



GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

CATEGORIA U10/U11

TUTTI

Definisci
le regole delle
competizioni
in base alle
necessità dei
giovani giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa



MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2024/2025

CATEGORIA U10/U11

Il modello di competizione per la categoria U10/U11 propone la realizzazione di tre *attività aggiuntive* da abbinare ai tre tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

 **Proposte Pre-gara (Situazioni di gioco + duello)**

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**

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



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'

Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 15'

2° tempo di gioco 15'

3° tempo di gioco 15'

4° tempo di gioco 15'

1° tempo Multi-partita 15'

2° tempo Multi-partita 15'



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

★ **"GIOCARRE TUTTI":**
Le regole delle competizioni vengono definite in base alle necessità dei giovani calciatori.



★ **"GIOCARRE DI PIÙ":**
Si aumenta il tempo di impegno motorio in contesto di partita.



★ **"GIOCARRE MEGLIO":**
Si variano le esperienze di gara per garantire una formazione completa.





INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11	pag. 4
	Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 12
3	<i>4^ tempo di gioco</i>	pag. 16
4	Punteggio di gioco ed esempi organizzativi	pag. 18
5	Aggiornamenti	pag. 22



1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di Gioco 3 contro 3 • U10/U11

Situazioni di Gioco 4 contro 4 • U10/U11

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11

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

Dimensioni del campo (figura 1):

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



Figura 1

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 5,5 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri).

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco, a meno che non sia l'unica attività possibile tra le tre opzioni proposte. Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento.

Passaggio all'interno delle porte di dimensioni ridotte. Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra questi oppure li tocca, il punto non si considera valido. Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

Retropassaggio al portiere. Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.





Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 7 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.





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

Dimensioni del campo (figura 2):

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

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita e dello spazio intermedio che lo separa dall'area di meta (definita d'ora in avanti *area di gioco*) si svolge una situazione di 4 contro 4 nella quale una squadra ha il compito di fare goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra ha due obiettivi:

- ⊕ Costruire un'azione di gioco che permetta l'inserimento di un compagno all'interno dell'area di meta (delimitata all'esterno dell'area di gioco).
- ⊕ Condurre la palla all'interno dell'area di meta.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco, a meno che non sia l'unica attività possibile tra le tre opzioni proposte.. Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

REGOLE DEL GIOCO

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

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





Conquista dell'area di meta. La conquista dell'area di meta avviene attraverso le due modalità descritte di seguito:

- 1) **Inserimento di un compagno.** La meta della squadra a difesa della porta sull'inserimento del compagno si considera valida solo se il giocatore che ha toccato la palla all'interno dell'area di meta, al momento dell'ultimo tocco da parte del proprio compagno che gliel'ha trasmessa, si trovava ancora all'interno dell'area di gioco principale: i giocatori a difesa della porta non possono quindi attendere la palla stazionando già all'interno dell'area di meta. L'inserimento in area di meta può avvenire anche da situazioni di palla inattiva: calci di punizione; rimesse laterali.
- 2) **Conduzione della palla.** Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce all'interno dell'area di meta deve toccarla prima e dopo la linea che la divide dallo spazio di gioco senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte del giocatore sostegno degli avversari.

Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio rivolto all'avversario che si inserisce e cercare di contendergli la palla senza mai uscire dal suo spazio di competenza.

Retropassaggio al portiere. Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 7 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nel caso specifico presentato di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno".

Si ribadisce inoltre che le rimesse da fondo-campo, le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi "limite":

- Se il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta esce dall'area di meta entrando nell'area di gioco l'infrazione viene punita attraverso una rimessa in gioco con le mani effettuata da parte del portiere. È inoltre discrezione dell'arbitro valutare quando l'eventuale ingresso in campo del sostegno impedisce la regolare realizzazione di una meta, in tal caso viene comunque assegnato un punto agli avversari anche qualora il giocatore in possesso di palla non sia riuscito a portarla oltre la linea di meta.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta e realizzare un punto. Come previsto dal regolamento del gioco del calcio il portiere può tenere il pallone in mano per un massimo di 6 secondi.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.





DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento della "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U10/U11" e "Situazione di Gioco 4 contro 4 • U10/U11" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due in questa sezione del documento: *1 contro 1 "Supero l'avversario"* e *1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla"*.

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di competizione previste nelle categorie U8/U9 e U12/U13.

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

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 5,5x11 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.



Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 3 contro 3 e 4 contro 4* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 3.

DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono definite una "linea di attacco", una "linea di difesa" e "due linee laterali". All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.





REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno lasciato libero il rettangolo di gioco.



2) Titolo: 1 contro 1 “Mantengo il possesso della palla”

Dimensioni del campo (figura 4):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 5,5x11 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

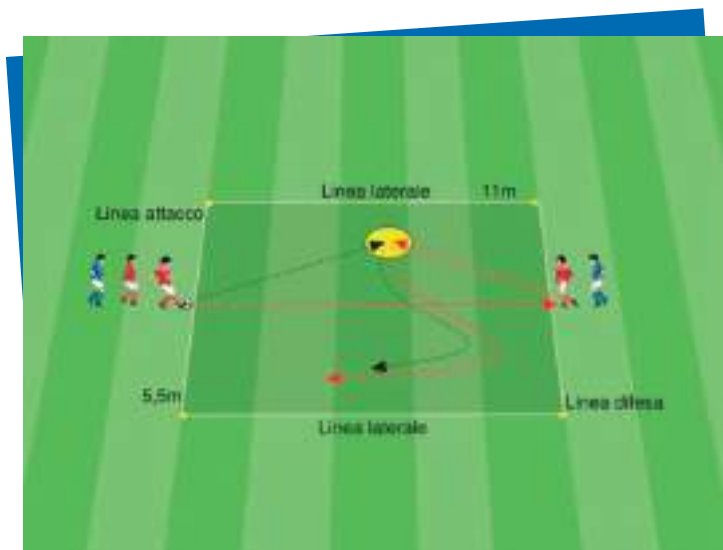


Figura 4

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 3 contro 3 e 4 contro 4* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco. I giocatori vengono inizialmente disposti come da figura 4.

DESCRIZIONE

Il giocatore in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del rettangolo di gioco. Chi effettua il passaggio cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

REGOLE

Il duello ha una durata complessiva di 8 secondi al termine dei quali il giocatore che si trova in possesso della palla, totalizza un punto.

Qualora il pallone termini fuori dallo spazio di gioco prima degli 8 secondi previsti come termine dell'azione, la stessa si considera conclusa senza definire un vincitore.

Al termine di ogni azione i due partecipanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.





COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA: (SITUAZIONI DI GIOCO 3 CONTRO 3 E 4 CONTRO 4, DUELLO)

1) *Situazione di gioco 3 contro 3* • U10/U11:

- ⊗ **6 delimitatori** per definire l'area di gioco principale (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 7 contro 7).
- ⊗ **4 delimitatori** per definire le due porte ridotte.

2) *Situazione di gioco 4 contro 4* • U10/U11:

- ⊗ **6 delimitatori** (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 7 contro 7).
- ⊗ **8 delimitatori** per definire profondità e larghezza dell'area di meta.

3) *Situazioni di Duello*

- ⊗ **4 delimitatori** per ogni rettangolo di gioco realizzato.

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due *Situazioni di gioco* previste richiede quindi la disponibilità di soli 12 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 7 contro 7.

Ognuna delle due *Situazioni di gioco* prevede l'utilizzo di un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo dove si svolge l'attività di Duello è invece necessario un solo pallone.

Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due *Situazioni di gioco* e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) sono richiesti circa due minuti.

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le *Proposte pre-gara* possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 7 contro 7, U10/U11.



Figura 5





2



MULTI-PARTITE



MULTI-PARTITE CATEGORIA U10/U11

Le attività di *Multi-partita*, così come le proposte di Duello, hanno un **regolamento ed una struttura più flessibile** rispetto alle Situazioni di Gioco proposte nel modello di competizione per l'Attività di Base.

