DELEGAZIONE PROVINCIALE
ISERNIA

MODALITÀ DI GIOCO CATEGORIE DI BASE

Stagione sportiva 2026/2027

Premessa

L'attività delle categorie di Base è sviluppata seguendo obiettivi formativi specifici atti a sviluppare le abilità psico-motorie e le diverse competenze trasversali e sociali di ogni bambino e di ogni bambina. L'attività ha sempre carattere formativo ed utilizza il gioco quale strumento didattico seppur condotta con finalità promozionali. L'attività è organizzata su base strettamente locale ed è disciplinata coerentemente alle linee guida internazionali della FIFA e della UEFA con particolare attenzione all'ambito della tutela della salute e della sicurezza dei minorenni, indicando le opportune modalità di gioco in relazione alle diverse fasce di età, le cui norme sono specificate nel Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico.

CATEGORIA "ESORDIENTI U12/U13" Torneo "Fair Play"

a) Caratteristiche dell'attività

L'attività della categoria "Esordienti, U12/U13" ha carattere ludico-promozionale e di approfondimento tecnico e formativo e viene organizzata su base strettamente locale.

b) Organizzazione dell'attività

La Delegazione LND di Isernia, competente per territorio, organizza l'attività della stagione sportiva 2026/2027 dividendo le società partecipanti in due gironi. Nel girone BLU (8 squadre) vengono inserite tutte le società partecipanti, nel girone VERDE (5 squadre) vengono inserite le seconde e terze squadre delle società partecipanti. Tale divisione, condivisa con le società, è stata individuata al fine di garantire un livellamento tecnico tra i gironi.

Nel girone BLU saranno disputate gare di andata e ritorno tra le partecipanti (14 turni di gioco), nel girone Verde, al termine delle gare andata e ritorno, sulla base della graduatoria finale saranno calendarizzate altre 5 giornate di gioco (15 turni di gioco). In questa fase le società meglio piazzate nella graduatoria disputeranno più gare in casa.

Le società meglio classificate nelle graduatorie finali dei due gironi saranno ammesse alle feste provinciali e regionali di fine stagione, di seguito saranno pubblicati i criteri di accesso a queste ultime.

I momenti di incontro con altri Club, laddove possibile, dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da attività e proposte tecniche variate e coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un adeguato apprendimento, consentendo di far **GIOCARE "TUTTI"** *(attraverso proposte che coinvolgano i giocatori indipendentemente dalle loro abilità)*, **"DI PIU'"** (*aumentando opportunità di gioco ed impegno motorio*) e "**MEGLIO"** (*variando le esperienze per garantire una formazione completa*).

L'attività della categoria "Esordienti *U12/U13"* verrà strutturata come indicato di seguito:

- ***Esordienti di età mista (nati nel 2014 e nel 2015),*** *U12/U13*

c) Modalità di svolgimento della partita

Nella categoria "Esordienti *U12/U13*" le gare si giocano tra 9 calciatori per squadra, con possibilità di organizzare eventualmente l'attività 8 contro 8.
La gara 9 contro 9 viene giocata in campi la cui lunghezza è pari alla distanza da un'area di rigore all'altra (circa 60-75 mt) del campo regolamentare.
Tuttavia, nei campi di calcio regolamentari, è possibile giocare con campi disposti trasversalmente, in modo da consentire la possibilità di giocare 2 o più gare contemporaneamente, nel rispetto delle opportunità di crescita e di confronto tra i giovani calciatori e con il fine di ottimizzare al massimo l'organizzazione dell'attività ai Club che ospitano le gare.

Le porte debbono essere di misure ridotte (p.e. 6x2 m. o altre misure rapportate alla statura degli allievi) e dovranno essere posizionate sulle linee laterali o sulla linea dell'area di rigore, a seconda di come viene disposto il campo di gioco. A tal proposito si precisa che qualora non fossero disponibili le porte, delle dimensioni indicate, sarà possibile utilizzare attrezzature alternative quali paletti o coni, garantendo comunque la sicurezza e l'incolumità dei giovani calciatori.

I palloni devono essere di circonferenza ridotta e peso contenuto convenzionalmente identificabili con il n. 4.

