



Federazione Italiana Giuoco Calcio

Lega Nazionale Dilettanti

Comitato Regionale Sicilia

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TRAPANI

Via Marsala 279, Trapani

Tel. 0923 364224

Sito web: sicilia.lnd.it

e-mail: del.trapani@lnd.it

PEC: delegazione.trapani@lndsicilia.legalmail.it



CALENDARIO PULCINI MISTI CALCIO A 5

STAGIONE SPORTIVA 2024/2025

TORNEO PULCINI MISTI CALCIO A 5
ANNO: 2014-2015
FASE UNICA (andata e ritorno)
CALENDARIO
STAGIONE 2024/2025

GIRONE DI ANDATA

1^ GIORNATA

BOEO MARSALA	SQ.B	GESAN CALCIO A 5 ASD	25/10/24	18:30
BONIFATO ALCAMO FUTSAL		BELICE SPORT	25/10/24	16:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B		ATLETICO MAZARA	25/10/24	17:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB		ACADEMY MAZARA A.S.D.	24/10/24	17:30
LA CANTERA PIANTO ROMANO		ALCAMO ACADEMY	24/10/24	18:00
MADONNA DI FATIMA		BOEO MARSALA	25/10/24	18:30

2^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.		BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	07/11/24	17:00
ALCAMO ACADEMY		CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	07/11/24	16:30
ATLETICO MAZARA		BONIFATO ALCAMO FUTSAL	08/11/24	16:45
BELICE SPORT		BOEO MARSALA	07/11/24	17:00
BOEO MARSALA	SQ.B	LA CANTERA PIANTO ROMANO	04/11/24	18:00
GESAN CALCIO A 5 ASD		MADONNA DI FATIMA	05/11/24	18:00

3^ GIORNATA

BONIFATO ALCAMO FUTSAL		BOEO MARSALA	SQ.B	15/11/24	16:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B		BELICE SPORT		15/11/24	17:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB		ATLETICO MAZARA		14/11/24	17:30
GESAN CALCIO A 5 ASD		BOEO MARSALA		12/11/24	18:00
LA CANTERA PIANTO ROMANO		ACADEMY MAZARA A.S.D.		14/11/24	18:00
MADONNA DI FATIMA		ALCAMO ACADEMY		15/11/24	18:30

4^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.		BOEO MARSALA		21/11/24	17:00
ALCAMO ACADEMY		GESAN CALCIO A 5 ASD		21/11/24	16:30
ATLETICO MAZARA		MADONNA DI FATIMA		22/11/24	16:45
BELICE SPORT		LA CANTERA PIANTO ROMANO		21/11/24	17:00
BOEO MARSALA	SQ.B	CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB		22/11/24	18:30
BONIFATO ALCAMO FUTSAL		BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B		22/11/24	16:00

5^ GIORNATA

BOEO MARSALA		ALCAMO ACADEMY		25/11/24	18:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B		BOEO MARSALA	SQ.B	29/11/24	17:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB		BELICE SPORT		28/11/24	17:30
GESAN CALCIO A 5 ASD		BONIFATO ALCAMO FUTSAL		26/11/24	18:00
LA CANTERA PIANTO ROMANO		ATLETICO MAZARA		28/11/24	18:00
MADONNA DI FATIMA		ACADEMY MAZARA A.S.D.		29/11/24	18:30

6^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.	GESAN CALCIO A 5 ASD	12/12/24	17:00
ATLETICO MAZARA	ALCAMO ACADEMY	13/12/24	16:45
BELICE SPORT	BOEO MARSALA	12/12/24	17:00
BOEO MARSALA SQ.B	MADONNA DI FATIMA	13/12/24	18:30
BONIFATO ALCAMO FUTSAL	LA CANTERA PIANTO ROMANO	13/12/24	16:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	13/12/24	17:00

7^ GIORNATA

ALCAMO ACADEMY	ACADEMY MAZARA A.S.D.	09/01/25	16:30
BOEO MARSALA	ATLETICO MAZARA	06/01/25	18:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	BONIFATO ALCAMO FUTSAL	09/01/25	17:30
GESAN CALCIO A 5 ASD	BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	07/01/25	18:00
LA CANTERA PIANTO ROMANO	BOEO MARSALA SQ.B	09/01/25	18:00
MADONNA DI FATIMA	BELICE SPORT	10/01/25	18:30

