delle partite di calcio...  
Titolo: Luca Della Porta - 16 set 2015

Regolamento di Gioco nelle specifiche categorie, I...

Il regolamento di Gioco nelle specifiche categorie (Autoarbitraggio e il...  
Titolo: Silvia Della Porta - 16 set 2015

Autoarbitraggio ed il Dirigente Arbitro

Primo incontro della Programmazione formativa informale della scuola...  
Titolo: Silvia Della Porta - 16 set 2015

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2025/26

ESORDIENTI U12/U13					
Per maggiori dettagli tecnici, vedasi il Poster <a href="#">Regolamento U12/U13</a> e relativi <a href="#">approfondimenti</a>					
Categoria	Anno di Nascita	Partita + Confronto	Area di rigore (m)	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo (m)
Esordienti 1° anno	2014 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2015 che hanno compiuto i 10 anni di età) <sup>1</sup>	partite 9c9 o 7c7 (var. 8c8) + Proposte pre gara e/o 4" tempo e/o multipartite	16,5 x 33	3 x 20'	60-75 X 40-50 (50-65 X 35-45 in caso di 7c7)
Esordienti Misti	2013 e/o 2014 (possono partecipare anche i giovani nel 2015 che hanno compiuto i 10 anni di età - il numero di nati nel 2015 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista) <sup>1</sup>	partite 9c9 o 7c7 (var. 8c8) + Proposte pre gara e/o 4" tempo e/o multipartite	16,5 x 33	3 x 20'	60-75 X 40-50 (50-65 X 35-45 in caso di 7c7)
Esordienti 2° anno	2013 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2014) <sup>1</sup>	partite 9c9 + Proposte pre gara e/o 4" tempo e/o multipartite	16,5 x 33	3 x 20'	60-75 X 40-50

<sup>1</sup> 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.

Un giovane calciatore nato nel 2016 **NON** potrà in nessuna occasione giocare negli Esordienti, anche se avrà compiuto 10 anni di età.



ESORDIENTI U12/U13			
	Esordienti 1° anno	Misti	Esordienti 2° anno
Anno di Nascita	2014 (possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2015 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età)	2013/2014 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2015 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età) - il numero di nati nel 2015 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista	2013 (possibilità di inserire in lista n.3 giovani del 2014)
Gara/confronto	MODALITÀ DI GIOCO: "GIOCHIAMO TUTTI, DI PIU', MEGLIO. 3 tempi di partita 9 contro 9 (var. 8 contro 8), abbinando alla gara Proposte Pre-Gara (4 contro 4 e 5 contro 5, duello); Multi-partite; 4" tempo di gioco.		
Tempi di gioco	3 tempi di 20 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4" tempo di gioco).		
Punteggio	1 punto per tempo vinto o pareggiato. 0 punti per tempo perso. I punti si registrarono sul referto gara.		
Arbitraggio	Le partite devono essere arbitrate da un Dirigente Arbitro (Tecnico, Dirigente, Calciatore Allievo o Juniores formato con apposito corso organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico) o da un arbitro federale nei casi previsti da accordi FIGC, Settore Giovanile e Scolastico o AlA.		
Referto gara	Utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il Coordinamento Federale SGS Regionale.		
Dimensioni campo	Larghezza 40-55 m; lunghezza 60-75 m.		
Dimensioni porte	Larghezza 5,50, altezza 1,80 m oppure larghezza 6,00, altezza 2,00 m. È concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte.		
Dimensione area di rigore	Larghezza 33 m; profondità 16,5 m. Per defenestra si possono utilizzare anche delimitatori di spazio, preferibilmente piatti.		
Pallone	n°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio.		
Calci di punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio". La distanza della barriera dal punto di battuta nei calci di punizione è di 9 metri.		
Calcio di rigore	Distanza dischetto del rigore dalla linea di porta: 9 metri.		