Inoltre, nel modello di gioco previsto per questa fascia d'età, viene applicata la regola del fuorigioco, con la particolarità di limitarla a partire dal limite dell'area di rigore (16,5 m di distanza dalla linea di fondo campo).

Ad ogni incontro potranno prendere parte fino a 18 calciatori per squadra, la partita verrà suddivisa in 3 tempi di 20 minuti ciascuno, durante i quali tutti i partecipanti iscritti nella lista dovranno giocare almeno un tempo dei primi due, mentre nel terzo le sostituzioni potranno essere effettuate utilizzando la procedura cosiddetta "volante".

Si ricorda altresì che, al fine di migliorare la comunicazione tra bambini, bambine e tecnico, sarà possibile e opportuno, nell'arco di ciascun tempo di gioco, utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1 minuto.

d) Limiti di età

Esordienti di età mista U12/U13

Il Torneo è riservato ai calciatori nati nel 2014 e nel 2015, altresì sarà possibile utilizzare anche giovani che abbiano anagraficamente compiuto il decimo anno di età nell'anno in cui ha inizio la stagione sportiva (ovvero nati nel 2016 non nati nel 2017).

e) Modalità di svolgimento delle gare

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

ESORDIENTI MISTI U12/U13	
Anno di nascita	2014/2015 Possono partecipare anche i giovani nati nel 2016 purché abbiano anagraficamente compiuto i dieci anni di età.
Gara/confronto	MODALITÀ DI GIOCO: "GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ, MEGLIO. 3 tempi di partita 9 contro 9, facoltativamente abbinando alla gara Proposte Pre-Gara (4 contro 4 e 5 contro 5, duello);
Tempi di gioco	3 tempi di 20 minuti ciascuno
Punteggio	1 punto per tempo vinto o pareggiato. 0 punti per tempo perso. I punti si registrano sul referto gara.
Arbitraggio	Le partite saranno arbitrate da un arbitro federale (autorizzazione concessa dalla LND. I costi arbitrali saranno divisi al 50% tra le due società)
Dimensioni campo	Larghezza 40≈55 m; lunghezza 60≈75 m.
Dimensioni porte	Larghezza 5,50, altezza 1,80 m oppure larghezza 6,00, altezza 2,00 m. È concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte.
Dimensione ara di rigore	Larghezza 33 m; profondità 16,5 m. Per definirla si possono utilizzare anche delimitatori di spazio, preferibilmente piatti.
Pallone	N°4 in gomma, doppio o triplo strato, o cuoio.
Calci di punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio". La distanza della barriera dal punto di battuta nei calci di punizione è di 9 metri.
Calcio di rigore	Distanza dischetto del rigore dalla linea di porta: 9 metri.
Rimesse 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 a terra nei pressi della porta (indicativamente, entro 5,5 metri dalla linea di fondo campo e come previsto da "Il regolamento del Giuoco del Calcio").
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 permane l’inferiorità numerica. La sostituzione del calciatore espulso è ammessa nel tempo di gioco successivo a quello in cui è avvenuta l’espulsione. Previo accordo con il dirigente arbitro, il giocatore espulso può rientrare in gioco nella frazione successiva alla sua espulsione.
Sostituzioni	Chi non ha giocato il 1° tempo, gioca tutto il 2°. Nel 3° tempo, le sostituzioni sono libere.
Time-out	Ciascun Tecnico in ogni tempo 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 cui le squadre si schierano in linea, una a fianco dell’altra, all’altezza del centrocampo.

