

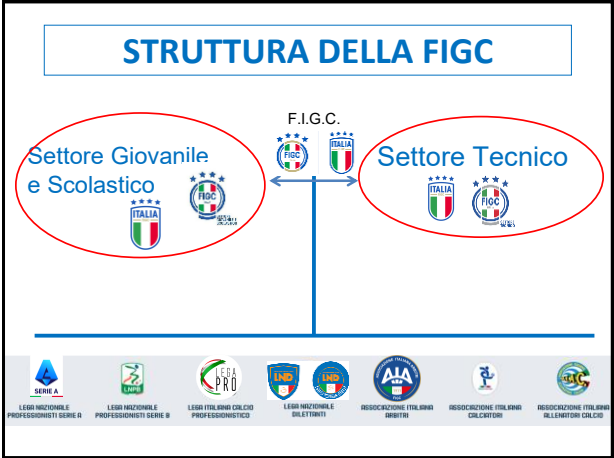
CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2026/27



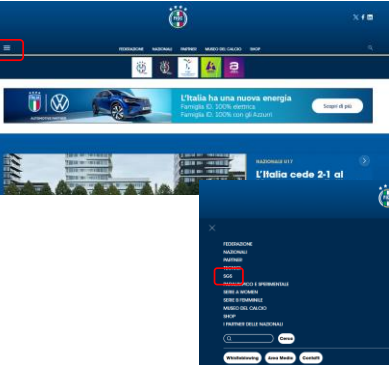
Settore Giovanile e Scolastico
Friuli Venezia Giulia

CORSO PER DIRIGENTE ARBITRO s.s.2026/2027

Organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico



Dove trovo il materiale SGS?

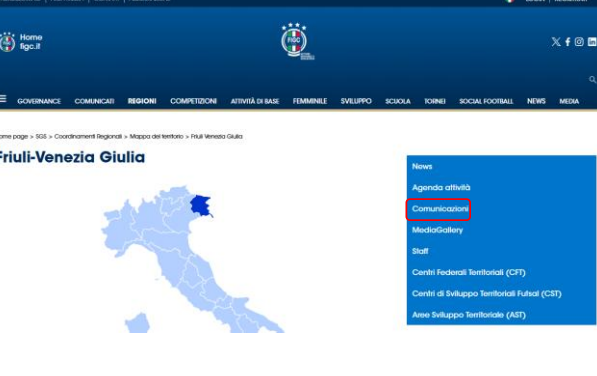


<https://www.figc.it/it>

Dove trovo il materiale SGS?



Sezione: Coordinamenti Regionali



Sezione: Comunicazioni

Home page > SGS > Coordinamenti Regionali > Mappa del territorio > Friuli Venezia Giulia > Comunicazioni

friuli venezia giulia/comunicazioni



News

Agenda attività

Comunicazioni

MediaGallery

Staff

Centri Federali Territoriali (CFT)

Centri di Sviluppo Territoriali Futuri (CST)

Aree Sviluppo Territoriale (AST)

14 settembre 2026

Corsi Dirigente Arbitro s.s. 2026/27

Bando Dirigente Arbitro - autunno 2026

14 luglio 2026

MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE s.s. 2026/27

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2026/27

Materiale da Scaricare

MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE s.s. 2026/27

14/07/2026

Politiche di Safeguarding FIGC - clicca [QUI](#)

→ Sito Tutela dei Minori - clicca [QUI](#)

Segnalazioni Tutela dei Minori - clicca [QUI](#)

Video e materiale Sostenibilità (Safeguarding) - clicca [QUI](#)

Bianco Open Day regolarmente comunicati - [QUI](#)

Bianco Camp regolarmente comunicati - [QUI](#)

Obbligatorietà dei Tecnici CU ST n.7 - clicca [QUI](#) e nota sul CU FVG - clicca [QUI](#)

→ CU SGS n.1 s.s. 2026/27 con allegati - clicca [QUI](#)

→ Modalità di Gioco Attività di Base in FVG s.s. 2026/27 - [QUI](#)

Incontri on line AxB Modalità di Gioco - [QUI](#)

CU SGS n.2 Regolamentazione Attività di Base s.s. 2026/27 - [QUI](#)

CU SGS n.3 Regolamentazione Attività di Base Calcio a 5 s.s. 2026/27 - [QUI](#)

CU SGS n.4 Criteri di ammissione s.s. 2027/28 - clicca [QUI](#)

CU SGS n.5 Guida ai Tornei - clicca [QUI](#)

Comunicato n°1 del 11/07/2025



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva - 2026 - 2027

COMUNICATO UFFICIALE N°1 del 13/07/2026

INDICE

PREMESSA.....	pag. 2
TUTELA E BENESSERE DEI MINORI	pag. 3
PROGETTO EDUCATIVO "GENITORI".....	pag. 5
CENSIMENTO SGS ONLINE DEL SETTORE GIOVANILE	pag. 6
SEZIONI	
1. ATTIVITÀ DI BASE	pag. 7
2. ATTIVITÀ GIOVANILE AGONISTICA	pag. 16
3. ATTIVITÀ DI CALCIO FEMMINILE	pag. 22
4. ATTIVITÀ DI CALCIO A 5	pag. 27
5. PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE	pag. 30
6. ATTIVITÀ SCOLASTICA	pag. 31
7. SOCIAL FOOTBALL	pag. 33



Allegato 4 al CU n°1
LOCANDINA ATTIVITA' DI BASE



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.)

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2026/27

“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 STESSHE 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

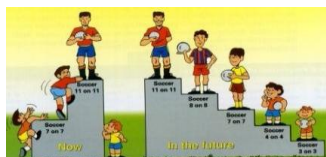
- IL CALCIO È UN GIOCO PER TUTTI;
- IL CALCIO DEVE POTER ESSERE PRATICATO DOVUNQUE;
- IL CALCIO È CREATIVITÀ;
- IL CALCIO È DINAMICITÀ;
- IL CALCIO È ONESTÀ;
- IL CALCIO È SEMPLICITÀ;
- IL CALCIO DEVE ESSERE SVOLTO IN CONDIZIONI SICURE;
- IL CALCIO DEVE ESSERE PROPOSTO CON ATTIVITÀ VARIABILI;
- IL CALCIO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

UN CALCIO A MISURA DI BAMBINO

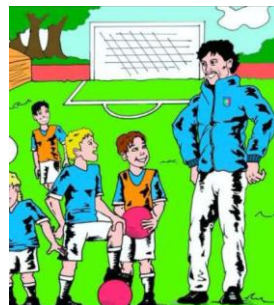
Le modalità di gioco sono state individuate tenendo in considerazione diversi aspetti come:

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

(Horst Wein, 2009; modificata)



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

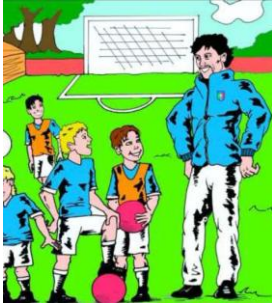
[...] La funzione di Dirigente Arbitro, pertanto, **NON** può essere svolta dal dirigente che nella stessa gara svolga la funzione di Dirigente Accompagnatore o di Allenatore

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

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2026/27

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

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

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

VISITA MEDICA

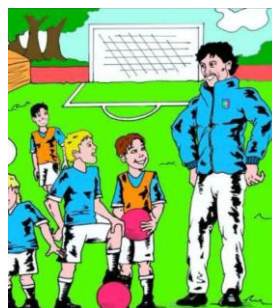
Si fa riferimento alla lettera del Coordinatore del Settore Giovanile e Scolastico, trasmessa brevi manu a questa segreteria, per rappresentare che, come è noto, non è possibile schierare in campo, sia nelle partite ufficiali sia in allenamento, atleti privi del prescritto certificato di idoneità.

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 A. Sebastiano)

IL DIRIGENTE ARBITRO



COSA DEVE
FARE

1. DOPO
2. DURANTE
3. PRIMA

LA GARA

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2026/27

PRIMA DELLA GARA



Controllo documenti, appello...

PRIMA DELLA GARA

PERSONE AMMESSE NEL RECINTO DI GIUOCO

- a) Un dirigente accompagnatore ufficiale;
- b) Un medico sociale;
- c) Un allenatore ovvero, in mancanza, esclusivamente per i tornei di delegazione dell'attività giovanile e scolastica [...], un dirigente;
- d) Un operatore sanitario ausiliario designato dal medico sociale, ovvero, in mancanza, un dirigente;
- e) 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.".