Queste attività **possono prevedere un punteggio nel caso in cui l'attività sia definita nell'ambito del regolamento**, tuttavia, dovendo svolgersi al di fuori dei rettangoli di gioco delimitati per le partite, hanno **misure flessibili** che si adattano a dimensioni e disponibilità dei vari campi di gioco.

Tuttavia, al fine di aiutare allenatori e dirigenti nell'organizzazione di queste partite che si svolgono in contemporanea rispetto allo svolgimento della gara, vengono fornite alcune **"indicazioni di gioco"** per favorirne e semplificarne la realizzazione.

INDICAZIONI DI GIOCO:

- ⊗ **Le modalità di gioco** si adattano al numero di giocatori eccedenti ai 14 schierati nei tempi della partita. A seconda delle numeriche a disposizione viene suggerita l'applicazione di una delle modalità di confronto presentate nella lista sottostante*.
- ⊗ **Si gioca sempre con il portiere e porte di dimensioni minime 3x2 metri.** Le porte si realizzano con il materiale a propria disposizione: porte regolamentari, paletti, coni o delimitatori. Non è prevista la delimitazione di aree di rigore.
- ⊗ **Le "Multi-partite" vengono realizzate in contemporanea ad almeno i primi due tempi di gioco** della partita regolamentare.
- ⊗ **La ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo ed in seguito ad un gol** si effettua come da regolamento del gioco del calcio.
- ⊗ **Si gioca a "ranghi misti"** mescolando i giocatori delle due squadre (le squadre possono essere identificate attraverso l'utilizzo di casacche).
- ⊗ **Le partite si svolgono utilizzando il metodo dell'auto-arbitraggio.**

Per quanto non direttamente specificato in queste indicazioni di gioco, l'invito è di favorire l'autonomia organizzativa dei giocatori coinvolti nell'attività stimolandone la proposta di regole ed il confronto tra pari.

***Modalità di gioco** proposte prendendo in considerazione la somma del numero di giocatori in panchina delle due squadre:

- **Da 0 a 5 giocatori in panchina**, opzioni: non vengono svolte attività di Multi-partita. Si suggerisce di predisporre uno spazio per i giochi di Duello previsti nell'attività pre-gara.
- **6 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 3 contro 3.
- **7 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **8 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 4 contro 4.
- **9 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 4 contro 4 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.





- **10 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5.
- **11 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 5 contro 5 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **12 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 6 contro 6; due Small Sided Game 3 contro 3.
- **13 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 6 contro 6 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra; due Small Sided Game 3 contro 3 + 1 giocatore che subentra ad ogni gol realizzato o subito dalla propria squadra.
- **14 giocatori**, opzioni: uno Small Sided Game 7 contro 7; uno Small Sided Game 4 contro 4 ed uno 3 contro 3.

DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO:

Nella *Figura 4* vengono rappresentate le dimensioni dei campi suggerite per le diverse modalità di gioco previste nelle *Multi-partite*:

- ✓ 3 contro 3 (16,5x22 metri).
- ✓ 4 contro 4 e 5 contro 5 (22x33 metri).
- ✓ 6 contro 6 e 7 contro 7 (33x44 metri).

I campi di gioco si intendono **modulari** e le misure sono state proposte riprendendo **multipli delle dimensioni dell'area di rigore**: 5,5 metri di profondità dell'area di porta (o area del portiere); 11 metri del dischetto del rigore; 16,5 metri di profondità dell'area di rigore. Le dimensioni dei campi di gioco, così presentate, permettono lo svolgimento di più partite all'interno dello spazio creato per altre modalità (due campi 4 contro 4 e 5 contro 5 in quello del 6 contro 6 e 7 contro 7; due campi 3 contro 3 in quello del 4 contro 4 e 5 contro 5).

Si ribadisce che le misure dei campi di gioco delle *Multi-partite* sono da ritenersi indicative e non vincolanti, vengono proposte cercando di aiutare la realizzazione di spazi idonei alle diverse numeriche di giocatori coinvolti. Qualora non fosse possibile rispettare le indicazioni fornite in questo documento, si consiglia di adattare le misure delle *Multi-partite* alle necessità degli spazi a disposizione di ogni Società.