Sostituzioni	Chi non ha giocato il 1° tempo, gioca tutto il 2°. In caso di 3° tempo, le sostituzioni sono libere. Qualora il numero di giocatori della squadra superi il doppio del numero di giocatori coinvolti nella partita (più 8 nel 4° contro 4, più di 10 nel 5° contro 5), i giocatori eccedenti a questo numero entrano nel 3° tempo senza essere sostituiti per tutta la frazione di gioco. In questo caso si invita a garantire la realizzazione di attività di multi-partita o giochi che coinvolga il più ampio numero possibile di giocatori.
Extra giocatore	Non previsto. In caso i valori delle due squadre siano molto diversi tra di loro si consiglia lo svolgimento della partita a ranghi misti, mescolando quindi i giocatori delle 2 squadre.
Ammonizione	Come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio"
Espulsione	È prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi. Nel tempo di gioco in cui è avvenuta l'espulsione permane l'inerferiorità numerica. La sostituzione del calciatore espulso è ammessa nel tempo di gioco successivo a quello in cui è avvenuta l'espulsione. Previo accordo con il dirigente arbitro, il giocatore espulso può rientrare in gioco nella frazione successiva alla sua espulsione.
Rimesse Laterali	In base a quanto previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio"
Fuorigioco	Negli ultimi 16,5 m
Retropassaggio al Portiere	Concesso il retropassaggio con i piedi al portiere, fatto salvo che la palla non può essere toccata con le mani dal portiere (come da "Il regolamento del Giuoco del Calcio").
Rimessa da Fondocampo	Si effettua con i piedi e la palla a terra nei pressi della porta (indicativamente, entro 5,5 metri dalla linea di fondo campo e come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio").
Rilanci del portiere	Il portiere non può mantenere il possesso della palla con le mani per più di 6 (sei) secondi. Il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani. Il rilancio del portiere è consentito anche oltre la metà campo, tuttavia si invita a realizzarlo in funzione di scelte di gioco consapevoli e non casuali. Questa regola intende lasciare autonomia di scelta al portiere permettendogli di giocare corto o lungo a seconda delle situazioni che ha riconosciuto.
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio)
Link di riferimento	<a href="https://www.figc.it/media/247239/allegato-6-u12-u13_modalita-di-gioco.pdf">https://www.figc.it/media/247239/allegato-6-u12-u13_modalita-di-gioco.pdf</a>

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

- 1) Tecnici: a tal proposito potranno essere utilizzate 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
- 2) Calciatori della categoria Allievi, Juniores o Prima Squadra tesserati per la stessa Società
- 3) 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).**

4) 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.**

**MODELLO DI COMPETIZIONE**  
Stagione 2024/2025  
CATEGORIA U12/U13

Il modello di competizione per la categoria U12/U13 propone la realizzazione di tre attività aggiuntive da abbinare ai tre tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questo fascia d'età:

- Proposte Pre-gara (Sfazioni di gioco + duello)
- Multi-partita
- 4" tempo di gioco

Questo attività aggiuntive si realizzano prima, durante e dopo lo svolgimento delle partite, nella figura sottostante viene presentato graficamente il loro abbinamento ai tempi di gioco. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.

Proposte pre-gara (fase 1) sfazione 5'

Proposte pre-gara (fase 2) sfazione 5'

1° tempo di gioco 20'

2° tempo di gioco 20'

3° tempo di gioco 20'

4° tempo di gioco 20'

1° tempo Multi-partita 20'

2° tempo Multi-partita 20'

La struttura dei modelli di competizione ha come obiettivo lo "Svolgere tutti, di più e meglio". I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi attraverso il materiale informativo redatto dalla FIGC SGS.

Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.

- "GIOCARSI TUTTI":** Si incrementa il tempo di impegno motorio in contesto di partita.
- "GIOCARSI DI PIU'":**
- "GIOCARSI MEGLIO":** Si incentiva le esperienze di gioco per garantire una formazione completa.

Da Locandina  
Attività di base

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2025/26

**1) Titolo: "Situazione di gioco 4 contro 4 - U12/U13"**

**Dimensioni del campo (Figura 1):**

- ✓ **Larghezza** 33 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ **Lunghezza** 22 metri (dato dalla somma dei 16,5 metri di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita e dell'area di meta, profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 4 contro 4 - U12/U13.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 6x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

**DESCRIZIONE**

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita (definita d'ora in avanti area di gioco) si svolge una situazione di 4 contro 4 nelle quali una squadra ha il compito di fare goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra ha il compito di coprire un'azione di gioco che permetta l'insediamento di un compagno all'interno dell'area di meta (definita all'esterno dell'area di gioco).

Non è prevista la registrazione di un portiere di gioco. La modalità di situazione dei giocatori ha le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

**REGOLE DEL GIOCO**

**Schieramento e meta:** La squadra che ha il compito di attaccare la porta schiererà 3 giocatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto collocato all'interno dell'area di meta (questo giocatore non può mai entrare all'interno dell'area di gioco durante lo svolgimento della partita).

Il giocatore all'interno dell'area di meta funge da scudiero per i compagni di squadra e non può fare goal. Il scudiero può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno dell'area di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato oppure dopo aver subito un infortunio nell'area di meta.



