



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**  
**SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

## **SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

00198 ROMA – VIA PO, 36  
Stagione Sportiva 2020/2021

COMUNICATO UFFICIALE N° 10/SGS del 03/08/2020

### **ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2020/2021**

*ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A NOVE  
UNDER 13*



# ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2020/2021

## *ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE*

### Premessa

Al fine di valorizzare l'attività svolta dalle società appartenenti alle Leghe Professionistiche, il Settore Giovanile e Scolastico organizza un Torneo a carattere nazionale (con fasi regionali, interregionali e nazionale) che permetta a dette società di confrontarsi con continuità in una attività a loro riservata.

Lo scopo del Torneo oltre a valorizzare il percorso educativo delle singole società, permette di promuovere ulteriormente il valore del Fair Play e, contestualmente, dare opportunità di verifica del percorso tecnico-didattico realizzato dalle società nella categoria Esordienti, al termine della prima fase di formazione calcistica.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 9vs9, modello di riferimento per la categoria Esordienti, e sarà preceduta da una rapida competizione che mette in rilievo le abilità dei singoli giocatori, nel dribbling e nel tiro in porta, così come le abilità dei giovani portieri nelle uscite basse e nella copertura della porta.

Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportino l'applicazione di abilità tecnico-tattiche individuali, consentendo loro di aumentare il bagaglio di esperienze vissute, sia sul piano tecnico e motorio, che sul piano emozionale.



# ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2020/2021

## ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

### PROCEDURA DI ISCRIZIONE

Le domande di iscrizione al Campionato dovranno pervenire al Settore Giovanile e Scolastico **entro e non oltre il 31/08/2020**. L'iscrizione potrà essere effettuata, a partire dal 03/08/2020, solo ed esclusivamente on line tramite il seguente link <https://figc.it/it/giovani/competizioni/under-13-pro/iscrizione/>. Non saranno accettate iscrizioni pervenute attraverso modalità diverse da quella indicata.

### REGOLAMENTO GENERALE

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo a carattere Nazionale riservata alla **Categoria UNDER 13** delle società professionistiche di Serie A, di Serie B e di Serie C.

L'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile nell'ambito dell'attività della categoria Esordienti FAIR PLAY.

Resta inteso che nel corso di svolgimento del Torneo non sono ammessi comportamenti e atteggiamenti non consoni all'attività sportiva, respingendo forme di comportamento negativo e di non rispetto delle norme che regolano l'attività giovanile e di base.

Scopo dell'attività è di coinvolgere le società in un programma di confronto esclusivo per le Scuole di Calcio Professionistiche del territorio, per cui le graduatorie che verranno stilate saranno utilizzate esclusivamente per determinare le società che saranno coinvolte nelle fasi successive previste a livello regionale, interregionale e nazionale, ma non hanno lo scopo di stilare graduatorie di merito tecnico e/o meritocratico.

#### **Categoria di Partecipazione**

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della **Categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01/01/2008, al 31/12/2008: regolarmente tesserati FIGC con la propria società per la stagione in corso. È possibile utilizzare un numero massimo di 3 giocatori nati nel 2009.**

#### **Non sono consentiti prestiti.**

#### **Alla fase preliminare ciascuna società può iscrivere una o più squadre**

Nel caso di iscrizione di più squadre da parte di una stessa società, al momento della pubblicazione sui comunicati ufficiali dei gruppi, le squadre saranno denominate: \*Nome squadra\* 1, \*Nome squadra\* 2, \*Nome squadra\* 3, ecc.

La squadra 1 sarà quella in classifica. In caso di inserimento nello stesso girone la squadra 2 sarà considerata fuori classifica. Nel caso di inserimento in gironi diversi, la squadra 1 sarà sempre quella che avrà titolo ad accedere alla fase successiva mentre la squadra 2 sarà considerata in classifica ma non potrà accedere alla fase successiva, anche nel caso di vittoria del girone. Nel caso si verifichi quest'ultima ipotesi accederà alla fase successiva la prima squadra avente diritto.