Lo spirito che deve caratterizzare i partecipanti ad una *Multi-partita* è quello del **calcio di strada**, contesto dove, pur valorizzando lo spirito autonomo e ludico dell'attività ogni partecipante mantiene un elevato livello di coinvolgimento e intensità di gioco.



Figura 6



ESEMPI DI REALIZZAZIONE DEI CAMPI PER LA MULTI-PARTITA NELLE GARE U10/U11

Di seguito vengono proposti due esempi di realizzazione dei campi per la *Multi-partita*. A seconda del numero di giocatori partecipanti alla gara e degli spazi a disposizione possono essere applicate soluzioni organizzative che si adattino a tutte le situazioni possibili.

ESEMPIO 1 (figura 7)

- ⊕ Oltre alla partita 7 contro 7 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono due partite 3 contro 3 a ranghi misti realizzate a cavallo della linea di centrocampo.
- ⊕ La squadra blu schiera 14 giocatori, 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e gli altri 7 suddivisi nei due campi previsti per le Multi-partite 3 contro 3.
- ⊕ La squadra rossa schiera 12 giocatori, 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e gli altri 5 suddivisi nei due campi previsti per le Multi-partite 3 contro 3.



Figura 7

ESEMPIO 2 (figura 8)

- ⊕ Oltre alla partita 7 contro 7 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 5 contro 5 a ranghi misti realizzata lateralmente rispetto al campo delimitato per la gara ufficiale.
- ⊕ La squadra blu schiera 12 giocatori, 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e gli altri 5 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 5 contro 5.
- ⊕ La squadra rossa schiera 12 giocatori, 7 impegnati nella partita 7 contro 7 e 5 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 5 contro 5.



Figura 8



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





3



4° TEMPO DI GIOCO



4° TEMPO DI GIOCO

La gara per la categoria U10/U11 può prevedere la disputa di 3 o 4 tempi di gioco della medesima durata. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per la stagione 2024/2025 è quello di garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori. Nell'ottica di aumentare la quantità di pratica viene proposta ed incentivata un'opportunità che era già prevista nei format precedenti rendendola ora parte integrante del modello formativo dell'Attività di Base: il *4° tempo di gioco*.

Tra tutte le attività promosse nel modello di gioco 2024/2025, il *4° tempo di gioco* è quella di più semplice realizzazione, tuttavia, onde evitare fraintendimenti ed errori nella sua applicazione, vengono riportate una serie di importanti precisazioni:

- ⊕ **Il regolamento di gioco** è lo stesso applicato negli altri 3 tempi della partita, minutaggio, modalità di svolgimento e coinvolgimento dei giocatori non cambiano rispetto alle frazioni precedenti.
- ⊕ **Il meccanismo delle sostituzioni** si considera "volante" con l'invito a cercare di concedere ad ogni giovane giocatore la presenza di gioco quanto più ampia possibile.
- ⊕ **Il punteggio** acquisito nel *4° tempo di gioco* si conta come quello delle altre frazioni e va regolarmente registrato nel referto gara (per maggiori dettagli vedi specifica tabella nella pagina successiva).
- ⊕ La realizzazione del *4° tempo di gioco* va concordata tra le società **prima dell'inizio della gara**. Il suo svolgimento non deve in nessun modo essere condizionato dal risultato degli altri tempi della partita.

Concludendo, risulta importante che il *4° tempo di gioco* venga considerato come una naturale estensione del contesto gara con l'obiettivo di permettere ai giovani giocatori coinvolti nella partita di avere maggiore tempo a loro disposizione per approfondire il proprio percorso formativo.

Al fine di una sua corretta e costante applicazione risulta fondamentale che allenatore e dirigenti prendano in considerazione la portata formativa di questa iniziativa rendendola un'abitudine consolidata nelle modalità di gioco della propria Società.





4



PUNTEGGIO DI GIOCO ED ESEMPI ORGANIZZATIVI



PUNTEGGIO DI GIOCO

Come già anticipato nelle spiegazioni delle tre attività aggiuntive che si abbinano ai tempi di gioco della partita, solitamente solo una di queste proposte porta un punteggio che si registra nel referto gara. L'esempio che riportiamo è quello che assegna il punteggio al solo eventuale 4° tempo di gioco aggiuntivo.