Figura 1

**1) Titolo: "Situazione di gioco 4 contro 4 - U12/U13"**

**Dimensioni del campo (Figura 1):**

- ✓ **Larghezza** 33 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ **Lunghezza** 22 metri (dato dalla somma dei 16,5 metri di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita e dell'area di meta, profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 4 contro 4 - U12/U13.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 6x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.



Figura 1

**2) Titolo: "Situazione di gioco 5 contro 5 - U12/U13"**

**Dimensioni del campo (Figura 2):**

- ✓ **Larghezza** 33 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ **Lunghezza** metà campo del rettangolo di gioco delimitato per la partita (fino ad un massimo di 33 metri), all'interno di questo spazio viene delimitata un'area di rigore della profondità di 16,5 metri e definita una linea di meta opposta a quella di fondo-campo.
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 5 contro 5 - U12/U13.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 6x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

**DESCRIZIONE**

Si gioca una situazione di gioco 5 contro 5 nelle quali una squadra ha il compito di fare goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra cerca di condurre la palla oltre la linea di meta.

La modalità di acquisizione del modello di gioco vengono descritte in un'apposita sezione all'interno di questo documento (vedi pagina 27).

**REGOLE DEL GIOCO**

**Schieramento e meta:** Durante lo svolgimento del gioco la squadra che attacca il goal mantiene sempre un giocatore all'interno dell'area di meta con il ruolo di scudiero all'azione dei suoi compagni. Questo giocatore non può mai entrare all'interno del terreno di gioco durante lo svolgimento della partita e non può realizzare un goal. Il scudiero può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno del campo di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato dalla propria squadra oppure dopo aver subito una condanna per il meta.

**Realizzazione di una meta:** La squadra di difesa della porta realizza una meta valida soltanto quando un proprio giocatore supera la linea di meta in continuazione di palla. Affinché l'azione sia considerata valida il giocatore che conduce palla oltre la linea di meta deve toccare prima il piede la linea stessa senza che da un intervento diretto del portiere o da parte del



Figura 2

**2) Titolo: "Situazione di gioco 5 contro 5 - U12/U13"**

**Dimensioni del campo (Figura 2):**

- ✓ **Larghezza** 33 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ **Lunghezza** metà campo del rettangolo di gioco delimitato per la partita (fino ad un massimo di 33 metri), all'interno di questo spazio viene delimitata un'area di rigore della profondità di 16,5 metri e definita una linea di meta opposta a quella di fondo-campo.
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 9 contro 9 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 5 contro 5 - U12/U13.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 6x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.



Figura 2

**1) Titolo 1 contro 1 "Sapere l'alternanza"**

**Dimensioni del campo (Fig. 1):**

- ✓ **Larghezza** 10 metri (1/3 della larghezza del campo).
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 6x2 metri).

**DESCRIZIONE**

Si gioca una situazione di gioco 1 contro 1 in cui il portiere di una squadra è in grado di realizzare un goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra cerca di condurre la palla oltre la linea di meta.

**REGOLE**

Il portiere di una squadra è in grado di realizzare un goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra cerca di condurre la palla oltre la linea di meta.



**2) Titolo: 1 contro 1 "Mantenere il possesso della palla"**

**Dimensioni del campo (Fig. 2):**

- ✓ **Larghezza** 10 metri (1/3 della larghezza del campo).
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 6x2 metri).

**DESCRIZIONE**

Si gioca una situazione di gioco 1 contro 1 in cui il portiere di una squadra è in grado di realizzare un goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra cerca di condurre la palla oltre la linea di meta.

**REGOLE**

Il portiere di una squadra è in grado di realizzare un goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra cerca di condurre la palla oltre la linea di meta.



Come realizzare i campi delle proposte pre-gara



**ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI**

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.

Le attività abbinata, ovvero le proposte pre gara (Duelli e situazioni di gioco) e/o le multipartite non prevedono un punteggio da registrare nel referto. Pur non prevedendo un punteggio, sono attività che vanno valorizzate cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione. Il 4° tempo di gioco prevede un punteggio che va registrato a referto.

