



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

LAZIO

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZION SPORTIVE  
SCOLASTICHE DI CALCIO A 5 2024/25**

**Scuola Secondaria di II Grado - Categoria ALLIEVI\_ALLIEVE**

**FORMULA DI SVOLGIMENTO E TEMPI DI GIOCO**

**ALLIEVE: 30 squadre divise in 12 gruppi**

6 gruppi da tre squadre – 6 gruppi da due squadre

Accedono alle fasi successive le vincenti di ogni raggruppamento

**Gruppi a due squadre**

- Si disputerà una gara ad eliminazione diretta.
- La durata dell'incontro è di 40 minuti, suddivisi in 4 tempi di 10 minuti ciascuno.
- Fra il 2° e il 3° tempo è previsto un intervallo di 10 minuti con inversione del campo.
- Ciascuna squadra può richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gioco.

In caso di parità, non sono mai previsti i tempi supplementari. Come riportato nel Progetto Tecnico vale la norma del passaggio alla fase successiva della squadra che totalizza la minore media delle età dei componenti (gg/mm/aa).

**Gruppi a tre squadre**

Per determinare la sequenza degli incontri verrà effettuato un sorteggio sul campo.

Si riporta di seguito lo schema da seguire:

a) gara 1)	squadra A – squadra B	riposa: squadra C
b) gara 2)	squadra C - perdente gara 1	riposa: vincente gara 1
c) gara 3)	squadra C - vincente gara 1	riposa: perdente gara 1

Per determinare la squadra vincente, si terrà conto del seguente criterio di assegnazione dei punti: **3** punti per la vittoria, **1** punto in caso di pareggio, **0** punti per la sconfitta.

In caso di parità, al termine degli incontri previsti, verranno considerati, nell'ordine, i seguenti criteri:

1. risultato conseguito nello scontro diretto
2. miglior differenza reti
3. maggior numero di goal segnati



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**  
**SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**  
LAZIO

4. classifica disciplina in base ai provvedimenti adottati nel torneo
  5. minore età media dei giocatori
  6. sorteggio
- Ogni incontro si disputerà con la formula di 2 tempi di 10 minuti ciascuno senza intervallo, con cambio campo al termine del primo tempo.
  - Tra un incontro e il successivo è previsto un intervallo di 10 minuti.
  - In caso di rinuncia o mancata presentazione presso il campo di gara di una Istituzione Scolastica, l'incontro tra le due squadre presenti verrà disputato con formula descritta per i gruppi a due squadre.
  - Ciascuna squadra può richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gioco.

**ALLIEVI: 70 squadre divise in 26 gruppi**

18 gruppi da tre squadre – 8 gruppi da due squadre

Accedono alle fasi successive le vincenti di ogni raggruppamento

**Gruppi a due squadre**

- Si disputerà una gara ad eliminazione diretta.
- La durata dell'incontro è di 60 minuti, suddivisi in 4 tempi di 15 minuti ciascuno.
- Fra il 2° e il 3° tempo è previsto un intervallo di 10 minuti con inversione del campo.
- Ciascuna squadra può richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gioco.
- In caso di parità, non sono mai previsti i tempi supplementari. Come riportato nel Progetto Tecnico vale la norma del passaggio alla fase successiva della squadra che totalizza la minore media delle età dei componenti (gg/mm/aa).

**Gruppi a tre squadre**

Per determinare la sequenza degli incontri verrà effettuato un sorteggio sul campo.

Si riporta di seguito lo schema da seguire:

- |            |                             |                         |
|------------|-----------------------------|-------------------------|
| d) gara 1) | squadra A – squadra B       | riposa: squadra C       |
| e) gara 2) | squadra C - perdente gara 1 | riposa: vincente gara 1 |
| f) gara 3) | squadra C - vincente gara 1 | riposa: perdente gara 1 |

Per determinare la squadra vincente, si terrà conto del seguente criterio di assegnazione dei punti: **3** punti per la vittoria, **1** punto in caso di pareggio, **0** punti per la sconfitta.



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**  
**SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**  
LAZIO

In caso di parità, al termine degli incontri previsti, verranno considerati, nell'ordine, i seguenti criteri:

1. risultato conseguito nello scontro diretto
  2. miglior differenza reti
  3. maggior numero di goal segnati
  4. classifica disciplina
  5. in base ai provvedimenti adottati nel torneo
  6. minore età media dei giocatori
  7. sorteggio
- Ogni incontro si disputerà con la formula di due tempi di 15 minuti ciascuno senza intervallo, con cambio campo al termine del primo tempo.
  - Tra un incontro e il successivo è previsto un intervallo di 10 minuti.
  - In caso di rinuncia o mancata presentazione presso il campo di gara di una Istituzione Scolastica, l'incontro tra le due squadre presenti verrà disputato con formula descritta per i gruppi a due squadre.
  - Ciascuna squadra può richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gioco.

### **REGOLE DI BASE**

- ✓ Alla fine dell'incontro tutte/i le/i giocatrici/tori devono aver giocato almeno uno dei tempi di gioco.
- ✓ Alla squadra che non avrà ottemperato alla norma verrà comminata la punizione sportiva della perdita dell'incontro con il risultato di 0 – 6.
- ✓ Non esiste fuorigioco.
- ✓ Si gioca con pallone a rimbalzo controllato.
- ✓ Il tempo di attesa, rispetto all'orario di appuntamento, è fissato in 20 minuti. In caso di mancata presentazione entro tale termine la squadra assente verrà considerata rinunciataria.

### **REGOLA**

#### **DEL RETROPASSAGGIO**

Il retropassaggio al portiere è consentito in qualsiasi momento, e per quante volte si ritiene opportuno, ma il pallone potrà essere giocato esclusivamente con i piedi.  
Questa disposizione sarà in vigore fino al termine della fase di qualificazione (finali provinciali escluse).

#### **FALLI CUMULATIVI**

I falli cumulativi **NON** vengono conteggiati

Questa disposizione sarà in vigore fino al termine della fase di qualificazione (finali provinciali escluse).



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**  
**SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**  
LAZIO

### **COMPOSIZIONE SQUADRE**

In deroga quanto riportato nella scheda tecnica, ogni squadra ha l'obbligo di presentarsi con un minimo di 8 fino ad un massimo di 10 calciatori/trici.

### **RILANCIO DEL PORTIERE**

E' consentito il rilancio del portiere oltre la linea di metà campo sia con le mani che con i piedi.