



TORNEO ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE
CALCIO A 5

*ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A CINQUE
UNDER 13*

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata o dove possibile con gare di andata e ritorno.

Le squadre si confronteranno in **Gare di Calcio a 5**

Le gare si svolgeranno in 3 tempi della durata di 20 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.

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.

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.

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

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Le squadre prime classificate nella graduatoria di merito accederanno alla fase successiva, secondo quanto determinato dal regolamento specifico indicato dal competente Ufficio del Coordinatore Federale Regionale SGS.

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:

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GARA</u>
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: risultato finale	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".

La Società che ospita la gara potrà scegliere una delle proposte previste nel Programma da disputarsi in avvio del confronto.

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), da aggiungere al risultato dell'incontro (vedi punto successivo)

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "INCONTRO"

Il risultato complessivo dell'"INCONTRO" è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e del "Grassroots 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

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, 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"
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Miglior Punteggio complessivo ottenuto nel "Futsal Challenge"
5. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
6. Sorteggio

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 01/07/2021 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE
ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

ATTIVITA' TECNICA

“FUTSAL CHALLENGE”

Di seguito vengono presentati i giochi previsti da abbinare allo svolgimento delle gare delle categorie di base di Calcio a 5 Pulcini ed Esordienti.

In ogni incontro della categoria Esordienti le squadre dovranno confrontarsi anche in una delle seguenti sfide previste nell'ambito del *FUTSAL CHALLENGE*.

La società che ospita la gara, in relazione allo spazio ed al materiale a disposizione potrà scegliere la sfida con cui organizzare il confronto.

Ciascuna sfida è concepita con il presupposto di ridurre allo stretto necessario l'utilizzo di materiale da campo (es. delimitatori di campo o coni), permettendo un rapido cambio per riorganizzare lo spazio in funzione della successiva gara/gioco partita, permettendo la più ampia partecipazione possibile.

Di seguito le 6 proposte tecniche da cui poter scegliere.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

1. ATTACCO IN INFERIORITÀ



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Ai fini di garantire una maggiore sicurezza ai giocatori coinvolti nell'attività, le linee laterali vengono ristrette di un metro rispetto alle linee di fondo e centro campo. Vengono delimitate 2 zone di costruzione con profondità 5 metri (si prende come riferimento la distanza dal calcio d'angolo). Si utilizzano 2 porte (3x2 metri) collocate oltre i lati corti del campo. Si gioca una partita 3 contro 3 con l'obbligo di avere sempre un giocatore nella propria zona di costruzione (l'area delimitata davanti alle porte).

REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori di ogni squadra deve sempre rimanere all'intero della propria zona di costruzione. Il giocatore all'interno della zona di costruzione può uscire da questo spazio solo se un suo compagno di squadra si trova già all'interno di questa zona e vi rimane in sua sostituzione. Non è previsto il portiere, nessuno dei giocatori in campo può utilizzare le mani per entrare in contatto con la palla. I giocatori che inizialmente si trovano all'interno della zona centrale del campo possono entrare in ogni momento del gioco all'interno della propria zona di costruzione o di quella avversaria, senza limitazioni di movimento.

Il 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).

Le rimesse in gioco:

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa in gioco da fondo campo, il gioco riprende con la palla in possesso del giocatore all'interno della propria in zona di costruzione, quest'ultimo ha l'obbligo di effettuare un passaggio ad un compagno o uscire da questo spazio in conduzione di palla qualora un compagno sia già entrato all'interno della zona di costruzione.
- 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.

Falli:

- Qualora un difensore commetta un fallo all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri (in tal caso è previsto che la porta venga difesa da un portiere al quale viene concesso l'uso delle mani per parare).
- 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 una squadra rimanga senza giocatore nella zona di meta, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri (anche in questo caso è concesso l'uso delle mani al giocatore a difesa della porta).

