



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U8 UNDER U9

TUTTI

Adatta
le modalità
di gioco
alle necessità
dei giovani
giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa

VERSIONE 2

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U8 UNDER **U9**

Le modalità di gioco per la categoria U8/U9 prevedono la realizzazione di 2 attività aggiuntive, da abbinare ai tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

 **Proposte pre-gara (situazioni di gioco + duello)**

 **Multi-partita**

Queste attività aggiuntive si realizzano prima e durante lo svolgimento della partita; nella figura sottostante viene proposto graficamente il loro abbinamento ai tempi di gioco. L'organizzazione ed il regolamento di queste attività vengono presentate nelle pagine di questo documento.



PROPOSTE PRE-GARA



PARTITA

MULTI-PARTITA



La struttura delle modalità di gioco per l'Attività di Base ha come obiettivo far **"Giocare tutti, di più e meglio"**.

I contenuti legati a questi obiettivi possono essere approfonditi effettuando l'accesso alle apposite sezioni riportate sulla pagina principale della locandina.





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U8
UNDER
U9

INDICE

1	<i>Proposte pre-gara</i>	pag. 3
	Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9	pag. 4
	Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9	pag. 6
	Duello	pag. 8
2	<i>Multi-partita</i>	pag. 12
3	Punteggio di gioco	pag. 14
4	Ricerche e numeri	pag. 16
5	Aggiornamenti	pag. 17





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U8
UNDER
U9

1



PROPOSTE PRE-GARA

Situazioni di gioco 2 contro 2 • U8/U9

Situazioni di gioco 3 contro 3 • U8/U9

Duello



SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

1) Proposta: "Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 1)

- ✓ **Larghezza:** tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (somma della profondità dell'area di rigore e uno spazio aggiuntivo di 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 5 contro 5 corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 2 contro 2*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve condurre la palla oltre la linea opposta** (linea di meta). La squadra che raggiunge l'obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso palla, proseguendo lo svolgimento dell'attività.

Non viene registrato il punteggio.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol e difende la linea di meta, ha 2 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il superamento della linea di meta e difende la porta, ha 1 giocatore di movimento ed 1 portiere.
- In seguito al cambio di fronte, i compiti si invertono ed il ruolo del portiere può essere assunto da qualsiasi giocatore della squadra che difende la porta.

Conduzione palla oltre la linea di meta

- L'azione è valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea senza intervento di un avversario.
- I difensori della linea di meta possono contrastare anche oltre la linea stessa.
- Il portiere può fare punto, anche partendo da solo in conduzione palla dal rinvio dal fondo.





Retropassaggio al portiere

- Il portiere può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e può ricevere pressione dagli avversari.

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo nell'area di rigore (11x5,5 metri) viene punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito con un calcio di punizione. La distanza della barriera è sempre di 5 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando la linea di meta, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U8/U9.



2) Proposta: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 2)

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri; la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 5 contro 5 corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).



Figura 2

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 3 contro 3*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di effettuare un passaggio all'interno delle 2 porte** con dimensioni ridotte (1,5 metri). La squadra che raggiunge l'obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso palla, proseguendo lo svolgimento dell'attività.

Non viene registrato il punteggio.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol e difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il passaggio della palla nelle porte ridotte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento ed 1 portiere.
- In seguito al cambio di fronte, i compiti si invertono ed il ruolo del portiere può essere assunto da qualsiasi giocatore della squadra che difende la porta.

Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte

- Il passaggio è valido solo se è rasoterra.
- Il pallone deve entrare tra i delimitatori che definiscono i pali della porta. Se passa sopra o tocca i delimitatori, il punto non è valido.
- Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).





Retropassaggio al portiere

- Il portiere può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e può ricevere pressione dagli avversari.

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo nell'area di rigore (11x5,5 metri) viene punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito con un calcio di punizione. La distanza della barriera è sempre di 5 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le due porte ridotte, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U8/U9.