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

Il punteggio dei tempi della partita viene così calcolato:

★ 1 Punto per ciascun tempo vinto o pareggiato senza calcolare la somma delle reti realizzate. Nella tabella esemplificativa alcuni esempi di punteggio di gara con 3 o 4 tempi di gioco realizzati.

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

Si ribadisce che le *Situazioni di gioco*, il *Duello* e la *Multi-partita*, anche quando non prevedono un punteggio da registrare nel referto gara, vanno valorizzati cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.

Per quanto riguarda gli altri aspetti del regolamento di gioco nel contesto di competizione non trattati all'interno di questo documento, fare riferimento al C.U. Numero 1 del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC ed alle apposite circolari esplicative (scaricabili dal sito www.figc.it/it/giovani).





ESEMPI ORGANIZZATIVI DELLE GARE U10/U11

Al fine di agevolare il regolare svolgimento delle varie fasi di gioco previste nei modelli di competizione della stagione 2024/2025 vengono di seguito riportate tre tabelle esplicative con le rotazioni dei giocatori nelle varie fasi di gioco.

Esempio 1: Squadra "A", 7 giocatori in lista; Squadra "B", 7 giocatori in lista.

n° giocatori	ESEMPIO 1					
	Squadra A			Squadra B		
	7			7		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 DIF	0 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 OFF	0 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 OFF	0 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 DIF	0 in 1c1
Fase 3 - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/
Fase 4 - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/
Fase 5 - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/
Fase 6 (opzionale) - 15'	7 in 7c7		/	7 in 7c7		/

Esempio 2: Squadra "A", 13 giocatori in lista; Squadra "B", 9 giocatori in lista.

n° giocatori	ESEMPIO 2					
	Squadra A			Squadra B		
	13			9		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 DIF	6 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 OFF	2 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 OFF	6 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 DIF	*2 in 1c1
Fase 3 - 15'	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA	7 in 7c7		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa



* Il Modello di competizione invita le società a realizzare almeno due tempi di attività *Multi-partita* tuttavia, qualora le società lo desiderino, possono realizzarle anche durante gli ultimi due tempi della partita.



Esempio 3: Squadra "A", 14 giocatori in lista; Squadra "B", 14 giocatori in lista.

NOTA: i cambi di giocatori seguono le situazioni previste nel regolamento

ESEMPIO 3						
	Squadra A			Squadra B		
n° giocatori	14			14		
Fase 1 - almeno 5'	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 DIF	7 in 1c1	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 OFF	7 in 1c1
Fase 2 - almeno 5'	4 in 4c4 DIF	3 in 3c3 OFF	*7 in 1c1	4 in 4c4 OFF	3 in 3c3 DIF	*7 in 1c1
Fase 3 - 15'	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA	7 in 7c7		*MULTI-PARTITA
Fase 4 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA	7 in 7c7		MULTI-PARTITA
Fase 5 - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa
Fase 6 (opzionale) - 15'	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa	7 in 7c7		MULTI-PARTITA facoltativa

Specifiche sulla rotazione dei giocatori tra la fase 1 e la fase 2 di gioco:

- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le proposte di duello 1 contro 1, nella fase 2 devono obbligatoriamente svolgere una delle due Situazioni di Gioco previste andando così a sostituirsi ai loro compagni.
- I giocatori che durante la fase 1 hanno svolto le Situazioni di Gioco 3 contro 3 e 4 contro 4 e che non vengono sostituiti dai compagni impegnati nei duelli 1 contro 1, durante la fase 2 possono giocare in una qualsiasi delle due Situazioni di Gioco previste (anche la stessa realizzata durante la fase 1).

Per quanto riguarda lo schieramento e la sostituzione dei giocatori durante i tempi di gioco della partita 7 contro 7, fa fede il regolamento di gioco della categoria U10/U11.





5



AGGIORNAMENTI

Accendendo al link scopri eventuali aggiornamenti sulle attività aggiuntive da abbinare alle modalità di gioco per la stagione 2024/2025



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE