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 12 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, 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.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

2. 3CONTRO3 + PIVOT



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Ai fini di garantire una maggiore sicurezza ai giocatori coinvolti nell'attività, le linee laterali vengono ristrette di un metro rispetto alle linee di fondo e centro campo. Vengono delimitate 2 zone di costruzione con profondità 5 metri (si prende come riferimento la distanza dal calcio d'angolo). 2 porte (3x2 metri) vengono collocate oltre i lati corti del campo. Si gioca uno *Small Sided Game* 4 contro 4 con l'obbligo di avere sempre un giocatore nella zona di costruzione avversaria (l'area delimitata davanti alle porte).

REGOLE

Durante l'intera durata della partita uno dei 4 giocatori di ogni squadra deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Il pivot di ogni squadra, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo.

Al portiere è concessa la possibilità di prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di costruzione. I giocatori che si trovano all'interno della zona centrale è concesso l'ingresso all'interno della propria zona di costruzione per impedire al pivot la realizzazione di una rete.

Il 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).

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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 (anche con la palla che esce in zona di costruzione) 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.

Falli:

- Qualora un fallo venga commesso all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso 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 una squadra rimanga senza giocatore nella zona di costruzione avversaria, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri (anche in questo caso è concesso l'uso delle mani al giocatore a difesa della porta).

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 16 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, 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.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

3. GOAL CONTRO META



DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo presenta: una porta posizionata regolarmente 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. L'ampiezza dello spazio di gioco viene considerata come l'intera ampiezza del campo di calcio a 5. Le 2 squadre si schierano una a difesa della porta (attraverso un portiere e 2 giocatori di movimento nella porzione centrale del campo) 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 gioca una Situazione di Gioco 3 contro 3 nella quale una squadra ha l'obiettivo di fare gol mentre l'altra ricerca di realizzare una meta portando la palla nell'area opposta alla porta.

REGOLE

Durante l'intera durata della partita 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. Il pivot della squadra che attacca la porta, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo, viene ribadito come quest'ultimo, quando si trova in possesso della palla, può ricevere la pressione da uno qualsiasi degli avversari. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot. La squadra che difende la porta ha il compito portare (e fermare) la palla nell'area di meta degli avversari (questi, per difenderla, non possono entrare all'interno della loro zona di meta).

Il 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 ruoli obiettivi: chi attaccava la porta difende la linea di meta e viceversa.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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 da fondo campo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- In caso la palla attraversi la zona di meta senza il concretizzarsi di un punto, qualora il possesso della stessa risulti a favore della squadra che attacca la porta, la successiva rimessa in gioco avviene attraverso una battuta da effettuare con palla che parte da un punto a piacere della linea di meta (l'azione può cominciare attraverso un passaggio oppure una conduzione autonoma).
- 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.
- Se difensore entra in contrasto nella propria area di meta, si assegna un punto agli attaccanti.

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 12 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.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

5. ATTACCO E CONTRATTACCO



DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* prevista 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; 3 porte di larghezza 1,5 metri, realizzate attraverso coni o delimitatori (collocate come da figura, una sul cerchio di centro campo e 2 sul prolungamento della linea immaginaria che unisce il segno dei 5 metri di distanza dal calcio d'angolo al centro del campo). 2 giocatori si schierano a difesa della porta regolamentare (un portiere ed un difensore) mentre i loro compagni di squadra si posizionano fuori dalla linea di fondo campo. 2 giocatori cercano la finalizzazione verso la porta e cominciano l'attività in possesso dell'unica palla utilizzata per la realizzazione della proposta, 3 dei loro compagni di squadra si posizionano ognuno a difesa di una delle porte delimitate in campo.

Si svolge una serie di situazioni che vedono il coinvolgimento di 2 attaccanti contro 1 difendente ed un portiere. In caso di perdita del possesso del pallone da parte della squadra impegnata ad attaccare la porta si verifica una transizione che porta alla difesa delle 3 porte di piccole dimensioni delimitate in campo.

