

CATEGORIA ESORDIENTI

L'attività della categoria Esordienti viene regolata con le norme esplicitate nei vari Comunicati Ufficiali della FIGC / SGS e nelle Circolari dell'Attività di Base (sito: FIGC.it - sezione "Giovani" – Comunicati Ufficiali).

Per favorire un corretto ed idoneo svolgimento delle gare si precisano le norme regolamentari di seguito elencate:

- Gara 9 contro 9
 - 3 tempi di 20' ciascuno
 - Campo 60/75 x 40/50
 - Porte 6x2 o 5,5x1,80
 - Area di rigore 13x30
 - Pallone N. 4
 - Punizioni dirette o indirette
 - Barriera 7 m.
 - Rigore a 9 m.
 - Ammonizione prevista
 - Espulsione prevista, ma con sostituzione del calciatore espulso nel tempo di gioco successivo.
 - Sostituzioni: tutti i partecipanti iscritti in lista devono giocare un tempo dei primi due
 - Rimessa laterale con le mani
 - Fuorigioco previsto in area di rigore (negli ultimi 13 m.)
 - Retropassaggio al portiere previsto, ma non può giocare la palla con le mani
 - Rimessa da fondo campo con palla a terra in area di rigore
 - Zona di "NO PRESSING" – Nel caso di rimessa dal fondo ai giocatori della squadra avversaria non è permesso di superare la linea determinata dal prolungamento dell'area di rigore fino alla linea del fallo laterale
 - Rilanci del portiere – sarebbe auspicabile che, sia con i piedi che con le mani, il portiere non rilanci la palla oltre la metà campo in modo sistematico.
 - Saluti all'inizio e al termine della gara
 - Prima della gara è prevista una rapida sfida di abilità tecnica (SHOOT-OUT in continuità 1c1 portiere) da svolgersi prima dell'inizio del primo tempo e prima del secondo tempo. La somma dei gol realizzati nelle due fasi determinerà il risultato del gioco tecnico e l'assegnazione di un punto per la vittoria e di un punto a testa per il pareggio. Tale punteggio sarà sommato al risultato dei tre tempi di gioco. (Regolamento specifico degli SHOOT OUT in continuità Allegato N. 6 del C.U. N. 1 della FIGC / SGS)
 - Attribuzione Punteggio GARA - Il risultato della gara nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi di gioco quindi ogni tempo di gioco non costituisce gara a sé, ma "mini-gara". Per le diverse combinazioni del risultato finale si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata di seguito:
- | COMBINAZIONE RISULTATI | PUNTEGGIO |
|---|-----------|
| Pareggio in tutti e tre i tempi di gioco | 3 - 3 |
| Due tempi in pareggio ed uno vinto da una delle due squadre | 3 - 2 |
| Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre | 3 - 1 |
| Tre tempi vinti da una delle due squadre | 3 - 0 |
| Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi | 2 - 2 |
| Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra | 2 - 1 |
- Alla squadra che risulterà vincente nella sfida degli SHOOT OUT verrà assegnato un punto da aggiungere al punteggio gara, oppure un punto ciascuno in caso di parità.

Per tutto quello non previsto, vige regolamento FIGC.

CATEGORIA PULCINI

L'attività della categoria Pulcini viene regolata con le norme esplicitate nei vari Comunicati Ufficiali della FIGC / SGS e nelle Circolari dell'Attività di Base (sito: FIGC.it - sezione "Giovani" – Comunicati Ufficiali).

Per favorire un corretto ed idoneo svolgimento delle gare si precisano le norme regolamentari di seguito elencate:

- Gara 7 contro 7
- 3 tempi di 15' ciascuno
- Possibilità di richiedere un Time-Out per ogni tecnico per ogni tempo di gara (1' minuto)
- Campo 50/65 x 35/45
- Porte 5,5x1,80 o 4 x 2
- Area di rigore 13(*)x25 (*) a seconda delle dimensioni del campo
- Pallone N. 4
- Punizioni dirette o indirette
- Barriera 6 m.
- Rigore a 7 m.
- Ammonizione prevista solo in casi eccezionali
- Espulsione prevista in caso di comportamenti particolarmente gravi, ma con sostituzione del calciatore espulso nel tempo di gioco successivo.
- Sostituzioni: tutti i partecipanti iscritti in lista devono giocare un tempo dei primi due
- Rimessa laterale con le mani
- Fuorigioco non previsto
- Retropassaggio al portiere previsto, ma lo stesso non può giocare la palla con le mani. Il portiere non può essere pressato sul retropassaggio. Il portiere deve giocare palla entro 6 secondi.
- Rimessa da fondo campo con palla a terra in area di rigore
- Rilanci del portiere - il portiere non può rilanciare, di norma, la palla oltre la metà campo
- Saluti all'inizio e al termine della gara
- Prima della gara è prevista una fase di attivazione (riscaldamento) che le squadre ed i tecnici potranno svolgere INSIEME
- Successivamente all'attivazione è previsto un gioco tecnico che coinvolgerà tutti i calciatori in confronti 3 contro 3 (vedi Allegato n. 5 al C.U. N. 1 – Progetto tecnico "Grassroots Challenge").
- Qualora vi sia un numero congruo di iscritti in lista, si invitano i tecnici a non lasciare fermi i giovani calciatori in panchina, ma coinvolgerli in giochi o mini gare 3 contro 3 come da Progetto tecnico "Grassroots Challenge"
- Attribuzione Punteggio GARA - Il risultato della gara nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi di gioco quindi ogni tempo di gioco non costituisce gara a sé, ma "mini-gara". Per le diverse combinazioni del risultato finale si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata di seguito:

COMBINAZIONE RISULTATI	PUNTEGGIO
Pareggio in tutti e tre i tempi di gioco	3 - 3
Due tempi in pareggio ed uno vinto da una delle due squadre	3 - 2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre	3 - 1
Tre tempi vinti da una delle due squadre	3 - 0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi	2 - 2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra	2 - 1

Per tutto quello non previsto, vige regolamento FIGC.

CATEGORIA PRIMI CALCI

L'attività della categoria Primi Calci viene regolata con le norme esplicitate nei vari Comunicati Ufficiali della FIGC / SGS e nelle Circolari dell'Attività di Base (sito: FIGC.it - sezione "Giovani" – Comunicati Ufficiali).

Per favorire un corretto ed idoneo svolgimento delle gare si precisano le norme regolamentari di seguito elencate:

I momenti di incontro con le altre società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da giochi o proposte tecniche che mantengano elevata la motivazione, coinvolgano la partecipazione di tutti i bambini e permettano un graduale apprendimento.

A tal fine si invitano i tecnici ed i Responsabili delle Società a prendere visione e seguire i dettami del "PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE PICCOLI AMICI E PRIMI CALCI" – Allegato n. 4 al C.U. N. 1 della FIGC / SGS

- Gara 5 contro 5
- Attività organizzata in stazioni che devono prevedere : 3 tempi da 10' /
Attività ludico-coordinative / Situazione 1 contro 1 ("duello") / Calcio di strada o gioco popolare
- Campo 25/40 x 12/20
- Porte 4 x 2 anche con paletti
- Pallone N. 3 in gomma o cuoio
- Rimessa laterale con le mani o con i piedi
- Retropassaggio al portiere previsto, il portiere può giocare la palla con le mani.
- Rimessa da fondo campo effettuate dal portiere con i piedi o con le mani
- Rilanci del portiere - il portiere non può rilanciare la palla oltre la metà campo
- Saluti all'inizio e al termine della gara

Per tutto quello non previsto, vige regolamento FIGC.

CATEGORIA PICCOLI AMICI

L'attività della categoria Piccoli Amici viene regolata con le norme esplicitate nei vari Comunicati Ufficiali della FIGC / SGS e nelle Circolari dell'Attività di Base (sito: FIGC.it - sezione "Giovani" – Comunicati Ufficiali).

Per favorire un corretto ed idoneo svolgimento delle gare si precisano le norme regolamentari di seguito elencate:

I momenti di incontro con le altre società dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite, ma anche da giochi o proposte tecniche che mantengano elevata la motivazione, coinvolgano la partecipazione di tutti i bambini e permettano un graduale apprendimento.

A tal fine si invitano i tecnici ed i Responsabili delle Società a prendere visione e seguire i dettami del "PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE PICCOLI AMICI E PRIMI CALCII" – Allegato n. 4 al C.U. N. 1 della FIGC / SGS

- Gara 3 contro 3
- Attività organizzata in stazioni che devono prevedere : 3 tempi da 10' /
Attività ludico-coordinative / Situazione 1 contro 1 ("duello") / Calcio di strada o gioco popolare
- Campo 15/30 x 10/15
- Porte 4 x 2 anche con paletti
- Pallone N. 3 in gomma o cuoio
- Rimessa laterale con le mani o con i piedi
- Retropassaggio al portiere previsto, il portiere può giocare la palla con le mani
- Rimessa da fondo campo effettuate dal portiere con i piedi o con le mani
- Rilanci del portiere - il portiere non può rilanciare la palla oltre la metà campo
- Saluti all'inizio e al termine della gara, anche accompagnati dai genitori

Nella **Delegazione Provinciale di Perugia** (in via sperimentale per la regione) l'attività per la categoria Piccoli Amici sarà organizzata con raggruppamenti di 3 o 4 squadre che si incontreranno, ogni 15 giorni, in un unico campo, per svolgere le attività come previsto dal "Programma di Sviluppo Territoriale" già menzionato.

Per tutto quello non previsto, vige regolamento FIGC.