PRIMA DELLA GARA

“L’identificazione dovrà avvenire secondo quanto previsto dagli art. 61 e 71 delle N.O.I.F”

Fonte: CU n°1 SGS

N.O.I.F. art.61

Comma 1. Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve

- a) Presentare all'arbitro le **tessere dei calciatori**, laddove previste, o l'ultimo tabulato dei tesserati ricevuto dalla F.I.G.C.,
- b) Unitamente ai **documenti di identificazione** e ad...
- c) ...un **elenco**, redatto in duplice copia, nel quale debbono essere annotati i nominativi dei calciatori [...] **inserire i numeri dei documenti**

COPIA DA ALLEGARE AL RAPPORTO DI GARA

Comitato Regionale F.V.G. – L.N.D.
Blocco Formazione Giovani

SOCIETÀ:

Matricola F.I.G.C.

CAMPIONATO/TORNEO

GIRONE

GARA:

giocata il

a

campo

alle ore

FORMAZIONE DELLA SQUADRA

Posiz. Piazz.	CALCIATORI: Cognome e Nome (Indicare i calciatori incaricati delle mansioni di captano e vice captano)	Data di nascita			Numero Matricola o Tesserino "Giovane"	Numero e tipo dei documenti ufficiali presentati all'arbitro per l'accertamento dell'identità dei calciatori
		G	M	A		
1						
2						

File scaricabile dal sito:

FIGC

SGS

GOVERNANCE

REGIONI – FRIULI VENEZIA GIULIA

COMUNICAZIONI

MATERIALE UTILE E/O DA SCARICARE s.s. 2026/27

[illegible]

FIGC SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
Friuli Venezia Giulia

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2026/27

RICORDA:

- La tessera **ORIGINALE** in corso di validità (non fotocopia) può valere anche come DOCUMENTO DI IDENTIFICAZIONE (perché c'è la foto);
- La tessera **ORIGINALE** (non fotocopia) dell'anno precedente può valere come DOCUMENTO DI IDENTIFICAZIONE MA NON CERTIFICA IL TESSERAMENTO PER LA S.S. IN CORSO!

N.O.I.F. art.61

5. Il calciatore sprovvisto di tessera, se prevista, o non ancora registrato nei tabulati, può prendere ugualmente parte alle gare **qualora il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra attesti per iscritto, con conseguente responsabilità propria e della società, che il calciatore stesso è regolarmente tesserato** o che la società ha inoltrato al competente organo federale, entro il giorno precedente la gara, una regolare richiesta di tesseramento.

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:
 - a) Attraverso la propria personale conoscenza (**sconsigliato, ma permesso!**);
 - b) 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.**);
 - c) Mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
 - d) 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'xxxxxxxxxxxx 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, sì il diritto di divertirsi e giocare, sì 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 verifichino 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)

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2026/27

DURANTE LA GARA



Siricorda, 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

MODALITÀ DI GIOCO e REGOLAMENTI

Allegato n° 1 Schema riassuntivo "Modalità di svolgimento attività e gara nelle Categorie di Base" e "Tabella "Limiti d'età" - 2026/2027									
Categoria	Anno di nascita	Confronto - Partite	Tempi di gioco	Dimensioni campo (m.)	Dimensioni area di rigore (m.)	Dimensioni porte (m.)	Tipologia e Dimensione del pallone	Procedura e variazioni regolamentari (vedi Foglio e Approfondimenti Specifici per ogni Categoria)	
Piccoli Amici	2020 - 2021 (5 anni compiuti)	2,2 o 3,3 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x10' o 3x15' (alternati a gioco di abilità)	15-30x10-15	Non codificata	Non codificata	3/4-5/6 gomma doppio o triplo strato		
Primi Calci	2018 - 2019 (possono giocare giovani di 6 anni compiuti, nel 2020)	4,4 o 5,5 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x10' o 3x15' (alternati a gioco di abilità)	25-40x12-25	5,5x11	Non codificata misura massima 4,50x1,00	gomma doppio o triplo strato		
Pulcini 1° anno	2017 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2018)	7,7 (o 5,5) Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x15'	50-65x35-45 (25-40x12-25)	11x22	5x1,80 in alternativa 4-6x1,00-2	gomma doppio o triplo strato o cuoio	non concesso il rimpiazzaggio al portiere, con obbligo di pressing nel portiere nel gioco d'attacco	Possibilità di suddividere l'attività in 1° e 2° anno
Pulcini 2° anno	2016 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2017)	7,7 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x15'	50-65x35-45	11x22	5x1,80 in alternativa 4-6x1,00-2	gomma doppio o triplo strato o cuoio	in caso di una differenza di 5 mt durante un tempo di gioco, la squadra in vantaggio può giocare con un giocatore in più fino a quando la differenza è ridotta a 3	
Pulcini	Misti 2014-2017 (possono giocare giovani di 8 anni compiuti, nel 2018)	5,5 (Calcio a 5) Football Challenge	3x15' non ufficiali	25-42x15-25	Regolamentari (Calcio a 5 e Calcio a 7)	3x2	gomma o 3 a rimbalzo controllato	non concesso il rimpiazzaggio al portiere, non concesso il pressing il lancio con le mani nella metà campo avversaria. Rimossa dal fondo da scaglie sotto il, con una zona di non pressing	
Esordienti 1° anno	2015 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2016)	9,9 (o 7,7) Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x20'	60-75x40-55	16,50x33	6x2 in alternativa 5-6x1,00-2	gomma doppio o triplo strato o cuoio	1 Time-out di 1' per squadra per tempo	
Esordienti 2° anno	2014 (possibilità di inserire 3 giovani nati nel 2015)	9,9 Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x20'	60-75x40-55	16,50x33	6x2 in alternativa 5-6x1,00-2	gomma doppio o triplo strato o cuoio	1 Time-out di 1' per squadra per tempo	
Esordienti	Misti 2014, 2015 (possono giocare giovani di 10 anni compiuti, nel 2016)	9,9 (o 7,7) Proposte Pre-Gara Multipartite, 4° Tempo	3x20'	60-75x40-55	16,50x33	6x2 in alternativa 5-6x1,00-2	gomma doppio o triplo strato o cuoio	non concesso il rimpiazzaggio al portiere, non concesso il pressing il lancio con le mani nella metà campo avversaria. Rimossa dal fondo da scaglie sotto il, con una zona di non pressing	
		5,5 (Calcio a 5) Football Challenge	3x20' non ufficiali	25-42x15-25	Regolamentari (Calcio a 5 e Calcio a 7)	3x2	4 cuoio o gomma) o 3 a rimbalzo controllato	1 Time-out di 1' per squadra per tempo	

1. 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.

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

Modalità di Gioco in Friuli Venezia Giulia:
Pulcini Misti ed Esordienti Misti: non più di metà in lista dei nati nel 2018 e nel 2016, rispettivamente

In base al CU n°1 SGS, si precisa che anche nella s.s. 2026/2027:

- Un giovane calciatore nato nel **2021 NON** potrà in nessuna occasione giocare nei **Primi Calci**, anche se avrà compiuto 6 anni di età;
- Un giovane calciatore nato nel **2019 NON** potrà in nessuna occasione giocare nei **Pulcini**, anche se avrà compiuto 8 anni di età;
- Un giovane calciatore nato nel **2017 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).

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	2020 - 2021 - 2022 (per i nati nel 2021 e 2022, 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	2018 - 2019 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2020 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 A) il Poster **Regolamento U6/U7** e **Regolamento U8/U9** B) gli approfondimenti regole **Approfondimenti U6/U7** e **Approfondimenti 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 2021 **NON** potrà in nessuna occasione giocare nei Primi Calci, anche se avrà compiuto i 6 anni di età.

CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2026/27



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: [Regolamento U6/U7](#) e [Approfondimenti 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](#)

PRIMI CALCI U8/U9	
Anno di nascita	2018 e 2019 (possono giocare i giovani nati nel 2020 qualora abbiano compiuto anagraficamente i 6 anni di età).
Confronto/partita	Raggruppamenti con Proposte pre-gara, Multi-partite o giochi di vario genere + partite 4 contro 4 o 5 contro 5. I Club di Calcio e Futsal giocano assieme con le stesse modalità.
Tempi di Gioco delle partite	3 tempi di 10 minuti ciascuno di partita, abbinandola a Proposte pre-gara (2 contro 2, 3 contro 3 e duello), e allo svolgimento di Multi-partite.
Dimensioni Campo	In relazione al numero di giocatori. Orientativamente, larghezza 12-25m; lunghezza 25-40 m.
Dimensioni Porte	Non codificate. Orientativamente larghezza 3,00-4,00 m, altezza 1,60-2,00 m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte).
Dimensione Area di rigore	Larghezza 11 metri, profondità 5,5 metri.
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
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	https://www.figc.it/media/276411/allegato-8a-regole-del-gioco-u8-u9.pdf
Approfondimento regole	https://www.figc.it/media/276413/allegato-8c-approfondimento_regole_u8-u9.pdf

MODALITÀ DI GIOCO CATEGORIA 8/9

La modalità di gioco per la categoria U8/U9 prevedono la realizzazione di 2 attività aggiuntive, da abbinare ai tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

- Proposte pre-gara (situazioni di gioco + duello)
- 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

PARTITA

MULTI-PARTITA

La struttura della modalità di gioco per l'Attività di Base ha come obiettivo far "Giocare tutti, di più e meglio".
I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi effettuando l'accesso alle apposite sezioni riportate sulla pagina principale della locandina.

Locandina Attività di base

SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

1) Proposta: "Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9"

Dimensioni del campo (Figura 1)

- ✓ Lunghezza: tutto l'ampio del campo utilizzato per la partita.
- ✓ Lunghezza: 11 metri (somma delle profondità dell'area di rigore e di un terzo aggiuntivo di 5,5 metri).
- ✓ La linea di fondo-campo della porta 5 contro 5 corrisponde a quella della Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9.
- ✓ Porte: consigliate dimensioni regolamentari (2x2 metri).

Davanti: almeno 5 minuti.

Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una situazione di gioco 2 contro 2. Una squadra deve finalizzare verso una porta regolamentare, mentre l'altra deve sventare la palla oltre la linea equidistante (linea di metà). La squadra che raggiunge l'obiettivo ribatte il fronte di gioco e mantiene il possesso palla, proseguendo lo svolgimento dell'attività.

Non viene regolato il parruggio.

REGOLE DEL GIOCO

Sviluppamento e ruolo

- Squadra A: cerca di fare gol e difende la linea di metà, ha 2 giocatori di movimento.
- Squadra B: ricerca il superamento della linea di metà e difende la porta, ha 1 giocatore di movimento ed 1 portiere.
- In seguito al cambio di fronte, i compiti si invertono nel ruolo del portiere può essere assunto da qualsiasi giocatore della squadra che difende la porta.

Condizione porta oltre la linea di metà

- L'azione è valida se il giocatore che cambia la palla la tocca prima e dopo la linea senza intervento di un avversario.
- L'obiettivo della linea di metà possono contribuire anche oltre la linea stessa.
- Il portiere può fare parte, anche partendo da solo in condizione porta dal ruolo del fondo.

2) Proposta: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9"

Dimensioni del campo (Figura 2)

- ✓ Lunghezza: tutto l'ampio del campo utilizzato per la partita.
- ✓ Lunghezza: 14,5 metri (la metà dell'area di rigore più delimitata per la partita vengono delimitate 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri, la linea immaginaria che le unisce identifica il campo equidistante a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ La linea di fondo-campo della porta 5 contro 5 corrisponde a quella della Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9.
- ✓ Porte: consigliate dimensioni regolamentari (2x2 metri).

Davanti: almeno 5 minuti.

Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una situazione di gioco 3 contro 3. Una squadra deve finalizzare verso una porta regolamentare, mentre l'altra deve sventare la palla oltre la linea equidistante (linea di metà). La squadra che raggiunge l'obiettivo ribatte il fronte di gioco e mantiene il possesso palla, proseguendo lo svolgimento dell'attività.

Non viene regolato il parruggio.

REGOLE DEL GIOCO

Sviluppamento e ruolo

- Squadra A: cerca di fare gol e difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- Squadra B: ricerca il passaggio della palla nelle porte ridotte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento ed 1 portiere.
- In seguito al cambio di fronte, i compiti si invertono nel ruolo del portiere può essere assunto da qualsiasi giocatore della squadra che difende la porta.

Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte

- Il passaggio è valido solo se il giocatore.
- Il giocatore deve entrare tra i delimitatori che delimitano il ruolo del portiere. Se passa sopra o fuori i delimitatori, il punto non è valido.
- Il portiere può fare parte (anche direttamente dal ruolo del fondo).

CORSO DIRIGENTE ARBITRO s.s. 2026/27

DUELLO

I giocatori non impegnati nella situazione di gioco 2 contro 2 + 100M e nella situazione di gioco 3 contro 3 + 100M partecipano al duello 1 contro 1. Questo duello di qualità si svolge negli spazi liberi all'esterno del campo delimitato per la partita, in lo spazio libero del campo della palla non è sufficiente, in determinate del campo possono essere inoltre autorizzati le giocatori per il regolamento. Inoltre, possono essere utilizzati anche altri tipi di fuorilegge del campo di gioco.

Proposta di gioco:
La modalità di gioco del duello 1 contro 1 è determinata dalla scelta della tipologia di duello da svolgere:
• 1 contro 1 su area "lavorativa".
• 1 contro 1 su area "libera".

COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA (SITUAZIONI DI GIOCO 2 CONTRO 2 E 3 CONTRO 3, DUELLO)

1) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
2) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
3) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
4) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
5) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
6) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
7) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
8) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
9) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
10) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
11) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
12) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
13) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
14) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
15) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
16) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
17) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
18) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
19) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
20) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
21) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
22) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
23) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
24) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
25) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
26) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
27) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
28) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
29) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
30) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
31) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
32) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
33) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
34) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
35) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
36) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
37) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
38) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
39) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
40) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
41) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
42) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
43) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
44) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
45) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
46) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
47) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
48) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
49) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
50) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
51) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
52) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
53) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
54) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
55) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
56) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
57) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
58) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
59) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
60) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
61) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
62) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
63) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
64) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
65) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
66) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
67) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
68) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
69) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
70) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
71) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
72) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
73) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
74) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
75) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
76) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
77) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
78) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
79) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
80) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
81) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
82) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
83) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
84) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
85) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
86) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
87) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
88) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
89) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
90) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
91) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
92) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
93) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
94) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
95) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
96) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
97) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
98) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
99) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M
100) Situazione di gioco 2 contro 2 + 100M

PULCINI

Categoria	Anno di Nascita	Partita	Area di rigore (m)	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo (m)
Pulcini 1° anno	2017 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2018 che hanno compiuto 8 anni di età) ¹	Confronto Partite 7x7 o 5x5 (var. 6cs) + Proposte pre gara e/o 4° tempo e/o multipartite	11 x 22	3 x 15'	50-65 X 35-45 (25-40 x 12-25 in caso di 5cs)
Pulcini Misti	2016 e/o 2017 (possono partecipare anche i giovani nati nel 2018 che hanno compiuto 8 anni di età – il numero di nati nel 2018 non potrà superare la metà dei giovani calciatori iscritti in lista) ¹	Partite 7x7 o 5x5 (var. 6cs) + Proposte pre gara e/o 4° tempo e/o multipartite	11 x 22	3 x 15'	50-65 X 35-45 (25-40 x 12-25 in caso di 5cs)
Pulcini 2° anno	2018 (possono partecipare anche al max n.3 giovani nati nel 2017) ¹	Partite 7x7 (var. 6cs) + Proposte pre gara e/o 4° tempo e/o multipartite	11 x 22	3 x 15'	50-65 X 35-45

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

NB: il giovane nato nel 2018 e "assicurato" con la Carta Assicurativa della FIGC nella categoria Primi Calci potrà **anche** giocare nei Pulcini 1° anno o nei Pulcini Misti solo a seguito della sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa Società per la quale è "assicurato" con la Carta Assicurativa della FIGC.

Un giovane calciatore nato nel 2019 **NON** potrà in nessuna occasione giocare nei PULCINI, anche se avrà compiuto 8 anni di età.