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	RISULTATO
Situazione di gioco	✗
Tempi della partita (compreso l'eventuale 4° tempo di gioco)	✓
Duello	✗
Multi-partita	✗

Nei 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 4 tempi di gioco):

TEMPI DI GIOCO	ESEMPI	PUNTEGGIO
3	Pareggio in tutti e tre i tempi della partita	3-3
3	Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre	3-2
3	Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3-1
3	Vittoria dello stesso squadra in tutti e tre i tempi	3-0
4	Una vittoria per squadra e due pareggi	3-3
4	Due vittorie di una squadra, un pareggio ed una vittoria dell'altro	3-2
4	Pareggio in tutti e quattro i tempi della partita	4-4
4	Tre tempi vinti da uno squadra e uno dall'altro	3-1

84



# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2025/26

**REFERATO GARA ATTIVITÀ DI BASE**  
PULCINI U10/U11 - ESORDIENTI U12/U13  
Delegazione di \_\_\_\_\_

UI Misti  UI0 (1° anno)  UI1 (2° anno)  UI2 Misti  UI2 (1° anno)  UI3 (2° anno)

AMICHEVOLE  TORNEO DI DELEGAZIONE  TORNEO DI SOCIETÀ  GIORNE \_\_\_\_\_

MODALITÀ DI GIOCO 5x5  6x6  7x7  8x8  9x9  5x5 Futsal

DIR. ARBITRO \_\_\_\_\_ n° TESS. \_\_\_\_\_ SOCIETÀ \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_ LUOGO \_\_\_\_\_

ORA INIZIO \_\_\_\_\_ - ORA FINE \_\_\_\_\_ **AUTORBITRAGGIO**

**INCONTRO SQUADRA 1** \_\_\_\_\_

QUALIFICAZIONE CLUB NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

NC: Club non Classificati - LV: Livello - R: Data Residente, non sono o conosciuto della qualifica del club

**SQUADRA 2** \_\_\_\_\_

QUALIFICAZIONE CLUB NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

NC: Club non Classificati - LV: Livello - R: Data Residente, non sono o conosciuto della qualifica del club

**1- PROPOSTE PRE GARA** SITUAZIONI DI GIOCO (Pulcini: 3x3 e 4x4 - duella, Esordienti: 4x4 E 5x5 - duella)

**2- MULTIPARTITE** n° TEMPI CON MULTIPARTITE \_\_\_\_\_ MODALITÀ DI GIOCO \_\_\_\_\_

**3- 4° TEMPO DI GIOCO**

Il secondo degli sport in tempo di disposizione è possibile scegliere di ottenere alla gara almeno una delle 3 opzioni. I Club Giovanili 2°LV e 4°LV devono ottenere 2 su 3.

**RISULTATO SQUADRA 1** \_\_\_\_\_

SQUADRA 2 \_\_\_\_\_

Si notifica il punto per ogni tempo vinto o pareggio come previsto dal CU n. 1.

**SQUADRA 1** Rappresentante del Dirigente Delegazione delle SG

TIME OUT

GIOVANI CALCIATORI  n° \_\_\_\_\_

COMPARTIMENTO CALCIATORI 1  2  3  4

COMPARTIMENTO TECNICI/DIRIGENTI 1  2  3  4

COMPARTIMENTO PUBBLICO 1  2  3  4

1=non sufficiente 2=sufficiente 3=buono 4=ottimo

**SQUADRA 2** Rappresentante del Dirigente Delegazione delle SG

TIME OUT

GIOVANI CALCIATORI  n° \_\_\_\_\_

COMPARTIMENTO CALCIATORI 1  2  3  4

COMPARTIMENTO TECNICI/DIRIGENTI 1  2  3  4

COMPARTIMENTO PUBBLICO 1  2  3  4

1=non sufficiente 2=sufficiente 3=buono 4=ottimo

**TERZO TEMPO FAIR PLAY**

NOTE, GREEN CARD, INFORTUNI E DECISIONI DISCIPLINARI

Il Fair Play è un sistema di valutazione che premia i giocatori e i dirigenti che si comportano in modo corretto e sportivo durante la gara. I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo scorretto e antisportivo vengono penalizzati. Il sistema di valutazione è composto da tre livelli: 1° livello (buono), 2° livello (sufficiente) e 3° livello (non sufficiente). I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo scorretto e antisportivo vengono penalizzati con un livello inferiore. I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo corretto e sportivo vengono premiati con un livello superiore. Il sistema di valutazione è applicato a tutti i giocatori e i dirigenti che partecipano alla gara.

**PARATECNICO SQUADRA 1** \_\_\_\_\_

**PARATECNICO SQUADRA 2** \_\_\_\_\_

Il sistema di valutazione è applicato a tutti i giocatori e i dirigenti che partecipano alla gara.

