



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
Via Po, 36 - 00198 - ROMA

ALLENAMENTO CFT

**IL PRESENTE DOCUMENTO CONTIENE L'ALLENAMENTO CONDIVISO PRESSO LE
STRUTTURE DEI CENTRI FEDERALI TERRITORIALI NELLA GIORNATA DI
LUNEDÌ 24 MAGGIO 2021**

**LE PROPOSTE DI ALLENAMENTO CONTENUTE IN QUESTO DOCUMENTO
PREVEDONO LA POSSIBILITÀ DI ALLENAMENTI IN FORMA COLLETTIVA CHE,
SECONDO LE DISPOSIZIONI CONTENUTE NEL DECRETO-LEGGE N.52 DEL
22 APRILE 2021, ENTRATO IN VIGORE IL 23 APRILE 2021, SONO CONSENTITI SOLO
NEI TERRITORI QUALIFICATI COME “ZONA GIALLA” E SOLTANTO ALL'APERTO.**



A partire da lunedì 18 gennaio 2021 i Centri Federali Territoriali hanno ripreso l'attività tecnica attraverso una struttura di allenamento sviluppata nel rispetto delle caratteristiche individuali previste dalle disposizioni governative in merito al contenimento della diffusione del virus COVID-19.

Con l'introduzione del nuovo Decreto-Legge, le cui disposizioni si applicano a decorrere da lunedì 26 Aprile 2021, nei territori qualificati come "Zona Gialla", è consentito lo svolgimento all'aperto di qualsiasi attività sportiva anche di squadra e di contatto.

Nel rispetto delle normative e dei protocolli sanitari in essere, laddove possibile, le attività tecniche dei Centri Federali Territoriali si svolgeranno prevedendo proposte che possono richiedere il contatto tra i giocatori e le giocatrici coinvolti/e nelle attività tecniche.

Nei territori qualificati come "Zona Arancione", continueranno a svolgersi le attività con format di tipo individuale scelte tra quelle presentate negli esercizi elaborati dallo staff tecnico del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC.

I documenti che propongono le attività in forma individuale possono essere scaricati dal seguente link: <https://www.youcoach.it/it/figc/documenti>

Al fine di tutelare la salute di tutti i soggetti coinvolti negli allenamenti svolti all'interno dei Centri Federali Territoriali continuano ad essere applicate le disposizioni contenute nei protocolli in essere con la finalità di ridurre le possibilità di contagio. Si riportano di seguito le principali indicazioni per le quali si fa comunque riferimento ai documenti ufficiali pubblicati:

- **Accesso contingentato presso la struttura del Centro Federale e permesso d'ingresso riservato solo allo staff tecnico, ai collaboratori organizzativi ed agli atleti.**
- **Misurazione della temperatura e registrazione delle presenze prima dell'ingresso presso l'impianto sportivo.**
- **Consegna del modello di Autocertificazione debitamente compilato e firmato.**
- **Divieto di utilizzare gli spogliatoi.**
- **Divieto di accesso di pubblico presso l'impianto sportivo.**
- **Pause dell'allenamento organizzate con distanziamento tra giocatori ed utilizzo esclusivo di borracce personali.**
- **Mascherina da indossare in ingresso e uscita dall'impianto sportivo e in tutti i momenti nei quali gli atleti non sono impegnati attivamente nell'attività in campo.**
- **Per i membri dello staff: mantenere il distanziamento e indossare sempre la mascherina.**
- **Igienizzazione frequente delle mani.**
- **Pulizia/igienizzazione/sanificazione dei materiali e degli ambienti.**
- **Corretta gestione degli infortuni.**



STRUTTURA DELL'ALLENAMENTO



90 minuti

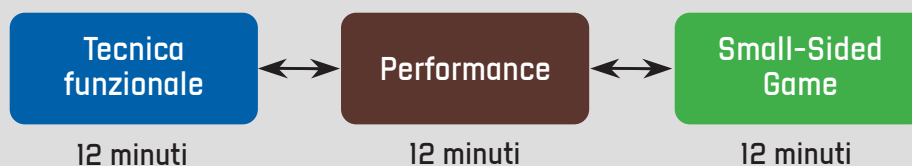


48 giocatori

U14M/U15F

Pre-allenamento

FASE 1: STAZIONI 1, 2, 3



Stazione 1
Stazione 2

24 minuti

Attivazione portieri

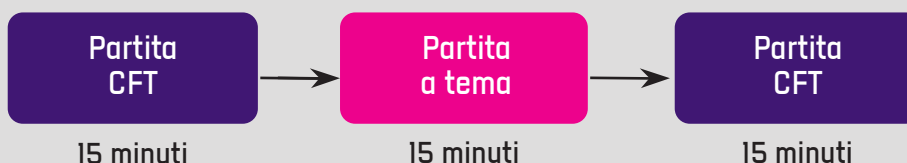
24 minuti

Stazione 3

12 minuti

Pausa 4 minuti

FASE 2: STAZIONI 4, 5, 6



Stazione 4

15 minuti

Stazione 5

15 minuti

Stazione 6

15 minuti

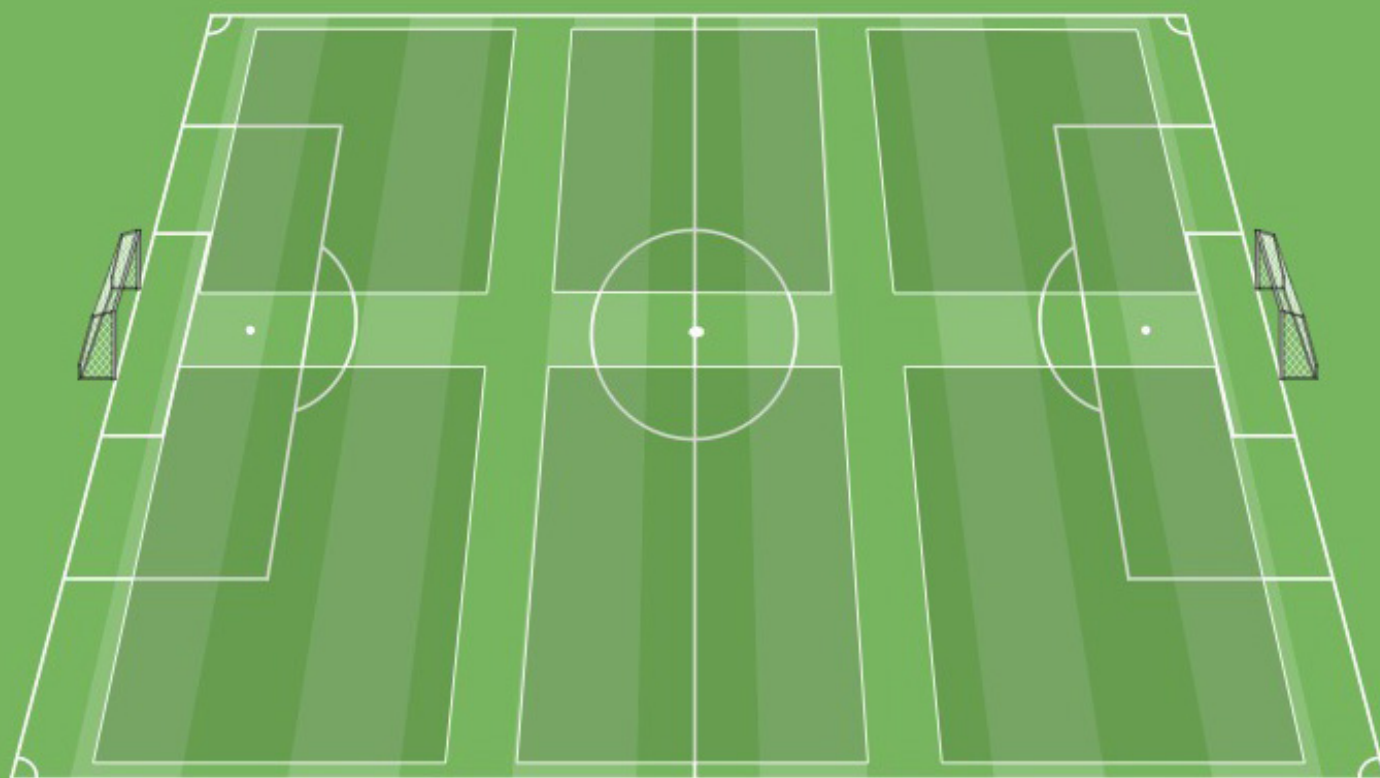
Attivazione portieri: 3 stazioni da 8 minuti ciascuna, contemporanee alle prime 2 stazioni dei giocatori di movimento.

Riunione post allenamento: “La relazione al centro”

Attraverso quali atteggiamenti/comportamenti/strategie possiamo generare le condizioni affinché i nostri atleti sviluppino senso di appartenenza, coinvolgimento attivo e interdipendenza positiva? E noi dello staff ci percepiamo come parte di una squadra? Quali risorse mettiamo in campo per raggiungere tale obiettivo?



FASE 1 - ORGANIZZAZIONE DEL CAMPO



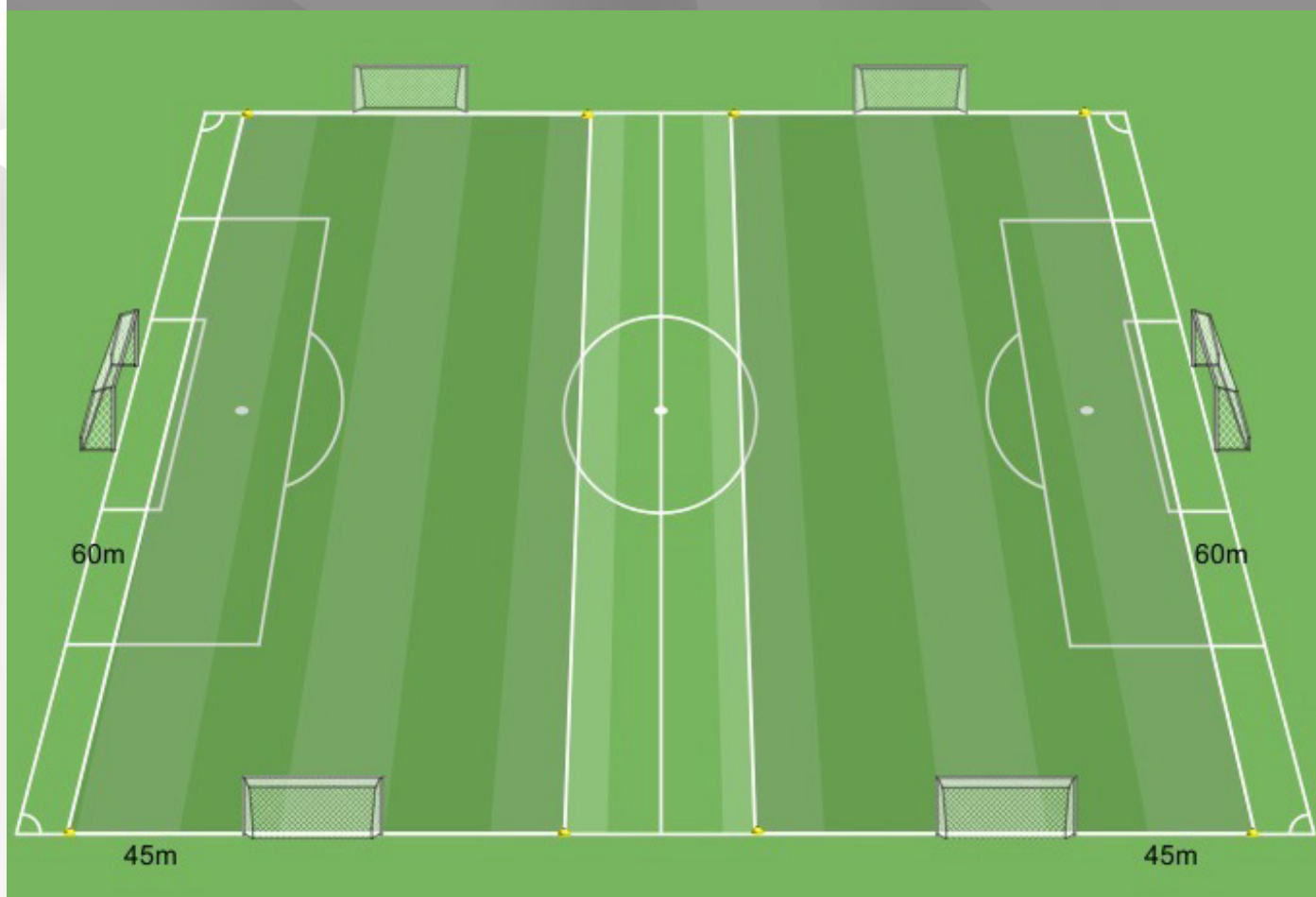
ORGANIZZAZIONE DELLA FASE 1

GENERALI	SINGOLO CAMPO	
2 Campi di gioco	Tecnica funzionale	20x32 metri
2 Campi di gioco	Performance	16x30 metri
2 Campi di gioco	Small-Sided Games	20x14 metri

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Giocatori per singolo campo	8
Sequenza stazioni	randomizzata
Durata singola stazione	12 minuti
Attivazione portieri	3 stazioni da 8 minuti ciascuna, contemporanee alle prime 2 stazioni dei giocatori di movimento

FASE 2 - ORGANIZZAZIONE DEL CAMPO



ORGANIZZAZIONE DELLA FASE 2

GENERALI	SINGOLO CAMPO	
2 Campi di gioco	Partita a Tema / Partita CFT	45x60 metri
INFORMAZIONI AGGIUNTIVE		
Giocatori per singolo campo	24	
Durata singola stazione	15 minuti	
Modalità di gioco	9 contro 9	

ATTIVAZIONE TECNICA PORTIERI



Obiettivo:
Tecnica di parata



24 minuti

Prima proposta

8 minuti

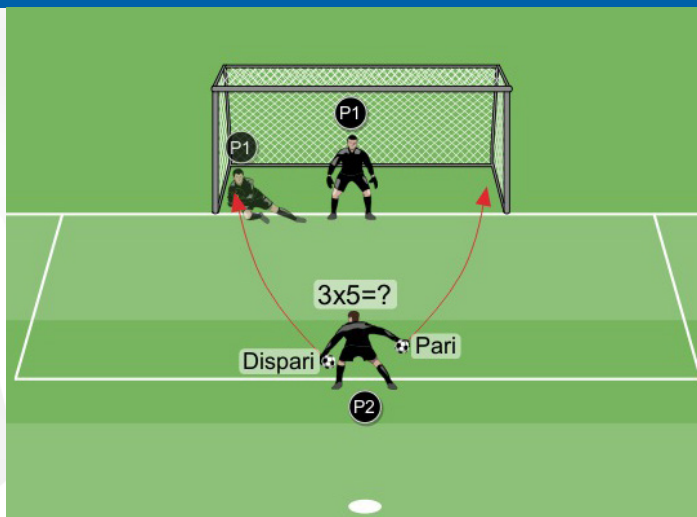
1 - Globale/esplorativo

Descrizione

Si effettua un'attività di reazione ad uno stimolo e successiva parata. P1 si posiziona in prossimità della linea di porta mentre P2 (in possesso di 2 palloni tenuti in mano) si colloca al limite dell'area del portiere.

Regole

- Il pallone tenuto nella mano destra da P2 è abbinato a dei numeri pari mentre quello tenuto nella mano sinistra è associato a dei numeri dispari.
- P2 lancia in aria, contemporaneamente, i due palloni in suo possesso, pronunciando ad alta voce un'operazione che il portiere deve risolvere andando ad intercettare la palla ad esso corrispondente.
- Dopo 4 minuti si invertono i ruoli di gioco.



Comportamenti privilegiati

- Reagire rapidamente all'operazione proposta dal compagno andando a tuffarsi sulla palla corretta.
- P2 varia la modalità di lancio dei palloni manifestando fantasia ed iniziativa.

Seconda proposta

8 minuti

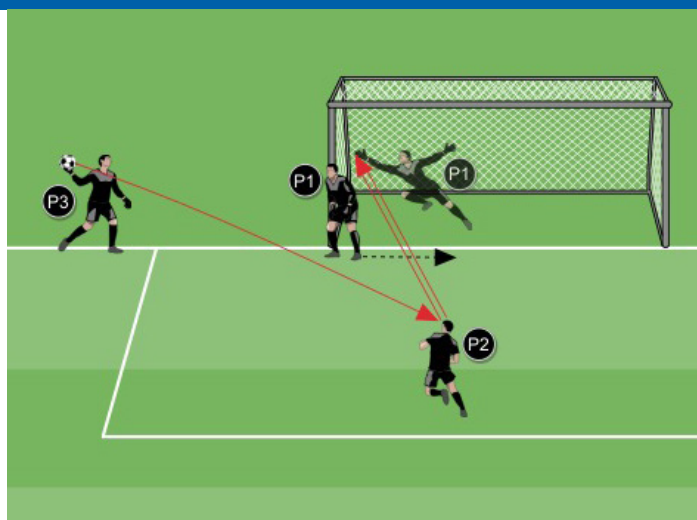
2 - Analitico

Descrizione

P1 si posiziona in prossimità di un palo della porta regolamentare mentre P2 si posiziona al limite dell'area di rigore. P3 si posiziona sulla linea di fondo campo, come da immagine, con una palla in mano. Si effettua un'attività di lancio della palla e colpo di testa.

Regole

- P3 lancia una palla tesa con le mani nella direzione della testa di P2.
- P1, dopo un breve spostamento, deve intercettare una palla colpita di testa da P2.
- Il lancio della palla deve essere eseguito di destro da destra, mentre va svolto di sinistro da sinistra.
- Dopo ogni tentativo, invertire i ruoli di gioco.
- Dopo 4 minuti cambiare lato della porta.



Comportamenti privilegiati

- Colpire la palla di testa con forza prendendo lo specchio della porta.
- Dimostrare di saper reagire velocemente dopo il colpo di testa per effettuare l'intervento in parata.

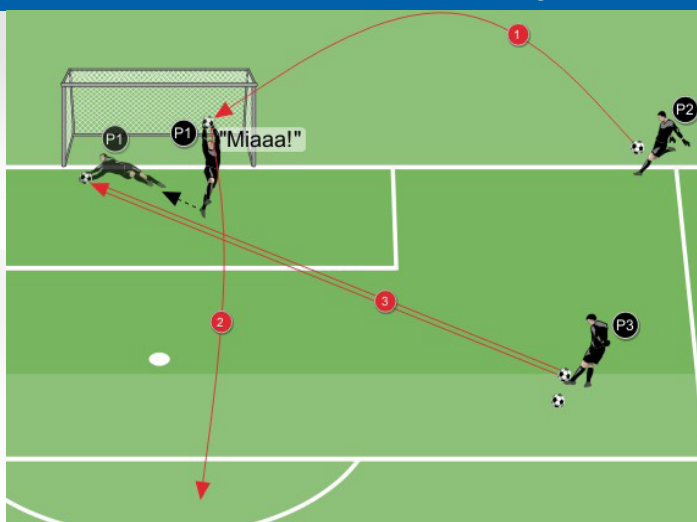
3 - Situazionale

Descrizione

P1 si posiziona in porta. P2 si colloca lungo la linea di fondo campo in possesso di una palla. P3 si posiziona in diagonale, come da disegno, all'interno dell'area di rigore. Si effettua un'attività di uscita alta con respinta di pugni e successivo tiro in porta.

Regole

- P2 calcia al volo la palla che tiene in mano (con traiettoria a parabola alta). P1 deve respingere il tiro del compagno con i pugni.
- P3, in seguito all'intervento di P1, sviluppa un'azione con l'obiettivo di fare gol.
- P3 può agire a suo piacimento, andando al tiro o provando l'azione individuale di 1 contro 1.
- Dopo ogni minuto di gioco si ruotano i ruoli dei 3 portieri.
- Dopo 4 minuti si cambia lato di gioco.
- L'intervento da parte di P1 sulla palla a parabola va sempre anticipato attraverso un segnale verbale: "Mia!"..



Comportamenti privilegiati

- P1, sul rilancio di P2, colpisce la palla nel punto più alto possibile.
- P1 ritrova subito il corretto posizionamento in porta in seguito all'uscita alta.

**Ambito
TECNICO****Contenitore
TECNICA FUNZIONALE****COMBINAZIONE DINAMICA
PER TIRO**

12 minuti



20x32 metri



8 giocatori

Chiavi della conduzione

Forniamo soluzioni alternative rispetto ai nostri compagni!



Orientamento utile

Descrizione

I giocatori si dispongono inizialmente come da figura: 3 dietro al vertice di partenza dell'azione, 3 all'interno del rettangolo preso come riferimento per la combinazione di tiro, uno al vertice opposto rispetto alla partenza dell'azione, un portiere. Ognuno dei 3 giocatori sul vertice di partenza è in possesso di un pallone. Si svolge una combinazione di gestualità tecniche con l'obiettivo di realizzare una serie di azioni di finalizzazione verso una porta.

Regole

- L'obiettivo dell'attività è quello di sviluppare un'azione per andare a finalizzare verso la porta difesa dal portiere scegliendo la combinazione di passaggi all'interno del rettangolo in base a dei codici comunicativi condivisi. Al fine di sviluppare l'azione di tiro può essere coinvolto anche il giocatore che inizialmente si trova sul vertice opposto del rettangolo di riferimento.
- La combinazione di passaggi è libera (non c'è un numero di trasmissioni di palla obbligatorie né una sequenza da rispettare), ma va effettuata seguendo una serie di indicazioni quali:
 - Esecuzione rapida senza un numero di tocchi imposto.
 - Ricerca di uno sviluppo semplice e fluido ("do palla dove vedo" non costituisce un obbligo ma solo un suggerimento) dove vengono presi in considerazione posture di ricezione, movimenti e soluzioni offerte dai compagni.
 - Sono auspicabili movimenti a "sostegno" del giocatore in possesso, movimenti ad aprirsi verso la direzione di gioco desiderata, sovrapposizioni e altri movimenti senza palla che permettono di identificare linee di passaggio utili a raggiungere l'obiettivo della combinazione.

MODALITÀ DI ESECUZIONE DELLE ROTAZIONI AL TERMINE DI OGNI AZIONE:

- Il giocatore che comincia l'azione entra all'interno dello spazio e può essere coinvolto nella combinazione successiva.
- Chi ha realizzato il tiro in porta prende la palla e si dirige rapidamente in fondo alla fila dei compagni sul vertice di inizio dell'azione.
- Il giocatore che si trovava secondo della fila all'inizio della prima azione comincia una nuova combinazione nel momento in cui i compagni si sono disposti correttamente nello spazio di gioco.

NOTA: Qualora lo spazio a propria disposizione lo permetta, dopo 6 minuti di attività lo svolgimento delle combinazioni viene realizzato dal lato opposto rispetto a quello sul quale è stato svolto (prendendo come riferimento la figura, da destra a sinistra).

Comportamenti privilegiati

- Riconoscere l'ubicazione dei compagni fornendo soluzioni alternative che permettano più opportunità di scelta da parte del possessore di palla.
- Trovare le distanze corrette dai compagni in possesso palla al fine di favorire i tempi di passaggio e ricezione (evitare di "schiacciarsi" sul giocatore che effettua il passaggio).



**Ambito
MOTORIO****Contenitore
PERFORMANCE**

Coordinazione



12 minuti



16x30 metri



8 giocatori

Prima proposta

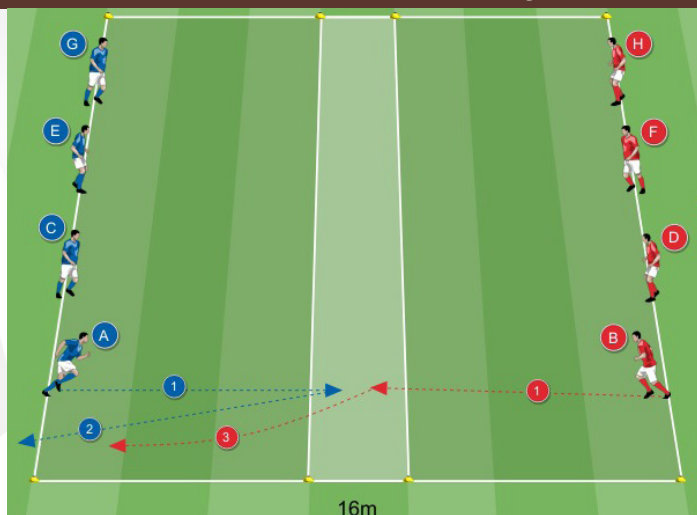
4 minuti

Esercitazione induttiva**Descrizione**

I giocatori si sfidano a coppie. I due giocatori scattano verso l'area centrale. Arrivando al centro, uno dei due a turno effettua uno sprint in direzione della linea dalla quale è partito o verso quella dalla quale è partito l'avversario. L'altro giocatore cerca di toccare l'avversario prima che questo raggiunga la linea d'arrivo.

Regole

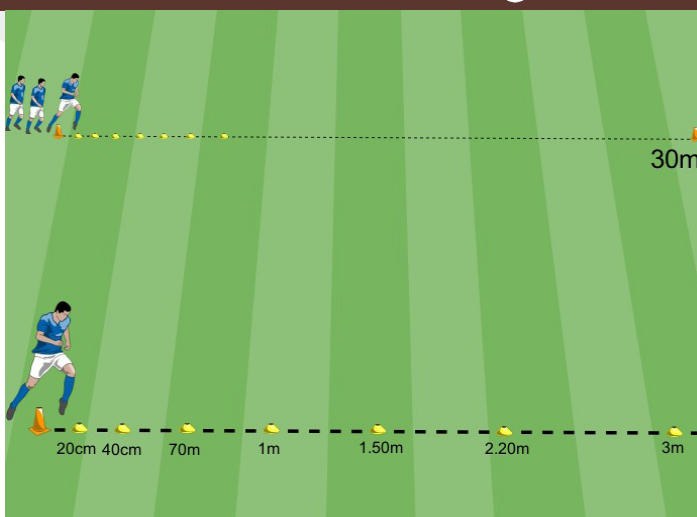
- Il giocatore in attacco guadagna un punto se riesce a raggiungere una delle due linee di meta senza essere toccato dall'avversario.
- Il giocatore in difesa può guadagnare un punto toccando l'avversario prima che questo raggiunga la linea meta.
- I giocatori ripetono lo stesso esercizio due volte scambiandosi i ruoli prima di ruotare in maniera da sfidare nuovi avversari.
- Nel secondo turno di gioco le coppie si cambiano: A, C, E, e G rimangono nelle loro posizioni mentre B, D, F e H scalano di una posizione.

**Seconda proposta**

4 minuti

Esercitazione didattica**Descrizione**

I giocatori eseguono uno sprint di 30 metri incrementando l'ampiezza degli appoggi. I cinesini sono posti a circa 20cm, 40cm, 70cm, 1m, 1,5m, 2,2m, 3m. L'esercizio si ripete anche nel senso opposto facendo così sperimentare ai giocatori anche la fase di decelerazione.



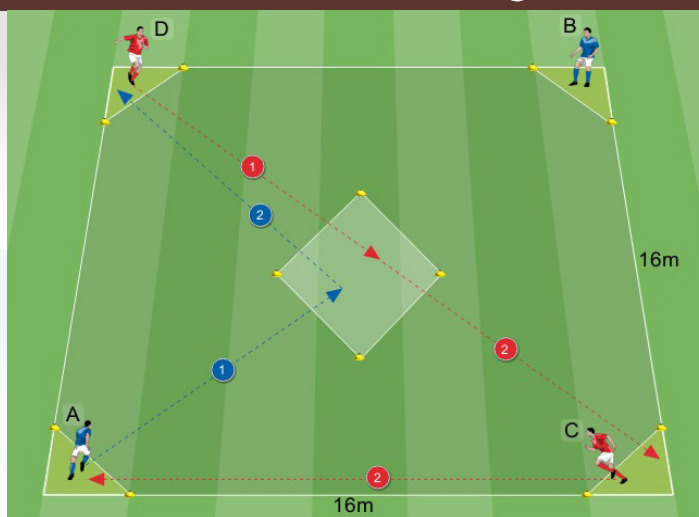
Esercitazione situazionale

Descrizione

I giocatori si sfidano a coppie. A e B giocano contro C e D. Un giocatore per squadra parte in sprint verso il rombo posizionato al centro e dal centro torna verso una porta libera. Gli altri due giocatori, allo stesso tempo, decidono se rimanere fermi o scattare verso una porta libera senza passare dal centro.

Regole

- La prima squadra che porta tutti e due i giocatori alle porte libere fa un punto.
- La partenza viene data a turno da uno dei quattro giocatori.



Ambito
FINALIZZAZIONE
Contenitore
SMALL-SIDED GAMES
SSG 2 CONTRO 2 MULTIPLIO

 12 minuti


 20x14 metri


 8 giocatori

Chiavi della conduzione

Posso essere d'aiuto sull'altro campo?



