



evolution
programme

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

TORNEO U13 FUTSAL ELITE

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 – Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco sono quelle previste dal Regolamento di Calcio a 5 (25≈42m x 15≈25 m).
Dimensioni delle porte: 3 x 2 metri (porte regolamentari per Calcio a 5).
Dimensione area di rigore: Area regolamentare Calcio a 5

Art. 2 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero “3 a rimbalzo controllato”.

Art. 3 – Modalità di svolgimento e durata delle gare

Il concentramento finale a quattro squadre si svolgerà mediante girone all'italiana e incontri di sola andata. Le squadre si confronteranno in Gare di Calcio a 5.

Le gare si svolgeranno in 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno non effettivi. Oltre ai 3 tempi di gioco è previsto lo svolgimento di un gioco a confronto scelto tra quelli proposti nel Progetto #FutsalChallenge allegato. Per la Fase finale si utilizzerà il gioco n.4 denominato “PIVOT GOL vs PIVOT META”.

La regola relativa al ‘retropassaggio al Portiere’ verrà applicata integralmente, come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, per cui il portiere, ad esempio, non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un passaggio di un compagno di squadra, con applicazione del divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio).

Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato e deve poter giocare senza essere contrastato.

La Rimessa da fondocampo dovrà essere effettuata con le mani da parte del portiere. Non è concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversario. È concessa la possibilità di richiedere 1 Time-out di 1' per squadra per tempo.

Art. 4 – Sostituzione dei giocatori

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, purché a gioco fermo.

Festa regionale Under 13 FUTSAL elite

Modalità Organizzazione della festa finale

Le quattro squadre qualificate (META CATANIA – VIAGRANDE C/5 – VIVI DON BOSCO – JUNIOR SPORT LAB) effettueranno una gara fuori concentramento.

3 tempi da 15 minuti + gioco abilità tecnica

Prima Giornata:

Martedì 25 ottobre 2021 ore 17.15 META CATANIA – VIAGRANDE Campo Viagrande Stadium

Martedì 25 ottobre 2021 ore 15.30 VIVI DON BOSCO – JUNIOR SPORT LAB Campo c/5 Brolo

Le quattro squadre proseguiranno la festa finale mediante concentrazione nel corso del quale si effettueranno le ulteriori due gare con le identiche modalità (3 tempi da 15 minuti + gioco abilità tecnica)

Festa regionale (Seconda e terza giornata) – Venerdì 27 ottobre 2021 Campo Futsal Club Tiki Taka Acireale

Ore 16.00 JUNIOR SPORT LAB – META C5

VIAGRANDE C5 – VIVI DON BOSCO

Ore 17.00 JUNIOR SPORT LAB – VIAGRANDE C5

META C5 – VIVI DON BOSCO

Art. 5 – Punteggi e classifiche

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

Il risultato della “GARA” nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: quindi ogni tempo non costituisce gara a sé, ma “mini-gara”. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	Punteggio GARA
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	3 - 3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3 - 2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3 - 1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3 - 0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2 - 2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2 - 1

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “FUTSAL CHALLENGE”

La gara di Abilità Tecnica, come solitamente prevista nell'ambito della categoria Esordienti, in questo Torneo viene proposta attraverso l'attività proposta nel “Futsal Challenge”. Il Coordinamento Regionale ha scelto, tra le proposte previste nel Programma di Abilità Tecnica da disputarsi in avvio o a fine del confronto quello denominato “PIVOT GOL vs PIVOT META”. Il risultato del confronto della sfida “Futsal Challenge” determinerà l'attribuzione di 1 punto alla squadra vincente (o ad entrambe nel caso di risultato di parità). (vedi punto successivo)

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell'“INCONTRO” è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del “Futsal Challenge”, determinando il RISULTATO FINALE, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti in caso di vittoria

1 punto in caso di parità

0 punti in caso di sconfitta

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “BONUS”

Per il punteggio “BONUS” valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati della gara, andranno a contribuire alla determinazione delle classifiche finali per l'accesso alle successive fasi previste.