**REFERATO GARA ATTIVITÀ DI BASE**  
PULCINI U10/U11 - ESORDIENTI U12/U13  
Delegazione di \_\_\_\_\_

UI Misti  UI0 (1° anno)  UI1 (2° anno)  UI2 Misti  UI2 (1° anno)  UI3 (2° anno)

AMICHEVOLE  TORNEO DI DELEGAZIONE  TORNEO DI SOCIETÀ  GIORNE \_\_\_\_\_

MODALITÀ DI GIOCO 5x5  6x6  7x7  8x8  9x9  5x5 Futsal

DIR. ARBITRO \_\_\_\_\_ n° TESS. \_\_\_\_\_ SOCIETÀ \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_ LUOGO \_\_\_\_\_

ORA INIZIO \_\_\_\_\_ - ORA FINE \_\_\_\_\_ **AUTORBITRAGGIO**

**INCONTRO SQUADRA 1** \_\_\_\_\_

QUALIFICAZIONE CLUB NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

NC: Club non Classificati - LV: Livello - R: Data Residente, non sono o conosciuto della qualifica del club

**SQUADRA 2** \_\_\_\_\_

QUALIFICAZIONE CLUB NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

NC: Club non Classificati - LV: Livello - R: Data Residente, non sono o conosciuto della qualifica del club

**TERZO TEMPO FAIR PLAY**

NOTE, GREEN CARD, INFORTUNI E DECISIONI DISCIPLINARI

Il Fair Play è un sistema di valutazione che premia i giocatori e i dirigenti che si comportano in modo corretto e sportivo durante la gara. I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo scorretto e antisportivo vengono penalizzati. Il sistema di valutazione è composto da tre livelli: 1° livello (buono), 2° livello (sufficiente) e 3° livello (non sufficiente). I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo scorretto e antisportivo vengono penalizzati con un livello inferiore. I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo corretto e sportivo vengono premiati con un livello superiore. Il sistema di valutazione è applicato a tutti i giocatori e i dirigenti che partecipano alla gara.

**PARATECNICO SQUADRA 1** \_\_\_\_\_

**PARATECNICO SQUADRA 2** \_\_\_\_\_

Il sistema di valutazione è applicato a tutti i giocatori e i dirigenti che partecipano alla gara.

**1- PROPOSTE PRE GARA** SITUAZIONI DI GIOCO (Pulcini: 3x3 e 4x4 - duella, Esordienti: 4x4 E 5x5 - duella)

**2- MULTIPARTITE** n° TEMPI CON MULTIPARTITE \_\_\_\_\_ MODALITÀ DI GIOCO \_\_\_\_\_

**3- 4° TEMPO DI GIOCO**

Il secondo degli sport in tempo di disposizione è possibile scegliere di ottenere alla gara almeno una delle 3 opzioni. I Club Giovanili 2°LV e 4°LV devono ottenere 2 su 3.

**RISULTATO SQUADRA 1** \_\_\_\_\_

SQUADRA 2 \_\_\_\_\_

Si notifica il punto per ogni tempo vinto o pareggio come previsto dal CU n. 1.

**SQUADRA 1** Rappresentante del Dirigente Delegazione delle SG

TIME OUT

GIOVANI CALCIATORI  n° \_\_\_\_\_

COMPARTIMENTO CALCIATORI 1  2  3  4

COMPARTIMENTO TECNICI/DIRIGENTI 1  2  3  4

COMPARTIMENTO PUBBLICO 1  2  3  4

1=non sufficiente 2=sufficiente 3=buono 4=ottimo

**SQUADRA 2** Rappresentante del Dirigente Delegazione delle SG

TIME OUT

GIOVANI CALCIATORI  n° \_\_\_\_\_

COMPARTIMENTO CALCIATORI 1  2  3  4

COMPARTIMENTO TECNICI/DIRIGENTI 1  2  3  4

COMPARTIMENTO PUBBLICO 1  2  3  4

1=non sufficiente 2=sufficiente 3=buono 4=ottimo

**TERZO TEMPO FAIR PLAY**

NOTE, GREEN CARD, INFORTUNI E DECISIONI DISCIPLINARI

Il Fair Play è un sistema di valutazione che premia i giocatori e i dirigenti che si comportano in modo corretto e sportivo durante la gara. I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo scorretto e antisportivo vengono penalizzati. Il sistema di valutazione è composto da tre livelli: 1° livello (buono), 2° livello (sufficiente) e 3° livello (non sufficiente). I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo scorretto e antisportivo vengono penalizzati con un livello inferiore. I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo corretto e sportivo vengono premiati con un livello superiore. Il sistema di valutazione è applicato a tutti i giocatori e i dirigenti che partecipano alla gara.

**PARATECNICO SQUADRA 1** \_\_\_\_\_

**PARATECNICO SQUADRA 2** \_\_\_\_\_

Il sistema di valutazione è applicato a tutti i giocatori e i dirigenti che partecipano alla gara.

**REFERATO GARA ATTIVITÀ DI BASE**  
PULCINI U10/U11 - ESORDIENTI U12/U13  
Delegazione di \_\_\_\_\_

UI Misti  UI0 (1° anno)  UI1 (2° anno)  UI2 Misti  UI2 (1° anno)  UI3 (2° anno)

AMICHEVOLE  TORNEO DI DELEGAZIONE  TORNEO DI SOCIETÀ  GIORNE \_\_\_\_\_

MODALITÀ DI GIOCO 5x5  6x6  7x7  8x8  9x9  5x5 Futsal

DIR. ARBITRO \_\_\_\_\_ n° TESS. \_\_\_\_\_ SOCIETÀ \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_ LUOGO \_\_\_\_\_

ORA INIZIO \_\_\_\_\_ - ORA FINE \_\_\_\_\_ **AUTORBITRAGGIO**

**INCONTRO SQUADRA 1** \_\_\_\_\_

QUALIFICAZIONE CLUB NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

NC: Club non Classificati - LV: Livello - R: Data Residente, non sono o conosciuto della qualifica del club

**SQUADRA 2** \_\_\_\_\_

QUALIFICAZIONE CLUB NC  1°LV  2°LV  3°LV  4°LV  A

NC: Club non Classificati - LV: Livello - R: Data Residente, non sono o conosciuto della qualifica del club

**TERZO TEMPO FAIR PLAY**

NOTE, GREEN CARD, INFORTUNI E DECISIONI DISCIPLINARI

Il Fair Play è un sistema di valutazione che premia i giocatori e i dirigenti che si comportano in modo corretto e sportivo durante la gara. I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo scorretto e antisportivo vengono penalizzati. Il sistema di valutazione è composto da tre livelli: 1° livello (buono), 2° livello (sufficiente) e 3° livello (non sufficiente). I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo scorretto e antisportivo vengono penalizzati con un livello inferiore. I giocatori e i dirigenti che si comportano in modo corretto e sportivo vengono premiati con un livello superiore. Il sistema di valutazione è applicato a tutti i giocatori e i dirigenti che partecipano alla gara.

**PARATECNICO SQUADRA 1** \_\_\_\_\_

**PARATECNICO SQUADRA 2** \_\_\_\_\_

Il sistema di valutazione è applicato a tutti i giocatori e i dirigenti che partecipano alla gara.

## A chi inviare il referto?

**AD INIZIO E FINE GARA INVITARE I GIOCATORI A CENTRO CAMPO PER IL SALUTO AL PUBBLICO ED AGLI AVVERSARI**

Il presente referto arbitrale, compilato accuratamente in ogni sua parte, unitamente ad una copia degli elenchi formazione squadra ed all'eventuale supplemento di referto, **DEVE PERVENIRE alla Delegazione competente entro e NON oltre la disputa della gara successiva**. Inoltre, qualora il referto non pervenisse alla Delegazione entro il termine di 10 giorni dalla disputa della gara, saranno applicati i previsti provvedimenti disciplinari.

## Perché queste modalità di gioco nell'Attività di base?

Stages of development and characteristics

Children aged 6-8 - Training content

Children aged 9-10 - Training content

5-a-side

7-a-side

The Philosophy of Grassroots Football

FIFA.com

Playing for fun

For children, the most important thing is to play. They play for the pleasure of playing. Contesting matches is an essential part of training and children learn better by playing. It leads to improved skills and independence, facilitates initiative and decision-making (creativity) and also improves relationships with, and consideration of, others.

From a more tactical point of view, it is a matter of vision, attack and defence. However, every grassroots football session should include a free-play period. The coach-educator withdraws at this time and keeps a distance. This allows the children to play without restriction and put the skills that they have learnt into practice.

The playing area

The dimensions of the pitch are an important consideration. The pitch must be suited to the age, skill and number of players.

Small-sided games	Age	6-8 years	9-10 years	11-12 years
4 v 4		X	X	X
5 v 5		X	X	X
7 v 7			X	X
9 v 9				X

Children have different characteristics depending on their physical and technical development. For these reasons, not all small-sided games are recommended for all ages. It is important to follow a logical development in which children move on from 4-a-side games (without goalkeepers) to eventually play 9-a-side football.