8^ GIORNATA

ATLETICO MAZARA	GESAN CALCIO A 5 ASD	17/01/25	16:45
BELICE SPORT	ACADEMY MAZARA A.S.D.	16/01/25	17:00
BOEO MARSALA SQ.B	ALCAMO ACADEMY	17/01/25	18:30
BONIFATO ALCAMO FUTSAL	BOEO MARSALA	17/01/25	16:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	MADONNA DI FATIMA	17/01/25	17:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	LA CANTERA PIANTO ROMANO	16/01/25	17:30

9^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.	ATLETICO MAZARA	23/01/25	17:00
ALCAMO ACADEMY	BELICE SPORT	23/01/25	16:30
BOEO MARSALA	BOEO MARSALA SQ.B	20/01/25	18:00
GESAN CALCIO A 5 ASD	CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	21/01/25	18:00
LA CANTERA PIANTO ROMANO	BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	23/01/25	18:00
MADONNA DI FATIMA	BONIFATO ALCAMO FUTSAL	24/01/25	18:30

10^ GIORNATA

BELICE SPORT	GESAN CALCIO A 5 ASD	30/01/25	17:00
BOEO MARSALA SQ.B	ATLETICO MAZARA	31/01/25	18:30
BONIFATO ALCAMO FUTSAL	ACADEMY MAZARA A.S.D.	31/01/25	16:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	ALCAMO ACADEMY	31/01/25	17:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	BOEO MARSALA	30/01/25	17:30
LA CANTERA PIANTO ROMANO	MADONNA DI FATIMA	30/01/25	18:00

11^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.	BOEO MARSALA SQ.B	06/02/25	17:00
ALCAMO ACADEMY	BONIFATO ALCAMO FUTSAL	06/02/25	16:30
ATLETICO MAZARA	BELICE SPORT	07/02/25	16:45
BOEO MARSALA	BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	03/02/25	18:00
GESAN CALCIO A 5 ASD	LA CANTERA PIANTO ROMANO	04/02/25	18:00
MADONNA DI FATIMA	CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	07/02/25	18:30

GIRONE DI RITORNO

1^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.	CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	13/02/25	17:00
ALCAMO ACADEMY	LA CANTERA PIANTO ROMANO	13/02/25	16:30
ATLETICO MAZARA	BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	14/02/25	16:45
BELICE SPORT	BONIFATO ALCAMO FUTSAL	13/02/25	17:00
BOEO MARSALA	MADONNA DI FATIMA	10/02/25	18:00
GESAN CALCIO A 5 ASD	BOEO MARSALA SQ.B	11/02/25	18:00

2^ GIORNATA

BOEO MARSALA SQ.B	BELICE SPORT	21/02/25	18:30
BONIFATO ALCAMO FUTSAL	ATLETICO MAZARA	21/02/25	16:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	ACADEMY MAZARA A.S.D.	21/02/25	17:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	ALCAMO ACADEMY	20/02/25	17:30
LA CANTERA PIANTO ROMANO	BOEO MARSALA	20/02/25	18:00
MADONNA DI FATIMA	GESAN CALCIO A 5 ASD	21/02/25	18:30

3^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.	LA CANTERA PIANTO ROMANO	06/03/25	17:00
ALCAMO ACADEMY	MADONNA DI FATIMA	06/03/25	16:30
ATLETICO MAZARA	CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	07/03/25	16:45
BELICE SPORT	BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	06/03/25	17:00
BOEO MARSALA	GESAN CALCIO A 5 ASD	03/03/25	18:00
BOEO MARSALA SQ.B	BONIFATO ALCAMO FUTSAL	07/03/25	18:30

4^ GIORNATA

BOEO MARSALA	ACADEMY MAZARA A.S.D.	10/03/25	18:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	BONIFATO ALCAMO FUTSAL	14/03/25	17:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	BOEO MARSALA SQ.B	13/03/25	17:30
GESAN CALCIO A 5 ASD	ALCAMO ACADEMY	11/03/25	18:00
LA CANTERA PIANTO ROMANO	BELICE SPORT	13/03/25	18:00
MADONNA DI FATIMA	ATLETICO MAZARA	14/03/25	18:30

5^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.	MADONNA DI FATIMA	20/03/25	17:00
ALCAMO ACADEMY	BOEO MARSALA	20/03/25	16:30
ATLETICO MAZARA	LA CANTERA PIANTO ROMANO	21/03/25	16:45
BELICE SPORT	CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	20/03/25	17:00
BOEO MARSALA SQ.B	BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	21/03/25	18:30
BONIFATO ALCAMO FUTSAL	GESAN CALCIO A 5 ASD	21/03/25	16:00