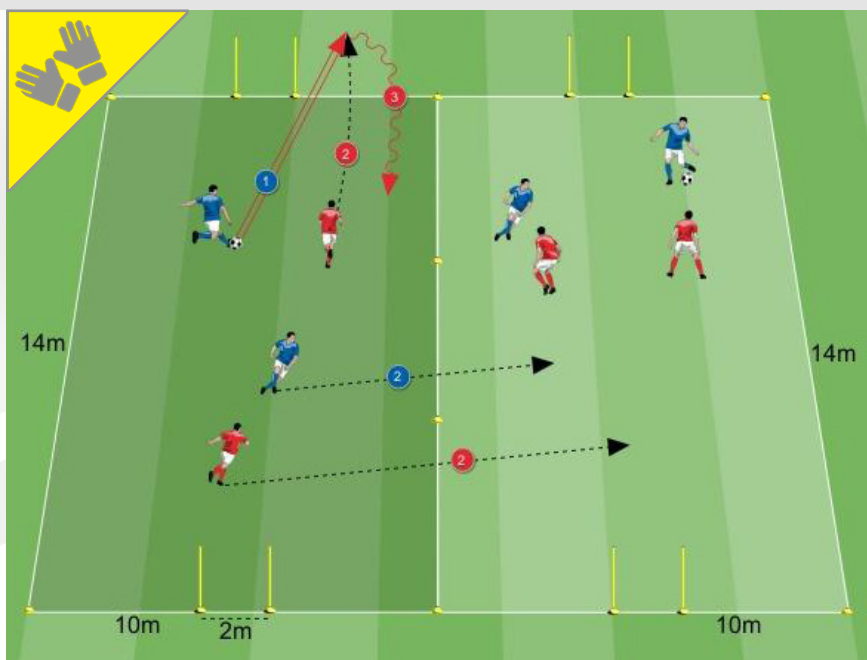
Continuità di gioco

Descrizione

In ognuno dei 2 campi (contigui) delimitati si gioca un 2 contro 2 con l'obiettivo di realizzare una rete nella porta avversaria. Si svolgono 4 turni di gioco della durata di 3 minuti ciascuno, al termine di ogni turno vengono cambiati gli accoppiamenti dei giocatori. I giocatori, pur giocando 2 partite distinte che coinvolgono 4 gruppi apparentemente separati gli uni dagli altri, appartengono a due sole squadre (identificate attraverso casacche dello stesso colore). Al termine di ogni turno di gioco viene sommato il punteggio acquisito nelle due sfide dalle coppie di ogni squadra decretando così i vincitori della singola partita.

Regole

- Nei momenti in cui la palla esce fuori dal campo di gioco (ad esempio in seguito ad una conclusione in porta oppure al contrasto in un duello), i giocatori che non devono riprendere l'azione, possono decidere di aiutare i compagni del campo adiacente. È possibile aiutare i compagni sia in fase offensiva che difensiva, con 1 oppure con tutti e 2 gli elementi della squadra. Se una squadra impegnata nel recupero del pallone, al proprio rientro in campo, si dovesse trovarsi senza avversari (in quanto hanno entrambi scelto di aiutare i compagni sul campo adiacente), potrà riprendere l'azione di gioco senza dover aspettare di ricevere un'opposizione.
- Le rimesse laterali si battono partendo in conduzione dal punto in cui la palla è uscita (al fine di permettere la ripresa del gioco, l'avversario deve posizionarsi ad una distanza minima di 2 metri dal battitore).
- Non è previsto lo svolgimento dei calci d'angolo, se la palla esce per tre volte oltre la linea di porta avversaria si effettua un "calcio libero" (battuto dalla propria linea di porta) senza opposizione da parte dell'avversario.


Comportamenti privilegiati

- Osservare la situazione di gioco nel campo adiacente.
- Essere in grado di valutare le condizioni in cui conviene rimanere all'interno del proprio campo oppure andare nell'altro per aiutare i compagni.

Comportamenti privilegiati dei portieri

- Avere una buona visione periferica riconoscendo rapidamente le situazioni sul campo adiacente.
- Dirigere e incentivare i compagni a sfruttare efficacemente la regola che permette lo spostamento da un campo all'altro.

Ambito
GARAContenitore
PARTITA 9 CONTRO 9

PARTITA CFT 9 CONTRO 9



15 minuti



45x60 metri



6x2 metri



18 giocatori

Chiavi della conduzione

Come/Quando attacchiamo la profondità?



Atteggiamento propositivo

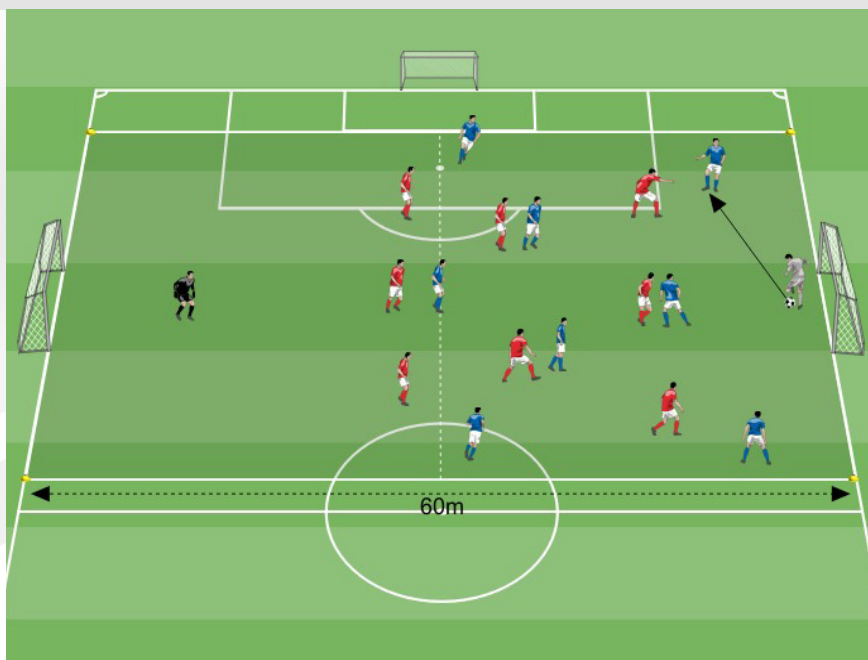
Descrizione

Entrambe le squadre si schierano con il modulo 1-3-2-3. La disposizione dei giocatori permette di:

- aumentare i duelli 1 contro 1;
- favorire la collaborazione delle catene laterali;
- avere una lettura semplificata delle superiorità ed inferiorità numeriche in ogni zona del campo.