<http://grassroots.fifa.com/en/for-coach-educators/technical-elements-for-grassroots-education/small-sided-games/playing-for-fun.html>

<http://grassroots.fifa.com/en/for-kids/welcome-to-grassroots.html>

Laws of the game for small sided formats

- Dimensions of the pitch - football pitches
- Formats and duration
- Equipment and environment

Formats and duration

Matching format depending on age	Pitch size	
6 to 8 years old	4 v 4 without goalkeeper (4 centre 4)	From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m
	4 v 4 with goalkeeper (3+1 v 3+1)	From 20 m x 30 m to 15 m x 25 m
	5 v 5	From 20 m x 30 m to 25 m x 35 m
9 to 10 years old	4 v 4 without goalkeeper (4 v 4)	From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m
	4 v 4 with goalkeeper (3+1 v 3+1)	From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m
	5 v 5	From 20 m x 30 m to 25 m x 35 m
	7 v 7	From 30 m x 45 m to 35 m x 50 m
4 v 4 without goalkeeper (4 v 4)	From 12 m x 20 m to 15 m x 25 m	

Attenzione a...

**Tempi di gioco**

Nel caso in cui le condizioni atmosferiche, pur permettendo la disputa della gara, suggeriscano di modificarne le modalità di svolgimento, sarà possibile disputare la gara suddividendola in due frazioni di gioco della durata di 10' ciascuna per la categoria Pulcini (mantenendo la Grassroots Challenge) e di 25' ciascuno per la categoria Esordienti (fonte: CU n.1 SGS)

**MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE GARE**

**Tutti** gli iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due. Nel (eventuale - Pulcini) terzo potranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi" utilizzando la procedura cosiddetta "volante".

Quando si disputano 4 tempi, l'obbligatorietà è che ogni bambino giochi minimo 2 tempi.

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2025/26

### COME MI COMPORTO SE HO TANTI GIOCATORI? Es. > 14 nei pulcini?

TUTTI I GIOCATORI VANNO INSERITI NELL'ELENCO



**ATTIVITA' DI BASE**  
Attività Ufficiale nelle Categorie di Base



**I COME e i PERCHE': Una Buona Formazione**

- Tutti i partecipanti devono giocare la partita
- tutte le gare dovranno prevedere la disputa contemporanea del maggior numero di incontri possibili, in relazione al numero dei calciatori presenti ed iscritti nelle liste di gara delle due squadre. A tal proposito si precisa che, qualora una delle due squadre risulti avere un numero insufficiente di calciatori per formare una seconda o una terza squadra, si potrà formare un squadra "mista" utilizzando i calciatori iscritti nella lista e messi a disposizione dall'altra squadra.

QUANDO E' POSSIBILE, INCENTIVARE LE MULTIPARTITE, anche 3c3, 4c4...

### NORME REGOLAMENTARI PER L' ATTIVITA' DI BASE PARTECIPAZIONE ALLE ATTIVITA' DA PARTE DEI GIOVANI CALCIATORI

Si ricorda a coloro che partecipano alle attività delle categorie di base Pulcini ed Esordienti quanto di seguito, relativamente alla partecipazione alle attività da parte dei giovani calciatori.

"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" (CU n.1 SGS, pag.3).

**Si precisa, pertanto, che non esiste un numero massimo di giocatori da inserire in lista.**

Una società, quindi, può portare ad una gara pulcini 5c5 più di 10 giovani, ad una gara di pulcini 7c7 più di 14 giovani, e così di seguito per tutte le fasce delle categorie di base. Tutti i giovani devono essere iscritti nella lista gara.

[...]

**CU n.74 del 11 febbraio 2016**



Vedi nello stesso CU anche le modalità di SOSTITUZIONE DEI CALCIATORI

## CAMPI SPORTIVI

In ottemperanza al CU n°1 del SGS per la s.s. 2015/2016 "Sicurezza degli impianti sportivi", si ricorda che le partite delle Categorie di Base (Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti) devono essere disputate all'interno di un campo regolarmente omologato.

## TORNEI DELLE SOCIETA'

- Obbligatoria l'autorizzazione del CR LND ("La partecipazione ad attività non approvate da questo Settore comporterà l'attivazione di provvedimenti disciplinari", art. 28 Guida ai Regolamenti dei Tornei)
- Le modalità di gioco per l'AdB sono **OBBLIGATORIAMENTE** quelle previste dal CU n°1 del SGS o dal Vademecum SGS FVG
- **Attenzione ad alcuni Tornei, soprattutto fuori regione**

## Società Professionistiche

**Anticipano di un anno**

(ma SOLO nei Tornei Federali... NON nei Tornei delle Società, se non espressamente autorizzato!!)