6^ GIORNATA

ALCAMO ACADEMY	ATLETICO MAZARA	27/03/25	16:30
BOEO MARSALA	BELICE SPORT	24/03/25	18:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	27/03/25	17:30
GESAN CALCIO A 5 ASD	ACADEMY MAZARA A.S.D.	25/03/25	18:00
LA CANTERA PIANTO ROMANO	BONIFATO ALCAMO FUTSAL	27/03/25	18:00
MADONNA DI FATIMA	BOEO MARSALA SQ.B	28/03/25	18:30

7^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.	ALCAMO ACADEMY	03/04/25	17:00
ATLETICO MAZARA	BOEO MARSALA	04/04/25	16:45
BELICE SPORT	MADONNA DI FATIMA	03/04/25	17:00
BOEO MARSALA SQ.B	LA CANTERA PIANTO ROMANO	04/04/25	18:30
BONIFATO ALCAMO FUTSAL	CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	04/04/25	16:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	GESAN CALCIO A 5 ASD	04/04/25	17:00

8^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.	BELICE SPORT	10/04/25	17:00
ALCAMO ACADEMY	BOEO MARSALA SQ.B	10/04/25	16:30
BOEO MARSALA	BONIFATO ALCAMO FUTSAL	07/04/25	18:00
GESAN CALCIO A 5 ASD	ATLETICO MAZARA	08/04/25	18:00
LA CANTERA PIANTO ROMANO	CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	10/04/25	18:00
MADONNA DI FATIMA	BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	11/04/25	18:30

9^ GIORNATA

ATLETICO MAZARA	ACADEMY MAZARA A.S.D.	09/05/25	16:45
BELICE SPORT	ALCAMO ACADEMY	08/05/25	17:00
BOEO MARSALA SQ.B	BOEO MARSALA	09/05/25	18:30
BONIFATO ALCAMO FUTSAL	MADONNA DI FATIMA	09/05/25	16:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	LA CANTERA PIANTO ROMANO	09/05/25	17:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	GESAN CALCIO A 5 ASD	08/05/25	17:30

10^ GIORNATA

ACADEMY MAZARA A.S.D.	BONIFATO ALCAMO FUTSAL	15/05/25	17:00
ALCAMO ACADEMY	BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	15/05/25	16:30
ATLETICO MAZARA	BOEO MARSALA SQ.B	16/05/25	16:45
BOEO MARSALA	CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	12/05/25	18:00
GESAN CALCIO A 5 ASD	BELICE SPORT	13/05/25	18:00
MADONNA DI FATIMA	LA CANTERA PIANTO ROMANO	16/05/25	18:30

11^ GIORNATA

BELICE SPORT	ATLETICO MAZARA	22/05/25	17:00
BOEO MARSALA SQ.B	ACADEMY MAZARA A.S.D.	23/05/25	18:30
BONIFATO ALCAMO FUTSAL	ALCAMO ACADEMY	23/05/25	16:00
BONIFATO ALCAMO FUTSASQ.B	BOEO MARSALA	23/05/25	17:00
CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	MADONNA DI FATIMA	22/05/25	17:30
LA CANTERA PIANTO ROMANO	GESAN CALCIO A 5 ASD	22/05/25	18:00

Squadra	Tel. Referente	Campo di gioco
ACADEMY MAZARA A.S.D.	340 3350619	Winner Club (Mazara del Vallo)
ALCAMO ACADEMY	328 5364190	Sfaira (Alcamo)
ATLETICO MAZARA	327 3281460	Ricciola Club (Mazara del Vallo)
BELICE SPORT	347 1448242	Peppino Impastato (Partanna)
ASDPOL BOEO MARSALA	320 0336610	Spagnola Club (Marsala)
ASDPOL BOEO MARSALA SQ.B	320 0336610	Spagnola Club (Marsala)
A.S.D. BONIFATO ALCAMO FUTSAL	327 0468519	Palazzetto dello Sport (Alcamo)
A.S.D. BONIFATO ALCAMO FUTSAL SQ.B	327 0468519	Palazzetto dello Sport (Alcamo)
A.S.D. CAMPOBELLO FOOTBALL CLUB	328 7053835	Stallone Castro (Campobello di Mazara)
GESAN CALCIO A 5 ASD	320 0143112	Sport Village (Alcamo)
SSDARL LA CANTERA PIANTO ROMANO	392 3528735	Pianto Romano (Marsala)
A.S.D. MADONNA DI FATIMA	380 3495619	Madonna di Fatima (Trapani)



TORNEO PULCINI FUTSAL CHALLENGE CALCIO A 5

*ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A CINQUE
UNDER 11*

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 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 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.