REGOLAMENTO DI GIOCO U10/U11

REGOLE BASE

- 1) Tempo di gioco: 15'
- 2) Tempo di riposo: 5'
- 3) Tempo di recupero: 5'
- 4) Tempo di recupero: 5'
- 5) Tempo di recupero: 5'
- 6) Tempo di recupero: 5'
- 7) Tempo di recupero: 5'
- 8) Tempo di recupero: 5'
- 9) Tempo di recupero: 5'
- 10) Tempo di recupero: 5'
- 11) Tempo di recupero: 5'
- 12) Tempo di recupero: 5'
- 13) Tempo di recupero: 5'
- 14) Tempo di recupero: 5'
- 15) Tempo di recupero: 5'
- 16) Tempo di recupero: 5'
- 17) Tempo di recupero: 5'
- 18) Tempo di recupero: 5'
- 19) Tempo di recupero: 5'
- 20) Tempo di recupero: 5'
- 21) Tempo di recupero: 5'
- 22) Tempo di recupero: 5'
- 23) Tempo di recupero: 5'
- 24) Tempo di recupero: 5'
- 25) Tempo di recupero: 5'
- 26) Tempo di recupero: 5'
- 27) Tempo di recupero: 5'
- 28) Tempo di recupero: 5'
- 29) Tempo di recupero: 5'
- 30) Tempo di recupero: 5'
- 31) Tempo di recupero: 5'
- 32) Tempo di recupero: 5'
- 33) Tempo di recupero: 5'
- 34) Tempo di recupero: 5'
- 35) Tempo di recupero: 5'
- 36) Tempo di recupero: 5'
- 37) Tempo di recupero: 5'
- 38) Tempo di recupero: 5'
- 39) Tempo di recupero: 5'
- 40) Tempo di recupero: 5'
- 41) Tempo di recupero: 5'
- 42) Tempo di recupero: 5'
- 43) Tempo di recupero: 5'
- 44) Tempo di recupero: 5'
- 45) Tempo di recupero: 5'
- 46) Tempo di recupero: 5'
- 47) Tempo di recupero: 5'
- 48) Tempo di recupero: 5'
- 49) Tempo di recupero: 5'
- 50) Tempo di recupero: 5'
- 51) Tempo di recupero: 5'
- 52) Tempo di recupero: 5'
- 53) Tempo di recupero: 5'
- 54) Tempo di recupero: 5'
- 55) Tempo di recupero: 5'
- 56) Tempo di recupero: 5'
- 57) Tempo di recupero: 5'
- 58) Tempo di recupero: 5'
- 59) Tempo di recupero: 5'
- 60) Tempo di recupero: 5'
- 61) Tempo di recupero: 5'
- 62) Tempo di recupero: 5'
- 63) Tempo di recupero: 5'
- 64) Tempo di recupero: 5'
- 65) Tempo di recupero: 5'
- 66) Tempo di recupero: 5'
- 67) Tempo di recupero: 5'
- 68) Tempo di recupero: 5'
- 69) Tempo di recupero: 5'
- 70) Tempo di recupero: 5'
- 71) Tempo di recupero: 5'
- 72) Tempo di recupero: 5'
- 73) Tempo di recupero: 5'
- 74) Tempo di recupero: 5'
- 75) Tempo di recupero: 5'
- 76) Tempo di recupero: 5'
- 77) Tempo di recupero: 5'
- 78) Tempo di recupero: 5'
- 79) Tempo di recupero: 5'
- 80) Tempo di recupero: 5'
- 81) Tempo di recupero: 5'
- 82) Tempo di recupero: 5'
- 83) Tempo di recupero: 5'
- 84) Tempo di recupero: 5'
- 85) Tempo di recupero: 5'
- 86) Tempo di recupero: 5'
- 87) Tempo di recupero: 5'
- 88) Tempo di recupero: 5'
- 89) Tempo di recupero: 5'
- 90) Tempo di recupero: 5'
- 91) Tempo di recupero: 5'
- 92) Tempo di recupero: 5'
- 93) Tempo di recupero: 5'
- 94) Tempo di recupero: 5'
- 95) Tempo di recupero: 5'
- 96) Tempo di recupero: 5'
- 97) Tempo di recupero: 5'
- 98) Tempo di recupero: 5'
- 99) Tempo di recupero: 5'
- 100) Tempo di recupero: 5'

PULCINI U10/U11

	Pulcini 1° anno, U10 2017	Pulcini Età Mista U10/U11 2016/2017	Pulcini 2° anno, U11 2016
Anno di nascita	Possono partecipare max n.3 giovani nati nel 2018 ad 8 anni di età compiuti e SOLO se provvisti di Tessera FIGC per la categoria Pulcini.	Possono partecipare anche i giovani nati nel 2018 ad 8 anni di età compiuti e SOLO se provvisti di Tessera FIGC per la categoria Pulcini.	Possibilità di inserire in lista n.3 giovani nati nel 2017.
Gara/confronto	MODALITÀ DI GIOCO: "GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ, MEGLIO. 3 tempi di partita 7 contro 7 (var. 6 contro 6), abbinando alla gara Proposte Pre-Gara (3 contro 3 e 4 contro 4, duello); Multi-partite; 4° tempo di gioco.		
Tempi di gioco	3 tempi di 15 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 registrano sul referto gara.		
Arbitraggio	Le partite della categoria Pulcini U10/U11 devono essere arbitrate con il "metodo dell'auto-arbitraggio". Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la partita, delegando al Dirigente Arbitro (Tecnico, Dirigente, Calciatore allievo o Juniores formato con apposito corso organizzato dal Settore Giovanile e Scolastico) eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.		
Referto di gara	Utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il Coordinamento Federale SGS Regionale.		
Dimensioni campo	Larghezza 35-45 m; lunghezza 50-65 m.		
Dimensioni porte	Preferibilmente larghezza 5,00 m; altezza 1,80 m (in alternativa: larghezza 4-6 m; altezza 1,80-2 m). È concesso l'utilizzo dei plattati di plastica per delimitare le porte.		
Dimensione area di rigore	Larghezza 22 m; profondità 11 m. Per definirli si possono utilizzare anche delimitatori di spazio, preferibilmente plattati.		
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 Gioco del Calcio". La distanza della barriera dal punto di battuta nei calci di punizione è di 7 metri.		
Calcio di rigore	Si concede per fallo evidente (fermo restando la modalità dell'Auto-arbitraggio). Distanza dischetto del rigore dalla linea di porta: 7 metri.		

Calci di rigore	Si concede per fallo evidente (fermo restando la modalità dell'Auto-arbitraggio). Distanza dischetto del rigore dalla linea di porta: 7 metri.	Si richiama, inoltre, relativamente all'arbitraggio della categoria Pulcini: Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il "metodo dell'autoarbitraggio"
Rimesse laterali	Possono essere effettuate solo con le mani (in caso di svolgimento errato è prevista la ripetizione).	
Rimesse da fondo campo	Si effettua con i piedi e la palla a terra nei pressi della porta (come previsto da "Il regolamento del Gioco del Calcio").	
Retropassaggio con i piedi 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 preso 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.	
Green card	È previsto il cartellino verde "Green Card" per premiare azioni di Fair Play.	
Ammonizione	Sono previste ammonizioni in casi eccezionali.	
Espulsione	È prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi. È ammessa la sostituzione del calciatore espulso nella frazione di gioco in cui è avvenuta l'espulsione.	
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 di 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 gioco che coinvolga il più ampio numero possibile di giocatori.	
Extra giocatore	Con scarto di 5 gol nel singolo tempo di gioco, si può aggiungere un giocatore fino al raggiungimento della differenza di + 3.	
Time-out	Ciascun Tecnico in ogni tempo di gioco può richiedere 1 Time-Out della durata di 1 minuto. Il Time-Out può essere richiesto quando il gioco è fermo.	
Fuorigioco	Non è previsto il fuorigioco.	
Abbigliamento	Sono obbligatori paraocchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi faticetti in alluminio).	
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro in cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell'altra, all'altezza del centrocampo.	

MODALITÀ DI GIOCO CATEGORIA U10/U11

La modalità di gioco per la categoria U10/U11 prevedono la realizzazione di tre attività appoggiate da obblighi di tempo di gioco che obbligatoriamente caratterizzano le partite di questa fascia di età:

- Proposte pre-gara (situazioni di gioco a duello)
- Multi-partite
- 4° tempo di gioco

Queste attività appoggiate si realizzano prima, durante e dopo le assegnazioni delle partite, nella figura sottostante viene proposta graficamente il loro obbligatorietà a tempo di gioco. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.

Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'	Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'
1° tempo di gioco 15'	1° tempo multi-partite 15'
2° tempo di gioco 15'	2° tempo multi-partite 15'
3° tempo di gioco 15'	
4° tempo di gioco 15'	

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

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

Locandina Attività di base



FIGC SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO Friuli Venezia Giulia

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2026/27

SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11

1) Proposta: "Situazione di gioco 3 contro 3 + U10/U11"

Dimensioni del campo (Figura 1)

- ✔ **Lunghezza:** 22 metri (semplifica l'area di gioco già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✔ **Larghezza:** 16,5 metri (a 5,5 metri dall'area di gioco già delimitata per la partita vengono segnate 2 porte di dimensioni ridotte, lungo 1,5 metri; la linea immaginaria che le unisce identifica il margine apposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✔ **La linea di fondo-campo della partita 7 contro 7 costituisce il quello della situazione di gioco 3 contro 3 + U10/U11.**
- ✔ **Porte:** consiglia dimensioni regolamentari (4x2 metri).

Durate: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una situazione di gioco 3 contro 3. **Una squadra deve finalizzare verso una porta regolamentare, mentre l'altra deve cercare di effettuare un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (1,5 metri).**

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento delle manifestazioni.

REGOLE DI GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol, difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** cerca il passaggio delle palle nelle due porte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento e 1 portiere.

Il passaggio nelle porte piccole è valido solo se è ricevuto. Il portiere deve entrare tra i 1 delimitatori che delimitano i pali delle porte. Se passa sopra o fuori i delimitatori, il punto non è valido.

Il portiere può fare porte (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

Interposizione al portiere

Il portiere non può prendere con le mani un'interposizione da un compagno e in questa circostanza può invece ricevere la pressione avversaria anche all'interno dell'area di gioco (diversamente da quanto previsto nella partita).

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

Dimensioni del campo (Figure 2):

- ✓ **Larghezza:** 22 metri (compresa area di righe già delimitata per la porta 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza:** 22 metri (o 5,5 metri dall'area di righe già delimitata per la porta viene delimitata un'area di metà pulitoba 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo della porta 7 contro 7 corrisponde a quella della Situazione di gioco 4 contro 4 - U10/U11.**
- ✓ **Porte:** conquistate dimensioni regolamentari (4x2 metri).

Diventi: almeno 5 minuti.



Figure 2

DESCRIZIONE

All'inizio dell'area delimitata si sceglie una situazione di gioco 4 contro 4. Una squadra deve finalizzare verso una porta regolamentare mentre l'altra deve cercare di conquistare una zona di metà, attraverso un passaggio o un compagno in balzo, mentre si tenta una conduzione di palla.

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento a ruota

- **Squadra A:** cerca la realizzazione del gol e difende l'area di metà, ha 4 giocatori di movimento, 3 nell'area di gioco e 1 nell'area di metà (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). I giocatori nell'area di metà fange da sostituto ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni metà raggiunta.
- **Squadra B:** cerca di conquistare l'area di metà e difende la porta, ha 3 giocatori di movimento e 1 portiere.

Conquiste dell'area di metà

- Con **inversione di un compagno**
 - Valida solo se il giocatore che riceve la palla è ancora nell'area di gioco al momento del passaggio.
 - Può essere anche da calci di punizione, invece laterali o d'angolo.
- Attraverso una **conduzione della palla**
 - Valida se il giocatore che conduce la palla lo tocca prima e dopo la linea dell'area di metà senza intervento di un avversario.

[illegible]

AUTOARBITRAGGIO

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



FIGC - Settore Giovanile e Scolastico
Friuli Venezia Giulia

L' 'AUTOARBITRAGGIO', ISTRUZIONI PER L'USO





CATEGORIA ESORDIENTI U12/U13					
Categoria	Anno di Nascita	Partita + Confronto	Area di rigore (m)	Tempi di Gioco	Dimensioni Campo (m)
Esordienti 1° anno	2015 (possono partecipare anche al max n.5 giocatori nati nel 2016 che hanno compiuto i 10 anni di età)	partite 9cd o 7c7 (var. 8c8) + Proposte pre gara e/o 4° tempo e/o multipartite	16,5 x 33	3 x 20'	60x75 X 40x50 (50x65 X 35x45 in caso di 7c7)
	2014 e/o 2015 (possono partecipare anche i giocatori nel 2015 che hanno compiuto 10 anni di età - il numero di nati nel 2016 non potrà superare la metà dei giocatori calciatori iscritti in lista)	partite 9cd o 7c7 (var. 8c8) + Proposte pre gara e/o 4° tempo e/o multipartite	16,5 x 33	3 x 20'	60x75 X 40x50 (50x65 X 35x45 in caso di 7c7)
Esordienti 2° anno	2014 (possono partecipare anche al max n.3 giocatori nati nel 2015)	partite 9c9 + Proposte pre gara e/o 4° tempo e/o multipartite	16,5 x 33	3 x 20'	60x75 X 40x50

Per maggiori dettagli tecnici, vedasi il Poster [Regolamento U12/U13](#) e gli [Approfondimenti Regole U12/U13](#)

¹ 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 2017 **NON** potrà in nessuna occasione giocare negli Esordienti, anche se avrà compiuto 10 anni di età.

[illegible]

FIGC SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
Friuli Venezia Giulia

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2026/27

	ESORDIENTI U12/U13		
	Esordienti 1° anno, U12	Esordienti Misti, U12/U13	Esordienti 2° anno, U13
Anno di nascita	2015 Possono partecipare anche max n.3 giovani nati nel 2016 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età.	2014/2015 Possono partecipare anche i giovani nati nel 2016 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età.	2014 Possibilità di inserire in lista n.3 giovani nati nel 2015.
Gara/confronto	MODALITÀ DI GIOCO: "GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ, INEGUO, 3 tempi di partita 9 contro 9 (per 4 contro 4), abbandonando alla gara Proposta Pre-Gara (4 contro 4 e 5 contro 5, due)to; 4 contro 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 registrano sul referto gara.		
Arbitraggio	La partita deve essere arbitrata 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 e AIA.		
Referto gara	Utilizzare i referto gara prodigiosi del 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 telai di plastica per delimitare le porte.		
Dimensione area di rigore	Larghezza 33 m; profondità 16,5 m. Per difensiva si possono utilizzare anche delimitazioni di spazio, preferibilmente piatti.		
Pallone	H*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.		
Rimessa laterali	Possono essere effettuate solo con le mani (in caso di svolgimento errato è prevista la ripetizione).		
Rimessa da fondo campo	Si effettua con i piedi e la palla è tonda nei pressi della porta (indicativamente, entro 5 metri dalla linea di fondo campo) e come previsto da "il regolamento del Giuoco del Calcio".		

Retropassaggio con i piedi 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").
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.
Green Card	È previsto il cartellino verde "Green Card" per premiare azioni di Fair Play.
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 permangono l'infertilità numerica. La sostituzione del calciatore espulso è avversaria e il tempo di gioco succeduto 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. Chi non ha giocato il 1° tempo, gioca tutto il 2°. In caso di 3° tempo, le sostituzioni sono libere.
Sostituzioni	Qualora il numero di giocatori della squadra superi il doppio del numero di giocatori coinvolti nella partita (più di 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 la partita garantisce la realizzazione di attività di multi-partita o a gioco 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.
Time-out	Ciascun Tecnico in ogni tipo di gioco può richiedere 1 Time-out della durata di 1'. Il Time-out può essere richiesto quando il gioco è fermo.
Fuorigioco	All'altezza del limite dell'area di rigore, negli ultimi 16,5 m.
Abbigliamento	Sono obbligatori parastinchi e scarpe con suola in gomma (non sono ammessi tacchetti in alluminio).
Saluti	Sia all'inizio che al termine della gara deve essere previsto obbligatoriamente il saluto tra le squadre ed il dirigente arbitro. In caso di squadre si schierano in linea, uno a fianco dell'altro, all'altezza del centrocampo.

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 SEMPRESI 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 svolge anche la funzione di dirigente accompagnatore o di allenatore.

anche la funzione di dirigente accompagnatore o di allenatore.