DUELLO

Attività

I giocatori non impegnati nella *situazione di gioco 2 contro 2* • U8/U9 e nella *situazione di gioco 3 contro 3* • U8/U9, partecipano ad attività 1 contro 1. Queste attività si svolgono negli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita. Se lo spazio all'interno del campo della partita non è sufficiente, le dimensioni dei campi possono essere ridotte mantenendo le proporzioni lunghezza/larghezza. Inoltre, possono essere utilizzati anche spazi utili al di fuori del campo di gioco.

Proposte di gioco

Le attività 1 contro 1 vengono scelte dagli allenatori tra:

- “1 contro 1 supero l'avversario”
- “1 contro 1 mantengo il possesso della palla”

Note generali

- Le attività di duello sono le stesse delle categorie U10/U11 e U12/U13, ma con dimensioni adattate agli spazi disponibili.
- Si svolgono in modo autonomo, senza la guida di un tecnico.
- Non viene registrato il punteggio.



1) Proposta: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

✓ **Rettangolo:** 4x8 metri.

Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle *situazioni di gioco* 2 contro 2 e 3 contro 3, creare altri rettangoli di gioco.

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una "linea di attacco", una "linea di difesa" e due "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone.



Figura 3

REGOLE DEL GIOCO

- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversaria.
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro alla fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.



Proposta: 1 contro 1 “Mantengo il possesso della palla”

Dimensioni del campo (figura 4):

✓ **Rettangolo:** 4x8 metri.

Numero di giocatori:

✓ **Da 2 a 6 partecipanti** per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle *situazioni di gioco* 2 contro 2 e 3 contro 3, creare altri rettangoli di gioco.

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una “linea di attacco”, una “linea di difesa” e due “linee laterali”.
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono trasmettere la palla ai difensori e cercare l'immediata riconquista.

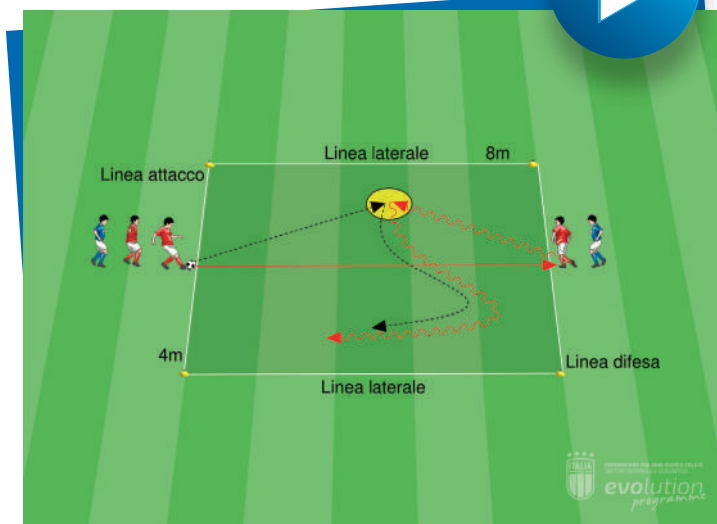


Figura 4

REGOLE DEL GIOCO

- Ogni azione di riconquista ha una durata massima di 8 secondi; totalizza un punto il giocatore che, al termine del tempo previsto, ha il possesso della palla.
- Se durante gli 8 secondi previsti la palla esce dal campo, l'azione si considera conclusa senza un vincitore.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro la fila opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.



COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA (SITUAZIONI DI GIOCO 2 CONTRO 2 E 3 CONTRO 3, DUELLO)

1) Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9:

- ⊗ **4 delimitatori** per definire l'area di rigore (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 5 contro 5).
- ⊗ **4 delimitatori** per definire la linea di meta.

2) Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9:

- ⊗ **4 delimitatori** per definire l'area di rigore (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 5 contro 5).
- ⊗ **4 delimitatori** per definire 2 porte di dimensioni ridotte.

3) Attività di Duello

- ⊗ **4 delimitatori** per ogni rettangolo di gioco.

Note generali

- La realizzazione degli spazi necessari per le due situazioni di gioco **richiede solo 8 delimitatori** aggiuntivi, oltre a quelli necessari per delimitare il campo della partita 5 contro 5.
- Ogni situazione di gioco richiede un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo delle attività di duello è necessario un solo pallone.
- Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due situazioni di gioco e ripristinare gli spazi necessari per la partita (inclusa l'area di rigore) è necessario circa un minuto.
- ATTENZIONE: qualora la delimitazione delle aree di rigore causi eccessiva confusione nel riconoscimento degli spazi, si consiglia di toglierle per l'intera durata delle proposte pre-gara, ripristinandole all'avvio della partita.