Regole

- In questa partita è previsto il fuorigioco come da regolamento del giuoco del calcio



Comportamenti privilegiati

- I giocatori in possesso palla riconoscono l'ubicazione dell'attaccante che è orientato in modo favorevole all'attacco della profondità e lo spazio dietro la linea difensiva avversaria così da trasmettergli palla quando questo è aperto ed ha spazio sufficiente tra l'ultimo difendente e la porta.
- L'attaccante riconosce la posizione del difendente ed il momento in cui il compagno trasmette palla effettuando l'inserimento nello spazio partendo da una posizione di movimento e nel tempo corretto al fine di non andare in fuorigioco.

Ambito
CONOSCENZA DEL GIOCO
Contenitore
PARTITA A TEMA
PARTITA A TEMA
SCELTA AUTONOMA


15 minuti



45x60 metri



6x2 metri



18 giocatori

Chiavi della conduzione

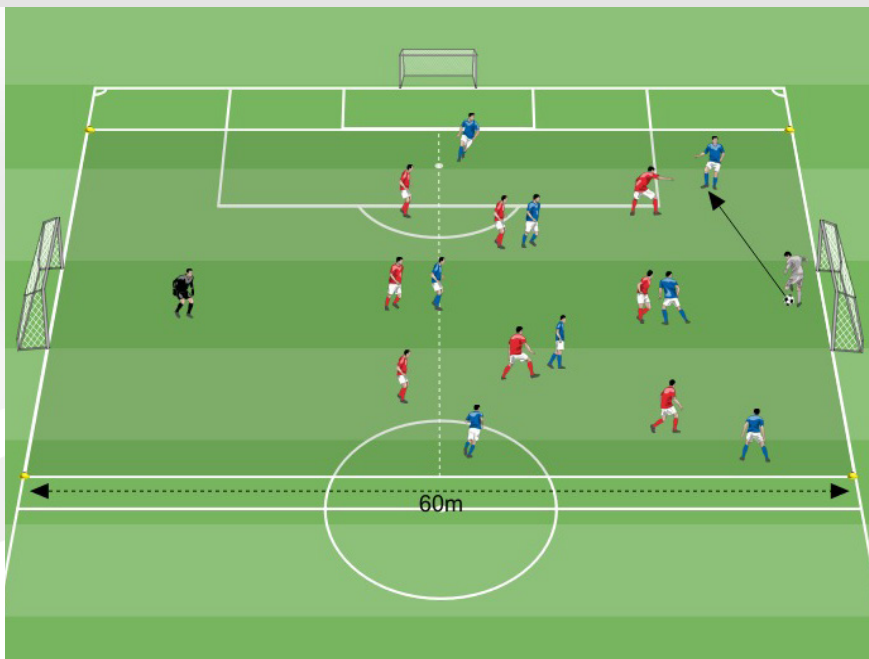
Descrizione

Si gioca una partita a tema 9 contro 9. Entrambe le squadre si schierano con il modulo 1-3-2-3. La disposizione dei giocatori permette di:

- aumentare i duelli 1 contro 1;
- favorire la collaborazione delle catene laterali;
- avere una lettura semplificata delle superiorità ed inferiorità numeriche in ogni zona del campo.

Regole

- Il tema della partita viene scelto autonomamente dagli staff tecnici dei CFT in base all'osservazione dei comportamenti dei giocatori avvenuti durante la partita precedente.


Comportamenti privilegiati
Nome della proposta:
Regole:

Ambito
GARAContenitore
PARTITA 9 CONTRO 9

PARTITA CFT 9 CONTRO 9



15 minuti



45x60 metri



6x2 metri



18 giocatori

Chiavi della conduzione

Come/Quando attacchiamo la profondità?



Atteggiamento propositivo

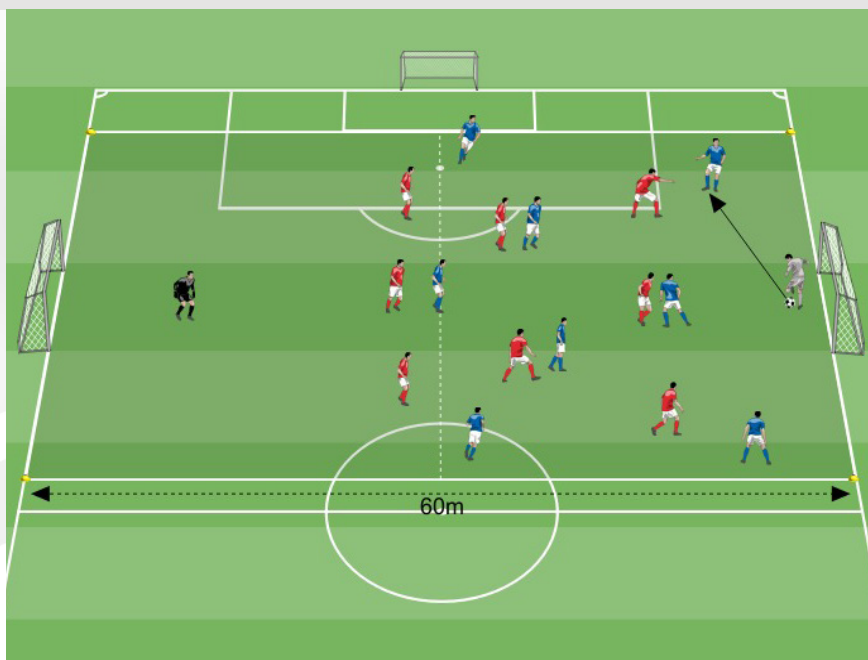
Descrizione

Entrambe le squadre si schierano con il modulo 1-3-2-3. La disposizione dei giocatori permette di:

- aumentare i duelli 1 contro 1;
- favorire la collaborazione delle catene laterali;
- avere una lettura semplificata delle superiorità ed inferiorità numeriche in ogni zona del campo.