Ministero dell'Istruzione
evolution
programmata

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U2/13

La modalità di gioco per la categoria U2/13 prevedeva la realizzazione di tre attività aggiuntive da abbinare ai tre tempi di gioco che costituiscono caratteristiche la partita di questo livello d'età:

- 🕒 **Proposte pre-gara (situazioni di gioco + scelta)**
- 🔄 **Multi-partita**
- ⌚ **4° Tempus di gioco**

Queste attività aggiuntive si realizzano prima, durante e dopo le assegnazioni della partita: nella figura sottostante viene proposto graficamente il loro abbinamento ai tre momenti della gara. L'organizzatore ed il capitano di queste attività vengono presentate nella pagina di questo documento.

Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 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 delle modalità di gioco per l'Attività di Base ha come obiettivo far "Giocare tutti, di più e meglio".

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



SITUAZIONI DI GIOCO PER U12/U13

1) Proposta: "Situazione di gioco 4 contro 4 + U12/U13"

Dimensioni del campo (Figura 1):

- ✓ **Lunghezza:** 53 metri (lunghezza area di rigore già delimitata per la partita 9 contro 9).
- ✓ **Larghezza:** 22 metri (a 14,5 metri di lunghezza dell'area di rigore già delimitata per la partita viene aggiunta un'area di meta profonda 9,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo della partita 9 contro 9** corrisponde a quella della **Situazione di Gioco 4 contro 4 + U12/U13**.
- ✓ **Porta:** congatele dimensioni regolamentari (6x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.

Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una situazione di gioco 4 contro 4. Una squadra deve realizzare verso una porta regolamentare, mentre l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta attraverso un passaggio ad un compagno in inasprimento.

Non viene registrato il punteggio a meno che lo specifico regolamento della manifestazione non la preveda.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca la realizzazione del gol e difende l'area di meta; ha 4 giocatori di movimento, 3 nell'area di gioco e 1 nell'area di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco); i giocatori nell'area di meta fungono da sostegno ai compagni e non può segretare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.
- **Squadra B:** cerca di conquistare l'area di meta e difende la porta; ha 3 giocatori di movimento ed 1 portiere.

Conquista dell'area di meta

- **Con inserimento di un compagno:**
 - Valido solo se il giocatore che porta la palla è ancora nell'area di gioco al momento del passaggio.
 - Può avvenire anche da calci di punizione, rimosse laterali o di fondo.

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

Dimensioni del campo (Figura 2):

- ✓ **Lunghezza:** 33 metri (semplifica area di rigore già esistente per la partita 5 contro 5).
- ✓ **Lunghezza metà campo di gioco 5 contro 5** (fino ad un massimo di 33m); all'interno di questo spazio viene delimitata un'area di gioco della profondità di 16,5 metri e creata una linea di meta opposta a quella di fondo-campo.
- ✓ **La linea di fondo-campo della partita 5 contro 5 corrisponde a quella della Situazione di Gioco 5 contro 5 - U12/U13.**
- ✓ **Nota:** consiglia dimensioni regolamentari (5x2 metri).

Davanti: almeno 5 minuti.



DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una situazione di gioco 5 contro 5. Una squadra deve finalizzare verso una porta regolamentare, mentre l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta offrendo una conduzione di palla.

Non viene registrato il portogol o meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Svolgimento + ruoli

- ✓ **Squadra A:** cerca di superare la linea di meta e difende la porta, ha 6 giocatori di movimento ed 1 portiere.
- ✓ **Squadra B:** cerca la realizzazione del gol e difende una linea di meta, ha 6 giocatori di movimento ed 1 giocatore che nella prima questa giocatore non può entrare nell'area di gioco. Il giocatore oltre la linea di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni metà regnuta.

Coquetti dell'area di meta

- ✓ **Attraverso una conduzione della palla:** valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea di meta senza l'intacco di un avversario.

Intercetto da parte del sostegno

- ✓ Il giocatore sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare i passaggi degli avversari e contendere la palla senza subire interruzione nello spazio delimitato.

Peripassaggio di portiere

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

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2026/27

Duello: "1 contro 1 supero l'avversario" oppure "1 contro 1 mantengo il possesso della palla"

Dimensioni del campo (figura 3 e 4):

- ✓ **Rettangolo:** 40x16 metri.

Numero di giocatori:

- ✓ **Da 2 a 4 partecipanti per ogni stazione di gioco.**
Se ci sono più di 4 giocatori coinvolti nella singola stazione di gioco, si creano otto ritorni per il duello.

DESCRIZIONE

In ogni campo si dividono una "linea di attacco", una "linea di difesa" e "3 linee laterali".

- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa, senza palla.
- Gli attaccanti iniziano l'azione di gioco seguendo la conferma del pallone al passato di difensore.
- La palla parte sia a destra che a sinistra di "due laterali", "supero l'avversario", nel secondo si sdogna la situazione infilando "supero la posizione della palla".

Segue descrizione delle 2 proposte.

Il diagramma mostra un rettangolo che rappresenta il campo di gioco. Al centro c'è un cerchio con una freccia blu che indica un movimento circolare. Attorno al rettangolo sono disposte diverse linee: una linea superiore e inferiore (linee di attacco e difesa) e tre linee verticali (linee laterali) che dividono il campo in sezioni.

Come realizzare i campi delle proposte pre-gara

Il diagramma mostra un rettangolo con linee di attacco, difesa e laterali. Sono presenti due palloni (uno rosso e uno verde) e due giocatori (uno rosso e uno verde) in posizioni strategiche. In basso a destra c'è un riquadro con la scritta "CLICCA QUI" e un'icona di un cursore.

REGOLE: Supero l'avversario.

- In seguito all'ingresso in campo in conduzione di palla, l'attaccante ricerca il superamento della linea di difesa consentendogli di entrare l'interno del difensore.
- Se il difensore compie la palla, può cercare di superare le linee di attacco avversarie.
- Realizzato un punto il giocatore che segue la linea opposta o quella di partenza in conduzione di palla (o metà) le indica se un giocatore lascia palla prima o dopo la linea di inguaine senza intervento del difensore).
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.

REGOLE: Mantengo il possesso della palla.

- In seguito al passaggio da parte dell'attaccante, questo cerca di ricompattare del pallone mentre il difensore ricerca il mantenimento del suo possesso.
- Ogni azione di ricompattare deve durare per un tempo massimo di 1 secondo.
- Realizzato un punto il giocatore che, al termine di una palla premiata, ha il possesso del pallone.
- Se durante gli 8 secondi di gioco premiati, la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.

Rotazione dei ruoli e avvio di una nuova azione di gioco

In seguito ad ogni azione, i giocatori si accambiano i ruoli e si posizionano dietro alla rete opposta a quella dove loro partecipa.

Il campo successivo sarà costituito da un rettangolo con linee di attacco, difesa e laterali, con un pallone di colore diverso.

ATTIBUZIONE 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 per gara (Duello) e situazioni di gioco e/o le **multi-garite 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 delto 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	ESEMPLI	PUNTEGGIO
3	Pareggio in tutti e tre i tempi della partita	3-3
3	Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre	3-2
3	Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3-1
3	Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi	3-0
4	Uno 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 una squadra e uno dall'altro	3-1

A 3D white figure, resembling a stylized person, is shown from the side, holding a large red pen. The figure is standing on a white surface and writing on a document that has a red ribbon tied around it. The document is slightly curled up. The background is a plain, light gray.

A FINE GARA

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

“Terzo Tempo FAIR PLAY”

GREEN CARD



g) Saluti

Al termine di ogni incontro i dirigenti ed i tecnici dovranno sollecitare i partecipanti alla gara a salutarsi fra loro, stringendosi la mano, 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.