PUNTEGGIO BONUS	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno 10 giocatori in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra Esordienti con almeno 8 giocatori in distinta gara	1 per ciascuna gara
Partecipazione alla gara di almeno 3 bambine (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzate secondo quanto previsto dal regolamento)	1 per ciascuna gara

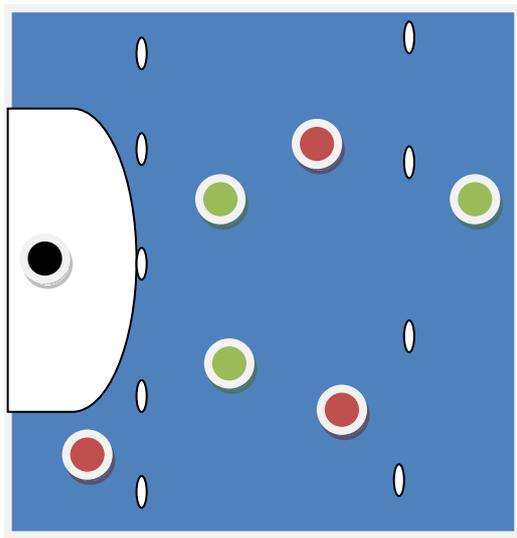
La “GRADUATORIA DI MERITO/CLASSIFICA” finale sarà data dalla somma dei punteggi C e D.

Nel caso in cui due o più squadre terminino finale con lo stesso numero di punti, per stabilire la squadra che rappresenterà la regione Sicilia alla fase interregionale, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
2. Punteggio Tecnico della sfida “Futsal Challenge” (Vale il risultato dei due tempi di gioco)
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria “BONUS”
4. Miglior Punteggio complessivo ottenuto nel “Futsal Challenge” (Vale il numero di reti/goal in meta dei due tempi di gioco)
5. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria “FAIR PLAY”
6. Sorteggio

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Gioco n 4. PIVOT GOL vs PIVOT META



DESCRIZIONE

La Situazione di Gioco proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo di gioco presenta: una porta regolamentare posizionata sulla linea di fondo campo; un'area di rigore (i limiti laterali della quale corrispondono ai limiti laterali del campo); una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centro campo. Le 2 squadre si schierano una a difesa della porta (attraverso un portiere, 2 giocatori di movimento nella porzione centrale del campo ed un pivot nella zona di meta avversaria) ed una squadra a difesa della zona di meta (attraverso 2 giocatori nella zona centrale del campo ed uno nel ruolo di pivot all'interno dell'area di rigore avversaria). Si svolge una Situazione di Gioco 4 contro 3 nella quale una squadra ha l'obiettivo di fare gol mentre l'altra ricerca la realizzazione di un passaggio ad un giocatore posizionato nella zona di meta avversaria.

REGOLE

Durante l'intera durata dell'attività almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Allo stesso modo, durante tutta la durata del gioco, un giocatore della squadra a difesa della porta rimane nella zona di meta in qualità di pivot. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot mentre gli avversari, per realizzare un punto, devono obbligatoriamente far pervenire la palla al loro vertice. Chi effettua il passaggio della palla al pivot in meta, nell'azione successiva inverte il ruolo di gioco con il compagno al quale ha appena trasmesso il pallone. La squadra a difesa del passaggio al pivot in zona di meta non può difendere la stessa entrandovi all'interno. Qualora un difendente della zona di meta entri nella stessa ostacolando l'intercetto del pivot, viene assegnato un punto agli avversari. La Situazione di Gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). Al termine del primo tempo di gioco i 2 gruppi invertono i loro obiettivi di gioco: chi attaccava la porta ricerca il pivot in zona di meta e viceversa. Il portiere può prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di rigore (spazio che si prolunga sino alle linee laterali e non si limita all'area di rigore del campo di calcio a 5).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa dal fondo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- Le rimesse laterali si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

Falli:

- Qualora si commetta un fallo all'interno della propria area viene concesso agli avversari un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa: il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Qualora un giocatore, nel tentativo di impedire la meta alla squadra avversaria, entri nella propria zona di meta impedendo al pivot avversario di ricevere palla, viene assegnato un punto alla squadra avversaria.

- Qualora la palla esca oltre la zona di meta senza essere intercettata dal pivot, il gioco riprende sempre attraverso una rimessa dal fondo a favore della squadra che deve cercare di realizzare il gol (battuta dalla linea che ne delimita la superficie).

Sostituzioni:

Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.

- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Qualora una squadra abbia più di 14 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi della Situazione di Gioco, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata. Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

Per tutto quanto non specificato nel presente regolamento vige il regolamento Nazionale del Torneo.