

MODELLO DI COMPETIZIONE
Stagione 2023/2024



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
COMITATO REGIONALE MARCHE



MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

CATEGORIA U12/U13

Il modello di competizione per la categoria U12/U13 propone l'inserimento del quarto tempo di gioco in sostituzione delle proposte pre-gara, che possono comunque essere usate come attivazione, e la possibilità di introdurre delle multi-partite da svolgere durante i primi due tempi di gioco.

 **Multi-partita**

 **4° Tempo di gioco**



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 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.](#)





MULTI-PARTITE CATEGORIA U12/U13

Queste attività **non prevedono un punteggio** e, 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.

ESEMPIO 1 (figura 7)

- w Oltre alla partita 9 contro 9 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 3 contro 3 a ranghi misti realizzate a ridosso della linea di centrocampo.
- w La squadra blu schiera 12 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 3 contro 3.
- w La squadra rossa schiera 12 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 3 suddivisi nei due campi previsti per la Multi-partita 3 contro 3.



ESEMPIO 2 (figura 8)

- w Oltre alla partita 9 contro 9 i giocatori di riserva di entrambe le squadre svolgono una partita 4 contro 4 a ranghi misti realizzate nello spazio di fondo-campo.
- w La squadra blu schiera 15 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 6 impiegati nella Multi-partita 4 contro 4.
- w La squadra rossa schiera 11 giocatori, 9 impegnati nella partita 9 contro 9 e gli altri 2 impiegati nella Multi-partita 4 contro 4.

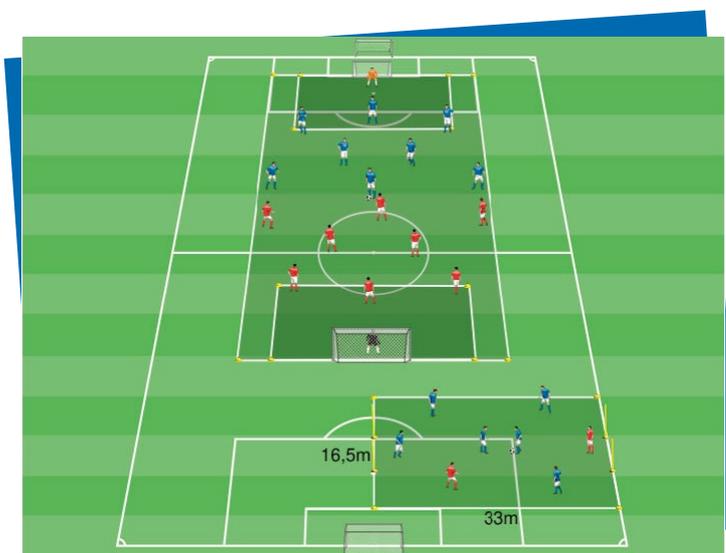


Figura 8



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





4° TEMPO DI GIOCO

- w **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.
- w **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.
- w **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)..

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.





PUNTEGGIO DI GIOCO

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 4 tempi di gioco realizzati.



TEMPI DI GIOCO	ESEMPI	PUNTEGGIO
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 la Multi-partita, pur non prevedendo un punteggio da registrare nel referto gara, va valorizzata cercando di promuovere al massimo impegno e partecipazione.