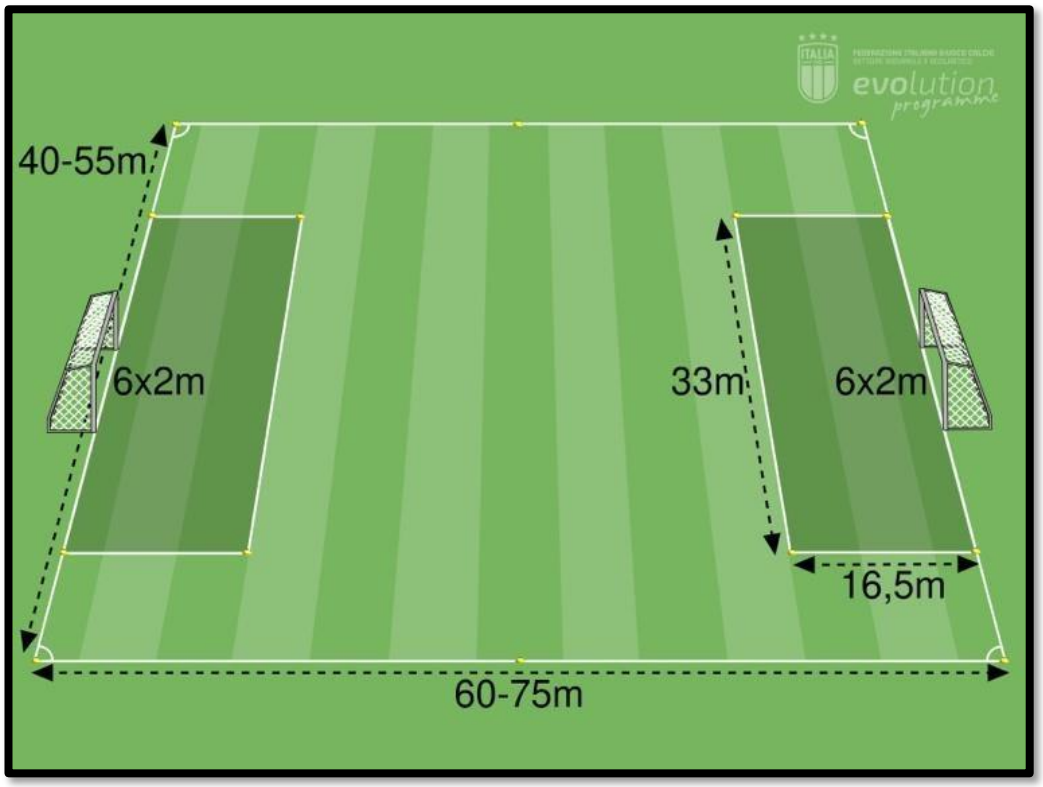
CONSIGLI SULLE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL’ATTIVAZIONE PRE-GARA

- Prima della gara è consigliato lo svolgimento di un’attività di attivazione (riscaldamento) che le squadre ed i tecnici potranno decidere di effettuare insieme. Lo staff tecnico della FIGC – Settore Giovanile e Scolastico ha elaborato quattro esempi di allenamento pre-gara, ciascuno dedicato a una diversa categoria dell’attività di base. Questi allenamenti sono progettati per coinvolgere simultaneamente tutti i giocatori della rosa, utilizzando solo metà campo già predisposto per la partita e una quantità minima di materiali. Chi desidera approfondire queste proposte può scaricare il documento completo cliccando su questo link: https://figc.it/media/256142/figc-sgs_allenamenti-pre-gara.pdf