REGOLE

I 2 attaccanti cercano di realizzare un gol nella porta regolamentare. Il portiere ed il difensore, una volta riconquistata palla o dopo aver subito una rete, hanno l'obiettivo di fare gol in una delle 3 porticine delimitate all'interno del campo. In caso di gol nella porta regolamentare, il gioco riprende con una rimessa da fondo campo effettuata dalla coppia a difesa della porta.

In caso di gol nelle porticine, l'attaccante dietro alla porta di piccole dimensioni dov'è stato realizzato il gol, entra in campo conducendo la palla (passando dalla porticina stessa), per dare luogo ad una nuova azione di gioco volta alla ricerca di un gol nella porta regolamentare.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

All'ingresso in campo di un nuovo attaccante corrisponde l'uscita di un suo compagno dal terreno di gioco (questo va a posizionarsi dietro alla porticina rimasta libera).

Il passaggio all'interno delle 3 porte non è valido se la palla, entrando in rete, tocca un cono o supera, anche parzialmente uno dei delimitatori che definiscono i pali. Il portiere può cercare la realizzazione del gol nelle porticine solo con i piedi

Sostituzioni:

La sostituzione dei giocatori in attacco della porta si realizza in seguito ad ogni gol nelle porticine o all'uscita della palla in uno dei 3 lati che non sia quello di fondo campo (anche in questo caso il giocatore dietro la porticina prende palla, la conduce all'interno della porta ed entra ad attaccare la porta regolamentare assieme al compagno rimasto in campo).

La sostituzione dei giocatori in difesa (entrambi) avviene ogni 2 gol realizzati (fatti o subiti). L'ingresso e l'uscita dei giocatori a difesa della porta avviene dalla linea di fondo campo.

Qualora non si verifichi nessuna delle due situazioni precedentemente presentate (gol dei difendenti e 2 punti fatti o subiti), i cambi di tutti i giocatori in campo si effettuano dopo 3 minuti di gioco.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

6. PALLA AL PIVOT CON SUPERIORITÀ



DESCRIZIONE

Il *Gioco di Posizione* si svolge su 2 campi adiacenti ognuno dei quali va dal limite dell'area di rigore alla linea di centrocampo, vengono inoltre delimitate 2 zone di meta profonde 5 metri (si prende come riferimento il segno che definisce la distanza di 5 metri dal calcio d'angolo) e larghe quanto l'intero campo. All'interno di ogni campo si svolge una situazione di 2 contro 2 con l'obiettivo di far pervenire la palla ad un terzo giocatore, definito vertice, posizionato oltre la linea di meta avversaria. Ogni squadra, oltre ai 3 giocatori impegnati in ogni campo, schiera un settimo partecipante, definito jolly, che può muoversi liberamente da un campo all'altro al termine di ogni azione di gioco partecipando così ad entrambi i Giochi di Posizione.

REGOLE

I jolly possono spostarsi da un campo all'altro al termine di ogni azione di gioco creando così possibili condizioni di superiorità/inferiorità numerica. Un'azione di gioco si considera terminata in 3 casi:

- Palla che termina fuori dal campo di gioco.
- Interruzione del gioco per un fallo.
- Punto (palla al pivot).

Il jolly non può quindi spostarsi da un campo all'altro durante lo svolgimento di un'azione di gioco. Il movimento di un jolly non dipende dal movimento del jolly avversario, possono infatti agire sullo stesso campo in contemporanea oppure su campi diversi.

In caso di errore nello spostamento di un jolly, la squadra che ha commesso la scorrettezza viene sanzionata con un eventuale cambio di possesso del pallone: la squadra avversaria effettua un calcio di punizione battuto dal centro del campo.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Nel caso in cui il pallone usato per un Gioco di Possesso finisca inavvertitamente nel campo contiguo, ostacolando o impedendo un'azione in corso di svolgimento all'interno dello stesso, si effettua una ripresa del gioco attraverso un calcio di punizione battuto dalla squadra che ha avuto danno dall'ingresso della palla nel proprio settore.

