

MODELLO DI COMPETIZIONE
Stagione 2023/2024



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
COMITATO REGIONALE MARCHE



MODELLO DI COMPETIZIONE

Stagione 2023/2024

CATEGORIA U10/U11

Il modello di competizione per la categoria U10/U11 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 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.





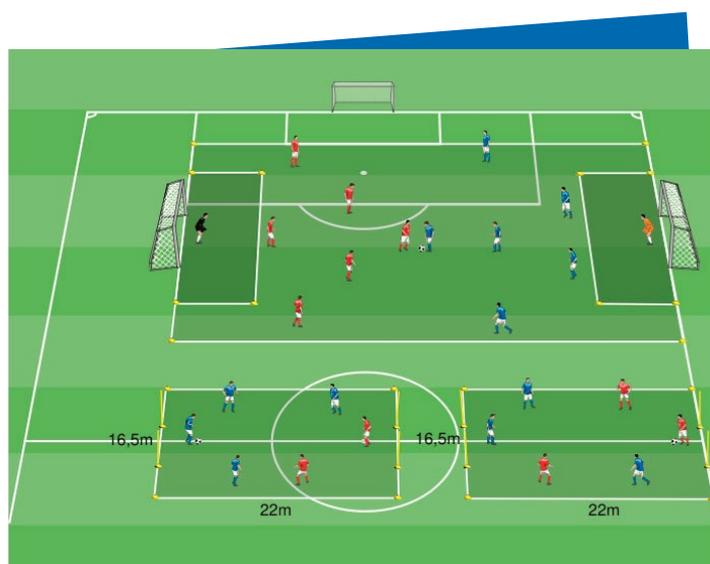
MULTI-PARTITE CATEGORIA U10/U11

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

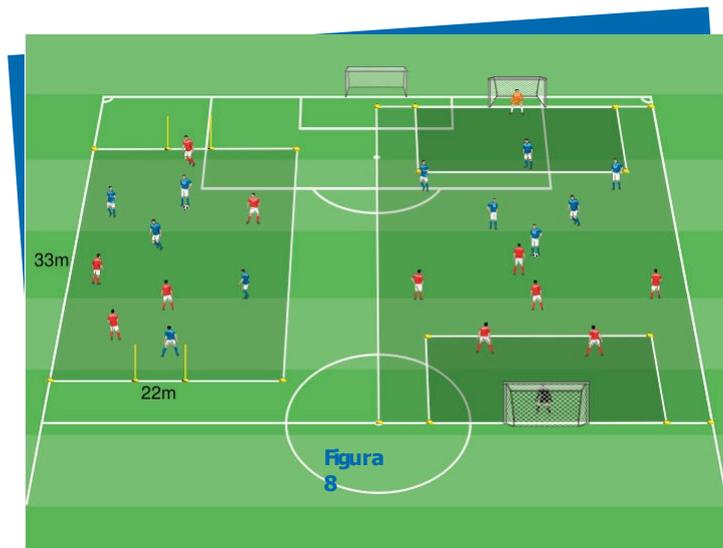
ESEMPIO 1

- w 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.
- w 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.
- w 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.



ESEMPIO 2

- w 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.
- w 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.
- w 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.



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

La gara per la categoria U10/U11 prevede la disputa di 4 tempi di gioco della medesima durata. Uno degli obiettivi delle modalità di gioco per la stagione 2023/2024 è quello di garantire maggiori opportunità di formazione in contesto di gara ai giovani calciatori.

Tra tutte le attività promosse nel modello di gioco 2023/2024, 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:

- 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.