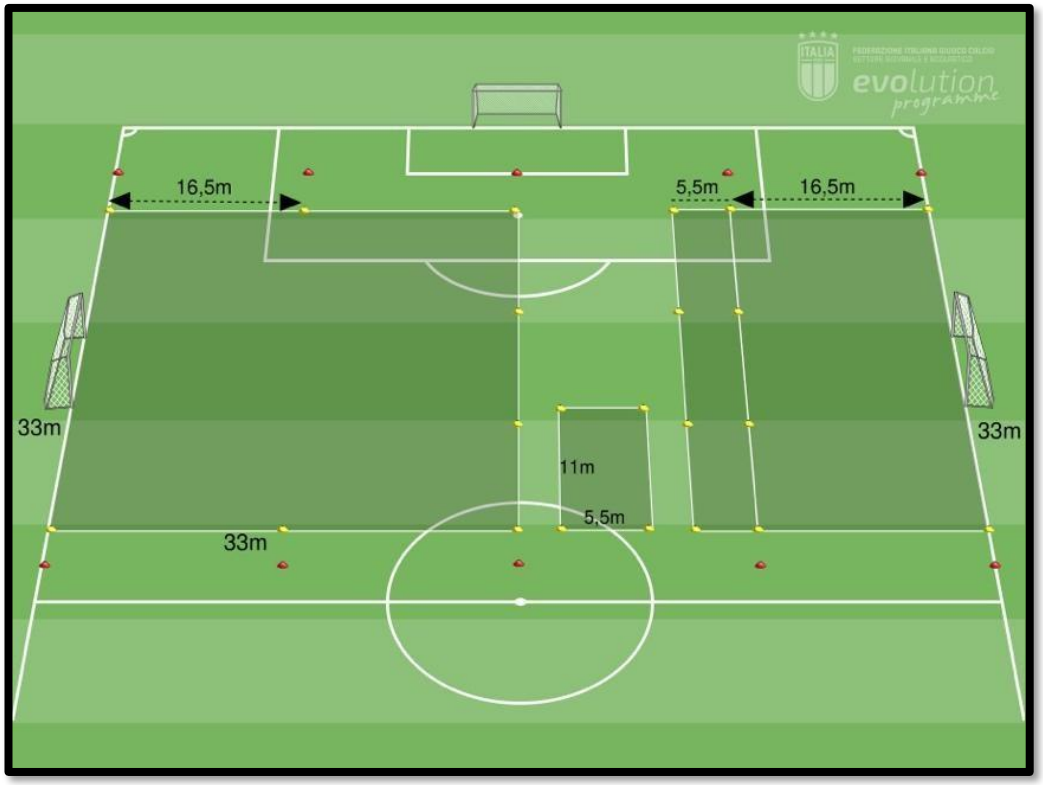
- Al termine dell’attivazione è previsto lo svolgimento delle Proposte pre-gara (situazione di gioco 4 contro 4, situazione di gioco 5 contro 5, duello) a cui seguirà la gara 9 contro 9. Anche le Proposte pre-gara possono essere utilizzate come proposte volte a completare la fase di attivazione e possono essere realizzate in modalità mista mescolando i componenti delle 2 squadre.

e) Esempi di realizzazione campi di gioco

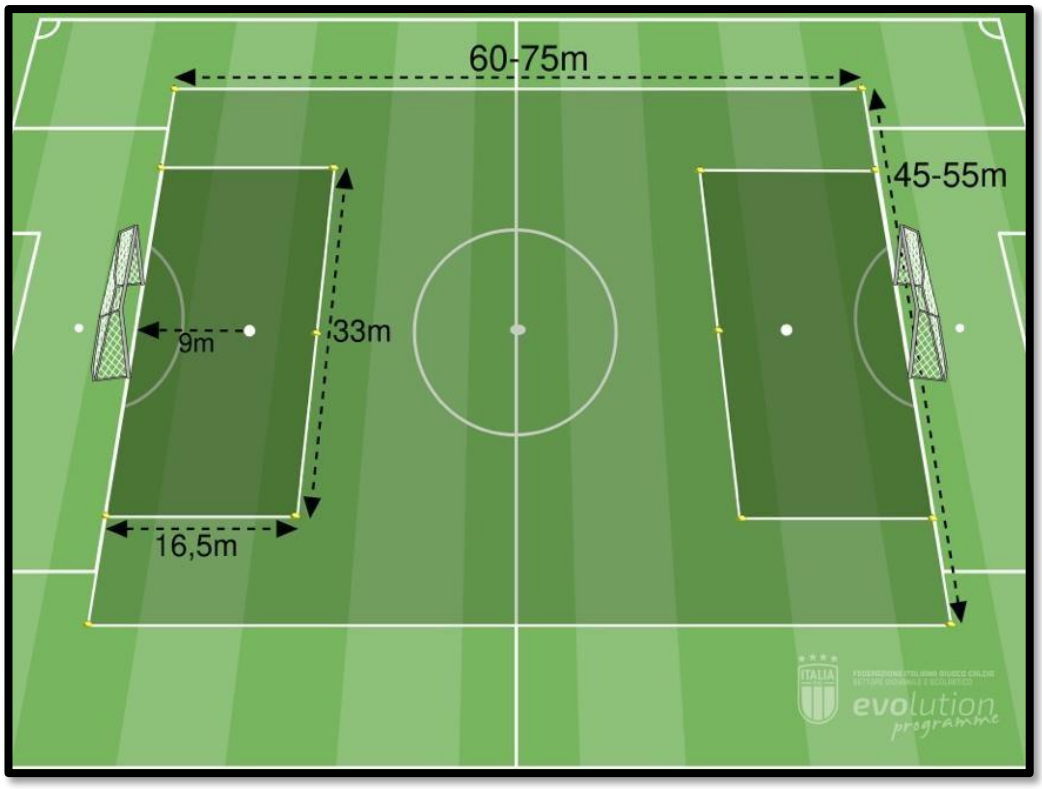
Campo di gioco per la partita "Esordienti, U12/U13".