NUOVO

I referti si scaricano dal sito della FIGC SGS FVG
www.figc.it alla pagina FVG («Materiale utile e/o da scaricare»)

[illegible][illegible]

CORSO DIRIGENTE ARBITRO
s.s. 2026/27

	REFERATO GARA Delegazione di _____	
PRIMI CALCII U8/U9		
DIR. ARBITRO _____ n° TESS. _____ SOCIETÀ _____		
DATA ____ / ____ / ____ LUOGO _____		
ORA INIZIO _____ - ORA FINE _____ AUTORABBITAGGIO ☐		
MODALITÀ DI GIOCO 5c5 ☐ 4c4 ☐ SQUADRE MISTE ☐		
NUMERO PARTITE PER OGNI SQUADRA (n°) 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ ALTRO ____		
1- PROPOSTE PRE GARA SITUAZIONI DI GIOCO 2c2 E 3c3 - DUELLO ☐ 2- MULTIPARTITE ☐		

SOCIETÀ PARTECIPANTI E ANALISI DEI RISCHI DEL GRUPPO

www.internationalpublicaccounting.com | www.internationalpublicaccounting.com | www.internationalpublicaccounting.com

SOCIETÀ A

NEC PVZC PVZC PVZC PVZC NEC PVZC PVZC PVZC PVZC PVZC
 TOTALE CASSAFERITÀ PVZC _____
 DI CUI CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____
 NUMERO CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____

SOCIETÀ B

NEC PVZC PVZC PVZC PVZC NEC PVZC PVZC PVZC PVZC PVZC
 TOTALE CASSAFERITÀ PVZC _____
 DI CUI CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____
 NUMERO CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____

SOCIETÀ C

NEC PVZC PVZC PVZC PVZC NEC PVZC PVZC PVZC PVZC PVZC
 TOTALE CASSAFERITÀ PVZC _____
 DI CUI CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____
 NUMERO CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____

SOCIETÀ D

NEC PVZC PVZC PVZC PVZC NEC PVZC PVZC PVZC PVZC PVZC
 TOTALE CASSAFERITÀ PVZC _____
 DI CUI CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____
 NUMERO CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____

SOCIETÀ E

NEC PVZC PVZC PVZC PVZC NEC PVZC PVZC PVZC PVZC PVZC
 TOTALE CASSAFERITÀ PVZC _____
 DI CUI CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____
 NUMERO CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____

SOCIETÀ F

NEC PVZC PVZC PVZC PVZC NEC PVZC PVZC PVZC PVZC PVZC
 TOTALE CASSAFERITÀ PVZC _____
 DI CUI CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____
 NUMERO CASSAFERITÀ CASSAFERITÀ PVZC _____

TERZO TEMPO FAIR PLAY ☐

Nel "Terzo Tempo Fai Play" l'empire e i giocatori mettono a disposizione dei giovani calciatori e calciatrici una manovra di condurre la loro, singolare, naturalmente rivolta anche a tecnici, dirigenti e genitori della squadra coinvolta.

NOTE E DECISIONI DISCIPLINARI

Contenere il spazio nero per riportare elementi rilevanti sull'attività coinvolta. Ripartire almeno eventuali provvedimenti disciplinari a carico di dirigenti e tecnici (importante capire, nome, società e esponente, minuto/tempo e motivazione).



REFERTO GARA ATTIVITÀ DI BASE

PULCINI UOI/1 - ESORDIENTI UOI/2/3

Delegazione di _____



UOI 1st ☐ UOI 2nd ☐ UOI 3rd ☐ UOI 4th ☐ UOI 5th ☐ UOI 6th ☐ UOI 7th ☐ UOI 8th ☐ UOI 9th ☐ UOI 10th ☐ UOI 11th ☐ UOI 12th ☐ UOI 13th ☐ UOI 14th ☐ UOI 15th ☐ UOI 16th ☐ UOI 17th ☐ UOI 18th ☐ UOI 19th ☐ UOI 20th ☐ UOI 21st ☐ UOI 22nd ☐ UOI 23rd ☐ UOI 24th ☐ UOI 25th ☐ UOI 26th ☐ UOI 27th ☐ UOI 28th ☐ UOI 29th ☐ UOI 30th ☐ UOI 31st ☐ UOI 32nd ☐ UOI 33rd ☐ UOI 34th ☐ UOI 35th ☐ UOI 36th ☐ UOI 37th ☐ UOI 38th ☐ UOI 39th ☐ UOI 40th ☐ UOI 41st ☐ UOI 42nd ☐ UOI 43rd ☐ UOI 44th ☐ UOI 45th ☐ UOI 46th ☐ UOI 47th ☐ UOI 48th ☐ UOI 49th ☐ UOI 50th ☐ UOI 51st ☐ UOI 52nd ☐ UOI 53rd ☐ UOI 54th ☐ UOI 55th ☐ UOI 56th ☐ UOI 57th ☐ UOI 58th ☐ UOI 59th ☐ UOI 60th ☐ UOI 61st ☐ UOI 62nd ☐ UOI 63rd ☐ UOI 64th ☐ UOI 65th ☐ UOI 66th ☐ UOI 67th ☐ UOI 68th ☐ UOI 69th ☐ UOI 70th ☐ UOI 71st ☐ UOI 72nd ☐ UOI 73rd ☐ UOI 74th ☐ UOI 75th ☐ UOI 76th ☐ UOI 77th ☐ UOI 78th ☐ UOI 79th ☐ UOI 80th ☐ UOI 81st ☐ UOI 82nd ☐ UOI 83rd ☐ UOI 84th ☐ UOI 85th ☐ UOI 86th ☐ UOI 87th ☐ UOI 88th ☐ UOI 89th ☐ UOI 90th ☐ UOI 91st ☐ UOI 92nd ☐ UOI 93rd ☐ UOI 94th ☐ UOI 95th ☐ UOI 96th ☐ UOI 97th ☐ UOI 98th ☐ UOI 99th ☐ UOI 100th ☐ UOI 101st ☐ UOI 102nd ☐ UOI 103rd ☐ UOI 104th ☐ UOI 105th ☐ UOI 106th ☐ UOI 107th ☐ UOI 108th ☐ UOI 109th ☐ UOI 110th ☐ UOI 111st ☐ UOI 112nd ☐ UOI 113rd ☐ UOI 114th ☐ UOI 115th ☐ UOI 116th ☐ UOI 117th ☐ UOI 118th ☐ UOI 119th ☐ UOI 120th ☐ UOI 121st ☐ UOI 122nd ☐ UOI 123rd ☐ UOI 124th ☐ UOI 125th ☐ UOI 126th ☐ UOI 127th ☐ UOI 128th ☐ UOI 129th ☐ UOI 130th ☐ UOI 131st ☐ UOI 132nd ☐ UOI 133rd ☐ UOI 134th ☐ UOI 135th ☐ UOI 136th ☐ UOI 137th ☐ UOI 138th ☐ UOI 139th ☐ UOI 140th ☐ UOI 141st ☐ UOI 142nd ☐ UOI 143rd ☐ UOI 144th ☐ UOI 145th ☐ UOI 146th ☐ UOI 147th ☐ UOI 148th ☐ UOI 149th ☐ UOI 150th ☐ UOI 151st ☐ UOI 152nd ☐ UOI 153rd ☐ UOI 154th ☐ UOI 155th ☐ UOI 156th ☐ UOI 157th ☐ UOI 158th ☐ UOI 159th ☐ UOI 160th ☐ UOI 161st ☐ UOI 162nd ☐ UOI 163rd ☐ UOI 164th ☐ UOI 165th ☐ UOI 166th ☐ UOI 167th ☐ UOI 168th ☐ UOI 169th ☐ UOI 170th ☐ UOI 171st ☐ UOI 172nd ☐ UOI 173rd ☐ UOI 174th ☐ UOI 175th ☐ UOI 176th ☐ UOI 177th ☐ UOI 178th ☐ UOI 179th ☐ UOI 180th ☐ UOI 181st ☐ UOI 182nd ☐ UOI 183rd ☐ UOI 184th ☐ UOI 185th ☐ UOI 186th ☐ UOI 187th ☐ UOI 188th ☐ UOI 189th ☐ UOI 190th ☐ UOI 191st ☐ UOI 192nd ☐ UOI 193rd ☐ UOI 194th ☐ UOI 195th ☐ UOI 196th ☐ UOI 197th ☐ UOI 198th ☐ UOI 199th ☐ UOI 200th ☐ UOI 201st ☐ UOI 202nd ☐ UOI 203rd ☐ UOI 204th ☐ UOI 205th ☐ UOI 206th ☐ UOI 207th ☐ UOI 208th ☐ UOI 209th ☐ UOI 210th ☐ UOI 211st ☐ UOI 212nd ☐ UOI 213rd ☐ UOI 214th ☐ UOI 215th ☐ UOI 216th ☐ UOI 217th ☐ UOI 218th ☐ UOI 219th ☐ UOI 220th ☐ UOI 221st ☐ UOI 222nd ☐ UOI 223rd ☐ UOI 224th ☐ UOI 225th ☐ UOI 226th ☐ UOI 227th ☐ UOI 228th ☐ UOI 229th ☐ UOI 230th ☐ UOI 231st ☐ UOI 232nd ☐ UOI 233rd ☐ UOI 234th ☐ UOI 235th ☐ UOI 236th ☐ UOI 237th ☐ UOI 238th ☐ UOI 239th ☐ UOI 240th ☐ UOI 241st ☐ UOI 242nd ☐ UOI 243rd ☐ UOI 244th ☐ UOI 245th ☐ UOI 246th ☐ UOI 247th ☐ UOI 248th ☐ UOI 249th ☐ UOI 250th ☐ UOI 251st ☐ UOI 252nd ☐ UOI 253rd ☐ UOI 254th ☐ UOI 255th ☐ UOI 256th ☐ UOI 257th ☐ UOI 258th ☐ UOI 259th ☐ UOI 260th ☐ UOI 261st ☐ UOI 262nd ☐ UOI 263rd ☐ UOI 264th ☐ UOI 265th ☐ UOI 266th ☐ UOI 267th ☐ UOI 268th ☐ UOI 269th ☐ UOI 270th ☐ UOI 271st ☐ UOI 272nd ☐ UOI 273rd ☐ UOI 274th ☐ UOI 275th ☐ UOI 276th ☐ UOI 277th ☐ UOI 278th ☐ UOI 279th ☐ UOI 280th ☐ UOI 281st ☐ UOI 282nd ☐ UOI 283rd ☐ UOI 284th ☐ UOI 285th ☐ UOI 286th ☐ UOI 287th ☐ UOI 288th ☐ UOI 289th ☐ UOI 290th ☐ UOI 291st ☐ UOI 292nd ☐ UOI 293rd ☐ UOI 294th ☐ UOI 295th ☐ UOI 296th ☐ UOI 297th ☐ UOI 298th ☐ UOI 299th ☐ UOI 300th ☐ UOI 301st ☐ UOI 302nd ☐ UOI 303rd ☐ UOI 304th ☐ UOI 305th ☐ UOI 306th