A seconda del numero di gare disputate nella medesima giornata, la durata delle gare è così prevista:

- 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno non effettivi, nel caso il raggruppamento si svolga in più giornate e si disputi una gara al giorno;
- 3 tempi della durata di 10 minuti ciascuno non effettivi, nei raggruppamenti in un'unica giornata tra 3 squadre;
- 2 tempi della durata di 10 minuti ciascuno non effettivi, nei raggruppamenti in un'unica giornata tra 4 squadre;

Oltre ai tempi di gioco è previsto lo svolgimento di un gioco a confronto scelto tra quelli proposti nel **Progetto #FutsalChallenge** allegato.

Zona di 'No Pressing'

In occasione della rimessa dal fondo, non è permesso ai giocatori della squadra avversaria di superare la linea determinata dal limite del tiro libero (a 10mt dalla linea di porta e dal suo prolungamento fino alla linea laterale), permettendo di far giocare la palla al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincia normalmente dopo che il giocatore abbia controllato la palla. È chiaro che nell'etica della norma i giocatori avversari dovranno comunque permettere lo sviluppo iniziale del gioco, evitando di andare velocemente in pressione appena effettuata la rimessa in gioco da parte del portiere.

Nello sviluppo del gioco, coerentemente con quanto previsto dal Regolamento del Calcio a 5, è data facoltà al portiere di effettuare la rimessa in gioco anche se i giocatori avversari non sono dietro la linea del tiro libero. Rimane inteso che questi ultimi giocatori dovranno comunque permettere di far giocare la palla senza andare in pressione.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

Retropassaggio al portiere

La regola relativa al ‘retropassaggio al portiere’ così come previsto nel Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, prevede che il portiere non può raccogliere la palla con le mani a seguito di un retropassaggio con i piedi di un compagno di squadra; tuttavia **il portiere potrà giocare il pallone con i piedi senza alcun limite di tempo e potrà ricevere il pallone dai propri compagni anche più volte nell'arco della stessa azione, nella propria metà campo.**

Il portiere verrà quindi considerato al pari di un giocatore di movimento, pertanto sarà permessa sempre una eventuale azione di pressing/contrasto della squadra avversaria.

La Rimessa da fondocampo dovrà essere effettuata con le mani da parte del portiere e il pallone dovrà essere giocato nella propria metà campo. 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**.

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

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

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

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

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

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 10/07/2024 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE
ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

ATTIVITA' TECNICA

"FUTSAL CHALLENGE"