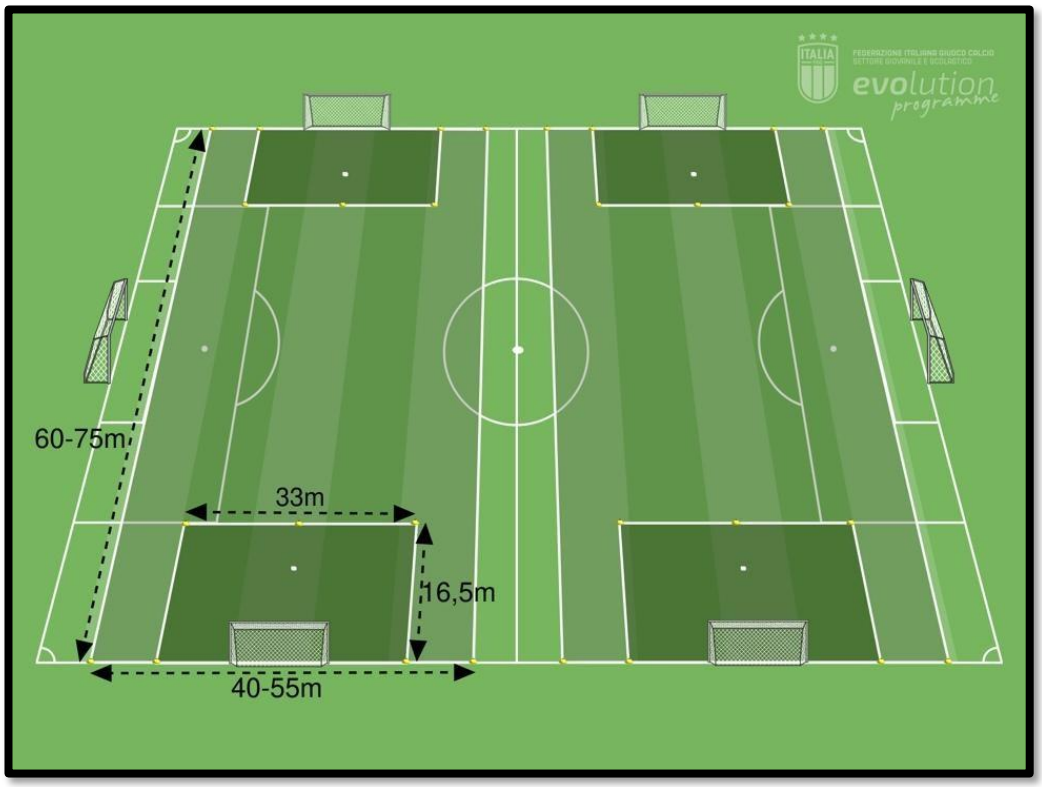
Campo di gioco con le Proposte pre-gara per la categoria "Esordienti, U12/U13"



Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco 9 contro 9 categoria "Esordienti U12/U13".



Esempio sulla possibile strutturazione del campo di gioco trasverso per le gare 9 contro 9 nella categoria Esordienti U12/U13.



Concludendo

Per tutto quanto non descritto in merito a norme e regolamenti che caratterizzano l'attività o formulazione delle graduatorie di merito, si dovrà fare riferimento alle "Norme Generali" della categoria Esordienti e alle "Norme Regolamentari delle Categorie di Base" pubblicate nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico ed eventuali successive comunicazioni della corrente stagione sportiva.