### FORMULA DEL TORNEO

Il Torneo prevede:

- Una fase Regionale,
- una fase Interregionale
- una fase Nazionale

# ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2020/2021

## ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

- **Fase Regionale:**  
Sulla base delle iscrizioni pervenute e della suddivisione delle squadre nei relativi gironi, il Settore Giovanile e Scolastico affiderà ad uno o più Comitati Regionali LND l'organizzazione della Fase Regionale che verrà sviluppata in stretto coordinamento con i relativi Coordinatori Federali Regionali SGS. Tale fase, qualora il numero di iscrizioni ed esigenze logistiche e organizzative lo richiedano, potrà coinvolgere più regioni limitrofe.
- **Fase Interregionale:**  
La fase Interregionale si svilupperà a seguito della fase Regionale, per cui le date, le modalità di svolgimento ed i criteri di qualificazione saranno resi noti tramite apposito comunicato.  
Accederanno alla Fase Finale Nazionale un totale di 4 squadre.
- **Finali Nazionali:**  
Le Finali Nazionali dei Campionati Giovanili si svolgeranno nel mese di giugno, in date da stabilire, secondo il format che verrà reso noto tramite apposito Comunicato.

### Giustizia sportiva

Nella Fase regionale, la Giustizia Sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo del Comitato Regionale organizzatore. A partire dalla fase successiva a quella Regionale, la Giustizia sportiva sarà demandata al Giudice Sportivo del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC. **I Referti gara devono essere inviati agli organi competenti entro le 24 ore successive alla gara**

Si rendono altresì note le seguenti procedure:

- La violazione di quanto previsto dall'art. 6 del regolamento tecnico di giuoco sulla sostituzione di calciatrici determinerà l'applicazione della sanzione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0-3
- Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.
- le ammonizioni che non comportino squalifica, vengono azzerate al termine di ciascuna fase del Campionato e quindi prima della Fase Interregionale e prima della Fase Finale Nazionale.

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 "Sostituzione dei calciatori", determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.

### Arbitraggio delle Gare

Le partite saranno arbitrate da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti o dall'organizzazione del Torneo.

È data facoltà alle Società, purché si facciano carico dei relativi oneri finanziari, di usufruire di arbitri ufficiali dell'AIA, secondo le modalità previste dal C.U. n° 1 del Settore Giovanile e Scolastico **punto e) pag. 9**

In ogni caso i rapporti gara con allegate le distinte dei giocatori dovranno essere trasmesse al Comitato Organizzatore di competenza, **entro le 24 ore successive alla gara**

### Saluti

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

### REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

#### Art. 1 – Il campo di gioco

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

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

La dimensione dell'Area di Rigore è delle seguenti valori:

Lunghezza: 13 mt.  
Larghezza: 30 mt.

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

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

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

#### Art. 2 - Pallone

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

#### Art. 3 – Modalità di svolgimento e durata delle gare

Le squadre si confronteranno in Gare 9 vs 9 della durata complessiva di 60' suddivisi in 3 tempi da 20' ciascuno ed in un gioco di abilità tecnica (Shootout) (Vedi Regolamento Gioco Tecnico).

Nelle gare sarà applicato il fuorigioco, coincidente con la linea del limite dell'area di rigore.

La regola relativa al 'retropassaggio al Portiere' verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio, per cui il portiere, ad esempio, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio effettuato con i piedi da un compagno di squadra.

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

È concesso il rinvio del portiere.

Durante lo svolgimento della gara, è possibile organizzare delle partite in contemporanea coinvolgendo attivamente i giovani calciatori a disposizione, aumentando così il tempo di impegno motorio ed il livello di esperienza. A tal proposito non sarà necessario organizzare una gara parallela 9:9, ma potranno essere organizzate gare con un numero ridotto di giocatori (es. 7:7, 5:5 o 2 gare 3:3). Il risultato di tali partite è fine a se stesso e non influirà per nessun motivo sull'esito finale della gara

Allo stesso modo, qualora le due società concordino di disputare la gara in 4 tempi di gioco da 20' ciascuno, ai fini del risultato finale vengono considerati solo i primi tre.