	REFERATO GARA ATTIVITÀ DI BASE PULCINI U10/U11 - ESORDIENTI U12/U13 Delegazione di _____								
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>U11 Misti ☐</td> <td>U10 (1° anno) ☐</td> <td>U11 (2° anno) ☐</td> <td>U13 Misti ☐</td> <td>U12 (1° anno) ☐</td> <td>U13 (2° anno) ☐</td> </tr> </table>			U11 Misti ☐	U10 (1° anno) ☐	U11 (2° anno) ☐	U13 Misti ☐	U12 (1° anno) ☐	U13 (2° anno) ☐	
U11 Misti ☐	U10 (1° anno) ☐	U11 (2° anno) ☐	U13 Misti ☐	U12 (1° anno) ☐	U13 (2° anno) ☐				
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>AMICHEVOLE ☐</td> <td>TORNEO DI DELEGAZIONE ☐</td> <td>TORNEO DI SOCIETÀ ☐</td> <td style="text-align: right;">GIORNO _____</td> </tr> </table>			AMICHEVOLE ☐	TORNEO DI DELEGAZIONE ☐	TORNEO DI SOCIETÀ ☐	GIORNO _____			
AMICHEVOLE ☐	TORNEO DI DELEGAZIONE ☐	TORNEO DI SOCIETÀ ☐	GIORNO _____						
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>MODALITÀ DI GIOCO</td> <td>5c5 ☐</td> <td>6c6 ☐</td> <td>7-7 ☐</td> <td>8c8 ☐</td> <td>9-9 ☐</td> <td>5c5 Futsal ☐</td> </tr> </table>			MODALITÀ DI GIOCO	5c5 ☐	6c6 ☐	7-7 ☐	8c8 ☐	9-9 ☐	5c5 Futsal ☐
MODALITÀ DI GIOCO	5c5 ☐	6c6 ☐	7-7 ☐	8c8 ☐	9-9 ☐	5c5 Futsal ☐			
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">DIR. ARBITRO _____</td> <td style="width: 30%;">n° TESS. _____</td> <td style="width: 40%;">SOCIETÀ _____</td> </tr> </table>			DIR. ARBITRO _____	n° TESS. _____	SOCIETÀ _____				
DIR. ARBITRO _____	n° TESS. _____	SOCIETÀ _____							
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">DATA _____ / _____ / _____</td> <td style="width: 70%;">LUOGO _____</td> </tr> </table>			DATA _____ / _____ / _____	LUOGO _____					
DATA _____ / _____ / _____	LUOGO _____								
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">ORA INIZIO _____</td> <td style="width: 30%;">- ORA FINE _____</td> <td style="width: 40%; text-align: right;">AUTORABBITRAGGIO ☐</td> </tr> </table> Obbligatorio per le categorie U10/U11			ORA INIZIO _____	- ORA FINE _____	AUTORABBITRAGGIO ☐				
ORA INIZIO _____	- ORA FINE _____	AUTORABBITRAGGIO ☐							
INCONTRO SQUADRA 1 _____									
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">QUALIFICA DEL CLUB</td> <td>NC ☐</td> <td>1°LV ☐</td> <td>2°LV ☐</td> <td>3°LV ☐</td> <td>4°LV ☐</td> <td>A ☐</td> </tr> </table> NC: Club non Classificato LV: Livello R: Rota Relegante, non sono a conoscenza della qualifica del club			QUALIFICA DEL CLUB	NC ☐	1°LV ☐	2°LV ☐	3°LV ☐	4°LV ☐	A ☐
QUALIFICA DEL CLUB	NC ☐	1°LV ☐	2°LV ☐	3°LV ☐	4°LV ☐	A ☐			
SQUADRA 2 _____									
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">QUALIFICA DEL CLUB</td> <td>NC ☐</td> <td>1°LV ☐</td> <td>2°LV ☐</td> <td>3°LV ☐</td> <td>4°LV ☐</td> <td>A ☐</td> </tr> </table> NC: Club non Classificato LV: Livello R: Rota Relegante, non sono a conoscenza della qualifica del club			QUALIFICA DEL CLUB	NC ☐	1°LV ☐	2°LV ☐	3°LV ☐	4°LV ☐	A ☐
QUALIFICA DEL CLUB	NC ☐	1°LV ☐	2°LV ☐	3°LV ☐	4°LV ☐	A ☐			

☐ 1- PROPOSTE PER GARA	SITUAZIONI DI GIOCO (Pulcini: 3x3 e 4x4 - duello; Esordienti: 4x4 e 5x5 - duello)
☐ 2- MULTIPARTITE	n° TEMPI CON MULTIPARTITE
	MODALITÀ DI GIOCO
☐ 3- 4' TEMPO DI GIOCO	es. 4x4, 5x5

A seconda degli spazi e/o del tempo a disposizione è possibile scegliere di abbinare alla gara almeno uno delle 3 opzioni: i Club Giovanili 2° e 4° V devono abbinare 2 o 3.

RISULTATO	SQUADRA 1					
		1° tempo	2° tempo	3° tempo	4° tempo	Totale
	SQUADRA 2					

Si considera 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato come previsto dal C.U. n. 1 del 1995.

SQUADRA 1 Ricon del Dirigente Responsabile della SQR	SQUADRA 2 Ricon del Dirigente Responsabile della SQR																																																		
TIME OUT GIOVANI CALCIATORI COMPORTAMENTO CALCIATORI COMPORTAMENTO TECNICI/DIRIGENTI COMPORTAMENTO PUBBLICO	<table style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐																																										
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐																																										
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2																																										
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2																																										
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2																																										

1=non sufficiente 2=sufficiente 3=buona 4=ottima

1=non sufficiente 2=sufficiente 3=buona 4=ottima

[illegible]

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?



FIFA.com

About FIFA Development Governance Sustainability

Initiation to playing systems on small-sized pitches

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.

A small pitch with a large number of players is difficult to play on and requires great technical skill and vision. In general, we cannot presume that children aged 6-12 have these skills.

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 goalkeeper) to eventually play 9-a-side football.

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

<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

Match formats	Refereeing	Duration of matches
Matching format depending on age		
Pitch size		
6 to 8 years old	4 v 4 without goalkeeper (4 contre 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
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...

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2026/27

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.

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 PERCHÉ: 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 una 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' ATTIVITÀ DI BASE PARTECIPAZIONE ALLE ATTIVITÀ 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 SOCIETÀ'

- 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.

TORNEI DELLE SOCIETÀ'

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 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 distinto 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.

CORSO DIRIGENTE ARBITRO

s.s. 2026/27

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