Nel caso in cui un giocatore riesca a far pervenire palla al compagno oltre la linea di meta si effettua uno scambio di ruolo tra i due giocatori e la palla viene rimessa in gioco attraverso una rimessa dal fondo effettuata da parte di chi ha subito il punto.

Punteggio:

Si effettua un punto quando si riesce a trasmettere la palla in modo regolare al proprio compagno posizionato oltre la linea di meta avversaria. Alcune precisazioni sulla definizione del punteggio di gioco:

- Qualora il vertice fosse costretto a girarsi per intercettare il passaggio da parte del compagno, il punto non viene considerato valido.
- Il punto si considera valido anche quando la palla arriva casualmente al giocatore oltre la linea di meta: retro-passaggio sbagliato da parte degli avversari; deviazione fortuita del difendente che cerca di impedire il passaggio al vertice; rimpallo casuale.
- In seguito ad ogni punto, la squadra che l'ha subito inizia l'azione successiva attraverso una rimessa effettuata dalla propria linea di fondo-campo.

Vince il gioco la squadra che totalizza il maggior numero di punti. Le 2 situazioni di gioco parallele, pur sviluppandosi in autonomia una dall'altra, prevedono la somma dei punteggi ottenuti dai 2 gruppi di ogni squadra al termine dei 2 tempi di gioco da 6 minuti ciascuno.

Le rimesse in gioco:

- Le rimesse laterali e da fondo-campo si effettuano tutte attraverso un passaggio effettuato con i piedi oppure attraverso una conduzione palla autonoma.
- Le rimesse laterali si effettuano obbligatoriamente all'altezza del centrocampo mentre la ripresa del gioco da fondo-campo può avvenire in un punto a scelta sulla propria linea di meta.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

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 20 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi del *Gioco di Posizione*, 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.
- Il Jolly può essere cambiato dopo 3 minuti di gioco effettuando un cambio di ruolo con uno dei compagni impiegati nell'attività tecnica all'interno dei 2 campi di gioco.

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE
ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

- 1) Promotore dei valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.
- 2) L'obiettivo è quello di favorire lo spirito sportivo tra i giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche di incoraggiare e valorizzare quelli buoni.
- 3) Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà il form di valutazione della gara.
- 4) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

La valutazione del comportamento delle squadre durante le partite viene effettuata tenendo conto di:

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
- Atteggiamenti sanzionati dall'arbitro
- Atteggiamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
- Atteggiamenti fuori dal campo prima, durante e dopo la gara

- 1) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro (es. non finalizzare una sicura occasione da goal per permettere di soccorrere un avversario infortunato, etc.):
 - (a) Green Card: +1 punto per ciascun cartellino verde
(con motivazione da riportare chiaramente nel referto dell'arbitro)
- 2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dell'arbitro):
 - (a) Ammonizioni: -1 punto per ciascun cartellino giallo
 - (b) Espulsioni: -5 punti per ciascun cartellino rosso
- 3) Sanzioni applicate per comportamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro):
 - (a) Continuo vociare o urlare: -5 punti
 - (b) Proteste nei confronti dell'arbitro: -5 punti
 - (c) Mancato rispetto del protocollo prima, durante e dopo la partita (p.e. non stringere le mani della squadra avversaria): -5 punti
 - (d) Atteggiamenti violenti (verbalmente o fisici): -5 punti
 - (e) Lasciare l'area tecnica sporca: -5 punti

ESORDIENTI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

- 4) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, condivisione della procedura di ingresso in campo, organizzazione/partecipazione a "terzo tempo Fair Play".):
- (a) +1 punto complessivo per l'atteggiamento positivo riscontrato

VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso della gara
- 2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classificata, saranno, nell'ordine, i seguenti:
 - a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"
- 3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dall'Art. 5 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.
- 4) Il Settore Giovanile e Scolastico si riserva l'opportunità di invitare alla fase finale nazionale una o più società che si sono particolarmente distinte nell'ambito del Fair Play.