#### Art. 4 – Sostituzione dei giocatori

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

### Art. 5 – Punteggi e classifiche

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

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

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

#### A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "GARA"

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

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

#### B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "ABILITA' TECNICHE"

Alla squadra che risulterà vincitrice nella sfida di "ABILITÀ TECNICA", gli "Shootout", verrà assegnato **un punto** da aggiungere al risultato della "GARA" per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

#### C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "INCONTRO"

Il risultato complessivo dell'"INCONTRO" è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del gioco di Abilità Tecnica, determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

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

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

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Esito delle sfide agli "Shoot Out"
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Sorteggio

# ESORDIENTI UNDER 13 PRO 2020/2021

## ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE

### D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

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

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

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

Pubblicato a Roma il 03 agosto 2020

IL SEGRETARIO  
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci

Allegati:  
Regolamento Shootout  
Modulo variazione gare  
Referto Gara



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

## REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

### “SHOOTOUT”: 1:1 in continuità

#### NORME REGOLAMENTARI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “ShootOut”: sfida 1:1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling (1:1).
3. Ciascuna squadra ha il tempo limite di 3 minuti per realizzare il maggior numero di goal possibili utilizzando i calciatori che partecipano alla gara, secondo quanto meglio specificato successivamente.
4. Il calciatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza di mt. 20 dalla porta ed ha il tempo massimo di 8” per terminare l'azione.  
La partenza del primo giocatore viene determinata dal fischio dell'arbitro. La partenza del secondo giocatore e dei successivi è vincolata al ritorno del calciatore precedente. Le azioni si svolgono in continuità per la durata di 3'.  
Il calciatore che deve effettuare l'azione potrà partire solo quando il suo compagno, rientrando in fila, supera la linea di partenza a 20 mt dalla porta.  
Il calciatore che effettua l'azione, prima di rientrare in fila deve recuperare la palla. Se realizza il goal o se il tiro viene parato, recupera la stessa palla con cui ha giocato. Se il tiro termina fuori o lontano dalla porta il giocatore può recuperare uno dei palloni posizionati dietro la linea di fondo.
5. Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione dell'attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro).  
In ciascuna fase devono essere utilizzati 2 portieri che si alternano dopo ogni azione di gioco (un'azione ciascuno) **Nel caso una società non abbia un secondo portiere il ruolo deve essere ricoperto da un giocatore**
6. Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.



7. Gli "Shootout" verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:

- a. prima dell'inizio del primo tempo della gara verranno effettuati gli shootout dai 4 portieri (2 per squadra) che effettueranno una sessione con 4 tiri consecutivi (2 tiri per ciascun portiere) da parte di ciascuna squadra.  
A seguire verranno eseguiti contemporaneamente gli "Shootout" per squadra, coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al primo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.
- b. prima del secondo tempo verranno effettuati gli "Shootout" coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.

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

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

8. Al termine degli "Shootout" verrà considerata la somma dei goal realizzati nelle due fasi (primo e secondo tempo).

La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goal risulterà vincitrice.

La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco).

In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.





**UNDER 13**  
**PRO** SETTORE GIOVANILE  
E SCOLASTICO



TORNEO NAZIONALE UNDER 13 PRO 2020/2021  
1<sup>a</sup> fase

## RICHIESTA VARIAZIONE GARA

(da comunicare entro i termini previsti dal Comitato/Coordinamento organizzatore)

La Società \_\_\_\_\_

CHIEDE

che la gara

\_\_\_\_\_

in calendario il \_\_\_\_\_ alle ore \_\_\_\_\_ presso il campo \_\_\_\_\_

venga disputata il \_\_\_\_\_ alle ore \_\_\_\_\_ presso il campo \_\_\_\_\_

La variazione viene richiesta per il seguente motivo: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

La variazione è stata concordata con il sig. \_\_\_\_\_

avente la qualifica di \_\_\_\_\_ della società \_\_\_\_\_

Timbro e firma società richiedente

\_\_\_\_\_

Timbro e firma per accettazione

\_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Riservato al Comitato/Coordinamento Regionale S.G.S.

Pervenuto il \_\_\_\_\_