Di seguito si riepiloga l'attività prevista per le società professionistiche:

Fascia d'età	Attività ufficiale Categorie di base	Attività prevista per società di Lega Professionistica	Modalità di gioco
Esordienti 2° anno	9c9	Giovanissimi - "fascia B" o Provinciali	11c11
Esordienti 1° anno	9c9	Torneo Esordienti 2° anno (9c9)	9c9
Pulcini 2° anno	7c7	Torneo Esordienti 1° anno (9c9)	9c9
Pulcini 1° anno	7c7	Torneo Pulcini 2° anno (7c7)	7c7
Primi Calci 2° anno	5c5	Torneo Pulcini 1° anno (7c7)	7c7

## MANIFESTAZIONI PICCOLI AMICI e PRIMI CALCI

- Le *Manifestazioni Piccoli Amici* e Primi Calci sono a carattere esclusivamente ludico, promozionale e didattico;
- non sono previste fasi di qualificazione;
- non sono previste classifiche di alcun tipo;
- non sono previsti punteggi per le partite vinte o pareggiate. In altri termini, non sono previste le formule tipiche dei Tornei.

# CORSO DIRIGENTE ARBITRO

## s.s. 2025/26

### TORNEI DELLE SOCIETA'

#### 6.2 Tempi Supplementari

I tempi supplementari, in caso di parità dopo i tempi regolamentari, sono ammessi solo per le finali per il 1° e 2° posto.

UNDER 17 due tempi di 15 minuti ciascuno

UNDER 16 e UNDER 15/14: due tempi di 10 minuti ciascuno

ESORDIENTI: due tempi di 5 minuti ciascuno

Nella categoria Pulcini e Primi Calci non sono consentiti i tempi supplementari

#### 6.3 Tiri di Rigore

È sufficiente riportare nel regolamento: "Nel rispetto delle vigenti norme, con le modalità stabilite dalla regola 10 punto 3 delle regole di gioco e delle decisioni ufficiali" del regolamento del gioco del calcio

Nella categoria Pulcini e Primi Calci non sono consentiti i tiri di rigore per determinare vincenti o perdenti.

#### 6.4 Sostituzioni

- Categorie Allievi U17/16 e Giovanissimi U15/14:

Nei Tornei delle categorie Under 17/16 e Under 15/14 sono consentite sette (7) sostituzioni indipendentemente dal ruolo ed in qualsiasi momento della gara.

- Categorie Giovani Calciatrici-U15 Femminile, Esordienti e Pulcini:

Tutti gli elementi in distretto dovranno giocare almeno un tempo dei primi due.

Al termine del 1° tempo, perciò, devono essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo, tranne che per validi motivi di salute. I cambi liberi potranno essere effettuati solo nella terza frazione di gara.

Tali disposizioni devono essere rigorosamente rispettate. **CU n.22 SGS del 25 luglio 2022**

### AMICHEVOLI AdB

#### Amichevoli a carattere locale/provinciale

Le richieste di gare amichevoli a carattere locale, provinciale o regionale vanno indirizzate alla Delegazione di competenza della squadra sul cui campo si svolge la gara (in questo caso la gara viene tacitamente autorizzata) (almeno 24 ore prima della disputa della gara)

### AMICHEVOLI AdB

#### Amichevoli a carattere extra regionale

le richieste di gare amichevoli con squadre non del Friuli Venezia Giulia vanno **obbligatoriamente** inviate al Settore Giovanile e Scolastico nazionale (Ufficio Tornei SGS), per il tramite del CR, alla cui cura è demandata l'autorizzazione, per il tramite del Comitato Regionale;

### AMICHEVOLI AdB

#### Amichevoli a carattere Internazionale 1

le richieste di gare amichevoli internazionali – in base alla Circolare n°1273 della FIFA in vigore dal 1 agosto 2011 – devono pervenire, per il tramite del Comitato Regionale al Settore Giovanile e Scolastico Nazionale (Ufficio Tornei SGS) "[...] almeno 20 giorni prima della data prevista per la gara.

### AMICHEVOLI AdB

#### Amichevoli a carattere Internazionale 2

Le richieste devono contenere l'orario d'inizio della partita, la categoria di partecipazione, il nominativo e l'indirizzo preciso del campo di gioco, l'orario di inizio della gara, il nominativo del responsabile dell'organizzazione, il nominativo del responsabile organizzativo della squadra avversaria, l'elenco nominativo degli atleti e degli accompagnatori stranieri partecipanti comprensivo di nome, cognome, giorno, mese ed anno di nascita, l'eventuale struttura e località dove verranno ospitati e, **l'autorizzazione rilasciata dalla Federazione di appartenenza**"

### AMICHEVOLI AdB

#### 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.

**BUONA STAGIONE SPORTIVA !!**



**SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO  
FRIULI VENEZIA GIULIA**