Regole

- In questa partita è previsto il fuorigioco come da regolamento del giuoco del calcio



Comportamenti privilegiati

- I giocatori in possesso palla riconoscono l'ubicazione dell'attaccante che è orientato in modo favorevole all'attacco della profondità e lo spazio dietro la linea difensiva avversaria così da trasmettergli palla quando questo è aperto ed ha spazio sufficiente tra l'ultimo difendente e la porta.
- L'attaccante riconosce la posizione del difendente ed il momento in cui il compagno trasmette palla effettuando l'inserimento nello spazio partendo da una posizione di movimento e nel tempo corretto al fine di non andare in fuorigioco.

NOTE ORGANIZZATIVE GENERALI

- Il Pre-allenamento consiste in un'attività appartenente al Contenitore di Tecnica in Movimento svolta in modalità autonoma o semi-strutturata: all'arrivo dei giocatori in campo, questi svolgono proposte di tipo tecnico sia a carattere individuale che a piccoli gruppi.
- L'allenamento è suddiviso in 2 fasi intervallate da una pausa. La fase 1 prevede 3 stazioni della durata di 12 minuti ciascuna, la pausa tra le 2 fasi è di 4 minuti, la fase 2 prevede 3 partite 9 contro 9 della durata di 15 minuti ciascuna.
- Al termine della fase 1 vengono tolti i campi utilizzati per le stazioni e preparati i 2 campi 9 contro 9 previsti per la fase 2.
- All'inizio dell'allenamento le porte da utilizzare nella fase 2 devono essere già collocate per delimitare i campi delle partite.

Fase 1

- Questa fase prevede la realizzazione di 6 campi di gioco: 2 per la Tecnica Funzionale; 2 per la Performance; 2 per il Gioco di Posizione o lo Small Sided Game (a seconda dell'attività prevista in quello specifico allenamento). Le 6 stazioni vengono svolte in contemporanea. Tecnica Funzionale e Performance sono sempre presenti in ogni fase 1 dell'allenamento CFT, Gioco di Posizione e Small Sided Game invece si svolgono a settimane alterne.
- I partecipanti all'allenamento vengono divisi in 6 gruppi da 8 giocatori. Al termine dei 12 minuti previsti per ogni stazione i gruppi ruotano andando a svolgere la stazione successiva. Al termine del terzo turno ogni giocatore avrà completato tutte le attività previste nella fase 1.
- Ogni stazione della fase 1 è pensata per 8 giocatori tuttavia, nel caso in cui il numero dei presenti costringa a costituire gruppi di numero superiore o inferiore ad 8, vengono apportate le opportune modifiche (aumentando o diminuendo il numero di giocatori e/o gli spazi), mantenendo invariata la struttura dell'esercitazione.
- L'attivazione tecnica dei portieri è condotta dall'allenatore dei portieri, dura 24 minuti ed inizia in contemporanea rispetto all'attività dei giocatori di movimento. Durante la terza stazione e nel corso di tutte le altre successive stazioni dell'allenamento i portieri svolgono le attività previste assieme ai giocatori di movimento.
- Lo svolgimento delle 3 stazioni previste nella fase 1 avviene in modalità randomizzata, la sequenza esecutiva delle attività non è predefinita.

Fase 2

- I 48 partecipanti all'allenamento vengono divisi in 4 squadre da 12 giocatori ciascuna e svolgono 3 partite distinte da 15 minuti.
- In ognuno dei 2 campi si svolgono 3 partite 9 contro 9. Le 2 partite si svolgono in contemporanea su entrambi i campi di gioco. La sequenza attraverso la quale vengono proposte le partite è la seguente: Partita CFT - Partita a Tema - Partita CFT.
- La Partita a Tema viene scelta autonomamente dallo Staff tecnico dei CFT in base alle osservazioni fatte durante la prima partita CFT. La tipologia di partita può essere scelta tra quelle già proposte negli allenamenti CFT degli anni precedenti oppure può anche essere inventata dallo Staff tecnico.
- La Partita CFT ha tutte le caratteristiche della Partita 9 contro 9 già proposta all'interno degli allenamenti svolti nei CFT: dimensioni del campo, rispetto del modulo 1-3-2-3, vietato utilizzo delle mani nel retro-passaggio al portiere. Rispetto alle indicazioni del C.U. N°1 viene applicata la regola del fuorigioco così come previsto nel calcio 11 contro 11.
- Indicazioni per i giocatori in panchina: mentre i 9 giocatori di ogni squadra sono impegnati nello svolgimento della partita, i 3 eccedenti hanno 2 soluzioni distinte per tenersi attivi (le attività proposte possono essere applicate a settimane alterne):
 - Svolgere un'attività predisposta e condotta dal preparatore atletico (stazione di Performance) o da un allenatore (Tempo Supplementare).

- Svolgere un compito motorio/tecnico con un determinato numero di ripetizioni (ad esempio un percorso tecnico o motorio da realizzare un definito numero di volte). Al termine dell'attività prevista ogni giocatore effettua autonomamente la sostituzione* con un compagno di squadra coinvolto nella partita.

**Al fine di garantire l'autonomia nella sostituzione tra giocatori viene proposta la seguente soluzione: ai giocatori di ogni squadra viene affidato un numero progressivo da 1 a 12 che identifica la sequenza di sostituzione senza rendere necessario l'intervento da parte dell'allenatore. Il primo dei 3 giocatori in panchina che termina il proprio "compito" (tecnico o motorio che sia) entra in campo al posto del compagno numero 1, il secondo entra al posto del numero 2 e così via fino al numero 12, per poi riprendere la stessa sequenza.*

ALTRE NOTE

- Under 15 e Under 14 svolgono tutte le attività tecniche previste attraverso dei gruppi d'età misti.
- Le dimensioni dei campi si intendono larghezza x lunghezza.
- Si ricorda che per l'arbitraggio delle partite 9 contro 9 va incentivata la collaborazione con l'Associazione Italiana Arbitri.



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
Via Po, 36 - 00198 - ROMA