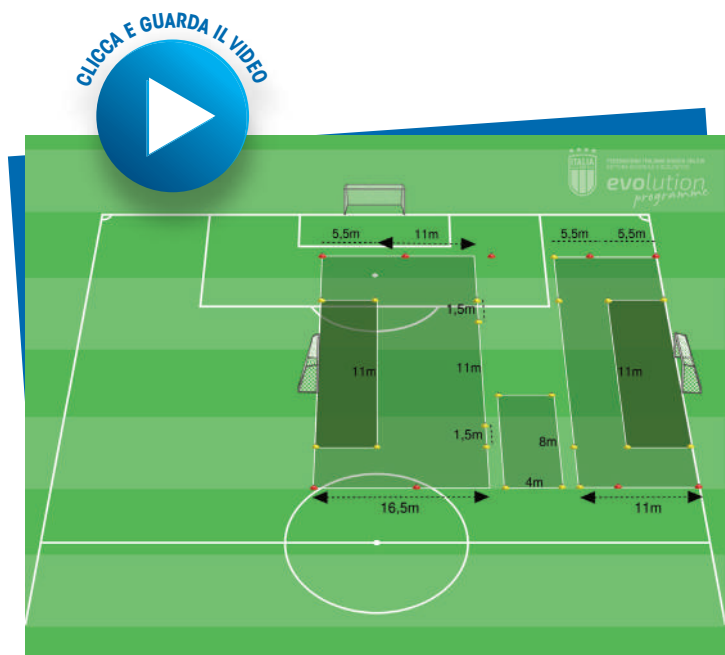


Figura 5

La **figura 5** mostra un esempio di come le proposte pre-gara possano essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 5 contro 5, U8/U9.

U8 UNDER U9

2



MULTI-PARTITE





MULTI-PARTITE CATEGORIA U8/U9

Per la categoria U8/U9 non è previsto uno svolgimento codificato delle *multi-partite*. La struttura dei "raggruppamenti", che rappresenta la modalità di gioco prevista per le categorie U6/U7 e U8/U9, rende complessa la definizione di un modello unico che si sostituisca a quello attuale. Tuttavia, qualora le *multi-partite* vengano realizzate, si consiglia di seguire alcune linee guida:

- ★ **Ruolo del portiere:** prevedere, laddove possibile, il ruolo del portiere.
- ★ **Ranghi misti:** giocare possibilmente con modalità a "ranghi misti".
- ★ **Regolamento di gioco:** rispettare il regolamento di gioco per la categoria in oggetto.
- ★ **Coinvolgimento attivo:** prevedere le multi-partite per coinvolgere tutti i giocatori non impegnati direttamente nella gara.



U8 UNDER U9

3



PUNTEGGIO DI GIOCO



PUNTEGGIO DI GIOCO

Nel rispetto del regolamento per la categoria in oggetto:

- ★ **Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.**
- ★ Le squadre **per le situazioni di gioco possono essere realizzate anche in modalità mista**, mescolando i giocatori delle due società coinvolte nella partita e svolte anche in sostituzione alla classica attivazione pre-gara.



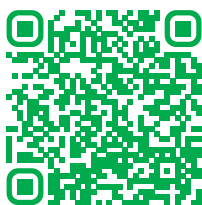


4



RICERCHE E NUMERI

Accedendo al link, scopri i risultati di alcune ricerche che promuovono
la realizzazione delle modalità di gioco per l'Attività di Base



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE



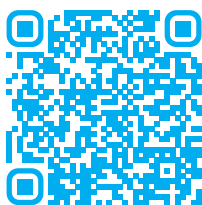
U8 UNDER U9

5



AGGIORNAMENTI

Accedendo al link scopri eventuali aggiornamenti
dei contenuti riportati in questo documento



CLICCA O INQUADRA IL QR CODE





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE