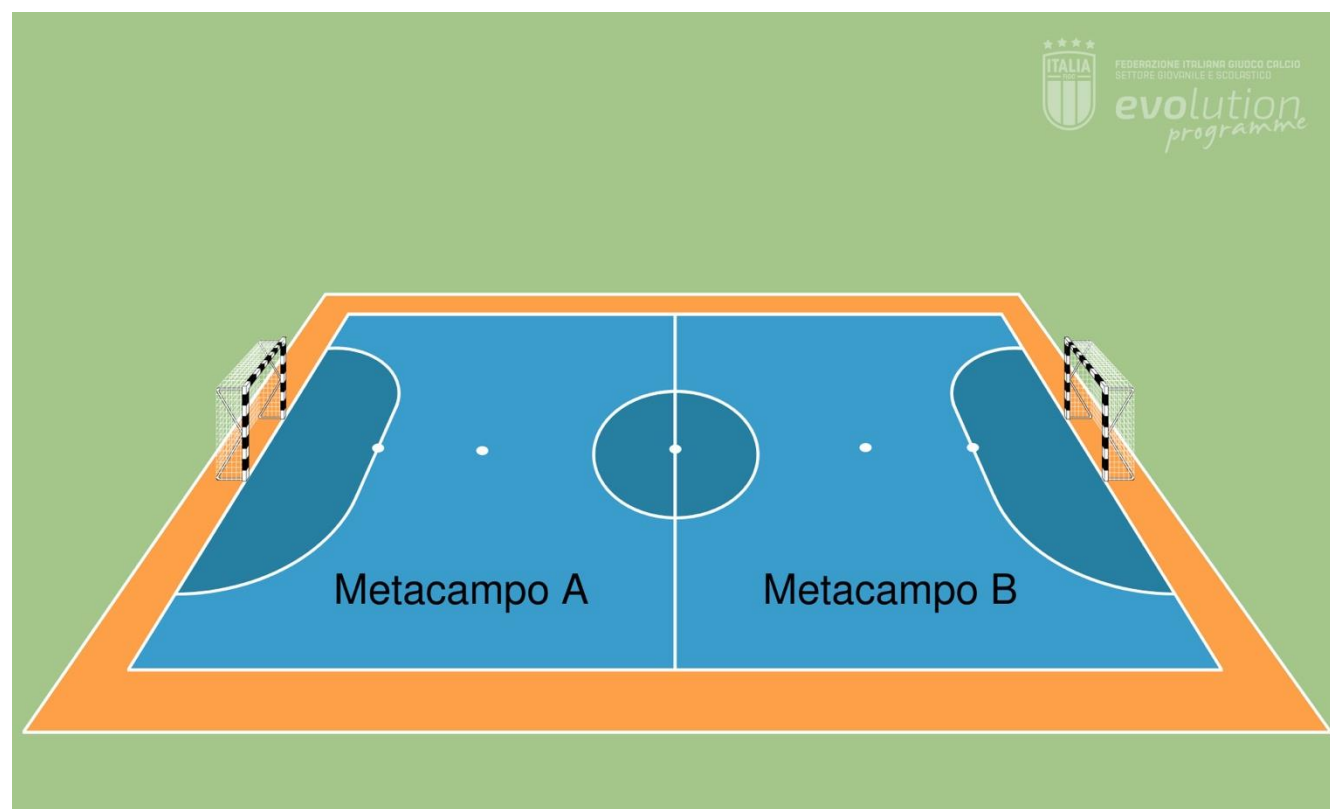
Di seguito vengono presentati i giochi previsti da abbinare allo svolgimento delle gare delle categorie di base di Calcio a 5 Pulcini ed Esordienti.

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.



PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

1. 3vs3 CON 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'intero 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 sempre concesso l'ingresso all'interno della propria zona di costruzione per impedire al pivot la realizzazione di una rete.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

Nello spirito etico del gioco, al portiere non è concesso il gioco sistematico con i piedi fuori dalla propria area.

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).

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

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.
- Dalla rimessa dal fondo, il portiere non può servire direttamente il pivot.
- 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).

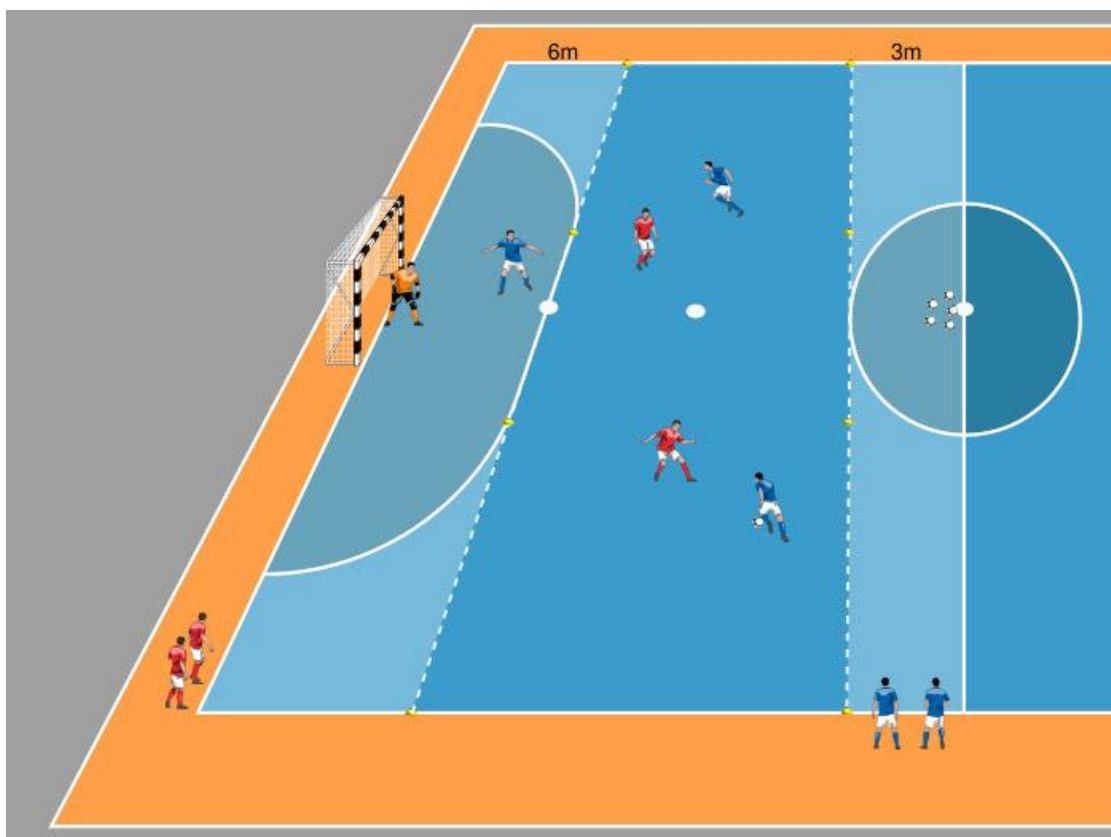
Sostituzioni:

- 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.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- 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.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

2. PIVOT vs 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. Nella zona di costruzione, oltre al portiere e al pivot, possono entrare tutti i giocatori di movimento senza limitazioni. Il pivot della squadra che attacca la porta, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot. La

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

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). Nello spirito etico del gioco, al portiere non è concesso il gioco sistematico con i piedi fuori dalla propria area.

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.

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).

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

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.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

3. 2 CONTRO 2 con portieri + 2 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 un 2 contro 2 più due giocatori in posizione da pivot per squadra posizionati sulla linea del fondo avversaria.

REGOLE

I pivot possono muoversi lungo tutta la linea del fondo campo (sulla linea o appena fuori) ma non possono finalizzare e hanno massimo 4 secondi per giocare il pallone.

I pivot in possesso palla non possono essere contrastati direttamente.

I giocatori che giocano il 2 contro 2 sono liberi di scegliere se finalizzare dopo aver collaborato con uno dei due pivot o meno.

A metà di ogni tempo, i giocatori di movimento invertono la loro posizione con i pivot.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

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). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

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.
- Dalla rimessa dal fondo, il portiere non può servire direttamente i pivot.
- 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 posizione di pivot viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.

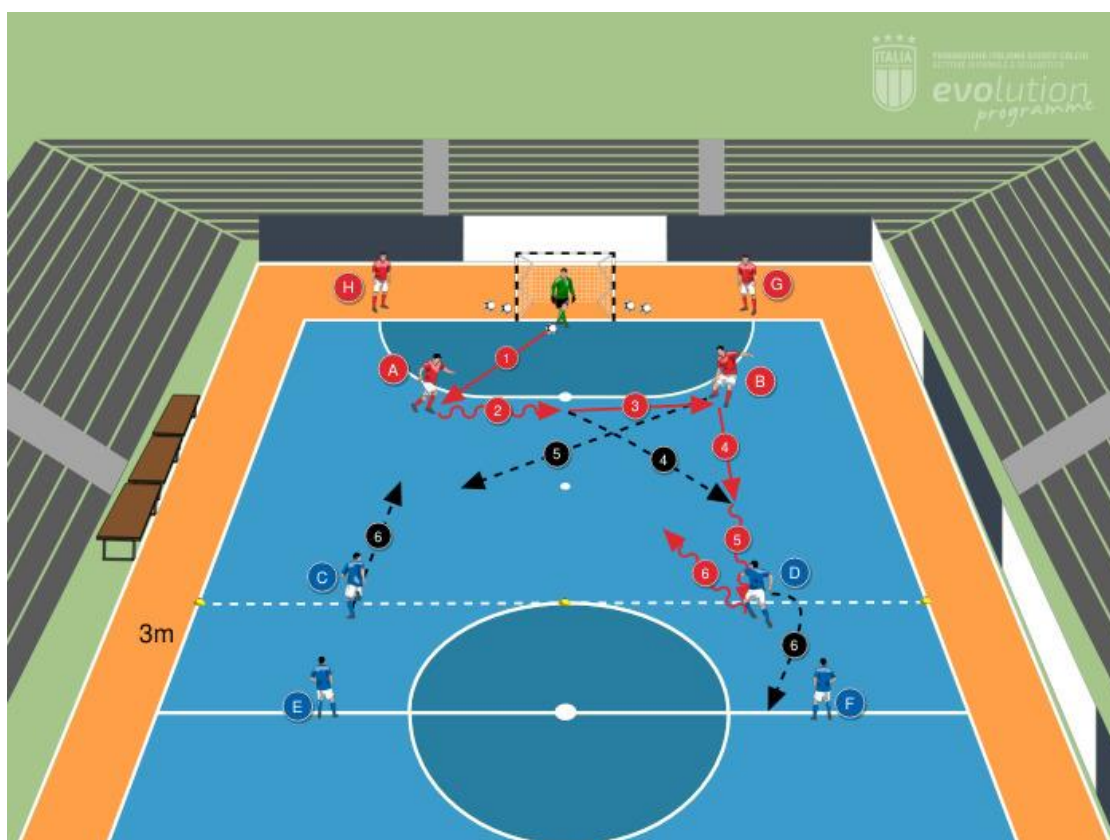
Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

- 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.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- 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.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

4. 2 CONTRO 1 CON RIPIEGAMENTO



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; una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centrocampo e la cui larghezza alle due linee laterali. Nella porta difesa dal portiere si posiziona la squadra Rossa che schiera una coppia di giocatori posti all'altezza del limite dell'area di rigore (difensori A e B) e un'altra coppia in attesa (difensori C e D). L'altra squadra, la Blu, schiera due giocatori sulla linea di meta (attaccanti C e D) e altri due in attesa (E e F).

REGOLE

Il portiere serve sempre uno dei due giocatori disposti al limite dell'area di rigore che una volta ricevuto il pallone esegue una collaborazione a scelta con il compagno (es: uno-due, parallela, blocco etc. etc....) per poi condurre e cedere a palla nei piedi di uno dei due giocatori della squadra avversaria posti in attesa sulla linea di meta (C e D), dando avvio all'azione offensiva.

Il giocatore A che ha lasciato il pallone in conduzione andare a toccare la linea di metacampo prima di poter ripiegare.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

Se i due difensori o il portiere recuperano palla, possono realizzare un punto conducendo e fermando la palla nella zona di meta.

Qualora ci fosse un errore nella ricezione della palla da difensore all'attaccante, si ripete l'azione. L'azione finisce se la palla esce dal campo oppure se la durata supera i 10 secondi (dal momento in cui l'attaccante riceve il pallone).

Nello spirito etico del gioco, deve essere garantita la continuità delle azioni di gioco, evitando perdite di tempo e/o gesti orientati ad esse. Per lo stesso motivo, tutti i giocatori devono essere coinvolti nelle azioni di attacco e difesa (portieri compresi).

Al termine del primo tempo si invertono i ruoli delle due squadre.

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 punti (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- L'azione ha inizio sempre con rimessa del portiere con le mani.

Falli:

- Il fallo commesso fuori area di rigore da difensore o portiere viene punito con un tiro libero dai 10 m.
- Il fallo commesso in area di rigore da difensore o portiere viene punito con un calcio di rigore.
- Il fallo commesso dall'attaccante viene punito con un tiro libero dai 10 m, con la possibilità di inserire il portiere per cercare di parare il tiro.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

- 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.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- 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.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

5. 1 CONTRO 1 CON PORTIERI



REGOLE

Da quel momento parte una situazione di 1 contro 1.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

Se il difensore recupera palla o il portiere la blocca a seguito di un tiro, il difensore può realizzare un punto conducendo e fermando palla nella zona di meta.

L'azione finisce se la durata supera i 10 secondi (dal momento in cui l'attaccante riceve il pallone) o se la palla esce dal campo.

Appena termina l'azione inizierà un nuovo duello tra il giocatore rosso B e il giocatore blu B. A metà tempo, si cambia angolo di partenza.

Alla fine del primo tempo, le squadre invertono i ruoli.

Nello spirito etico del gioco, deve essere garantita la continuità delle azioni di gioco, evitando perdite di tempo e/o gesti orientati ad esse. Per lo stesso motivo, tutti i giocatori devono essere coinvolti nelle azioni di attacco e difesa (portieri compresi).

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 punti (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- L'azione ha inizio sempre con conduzione del difensore.

Falli:

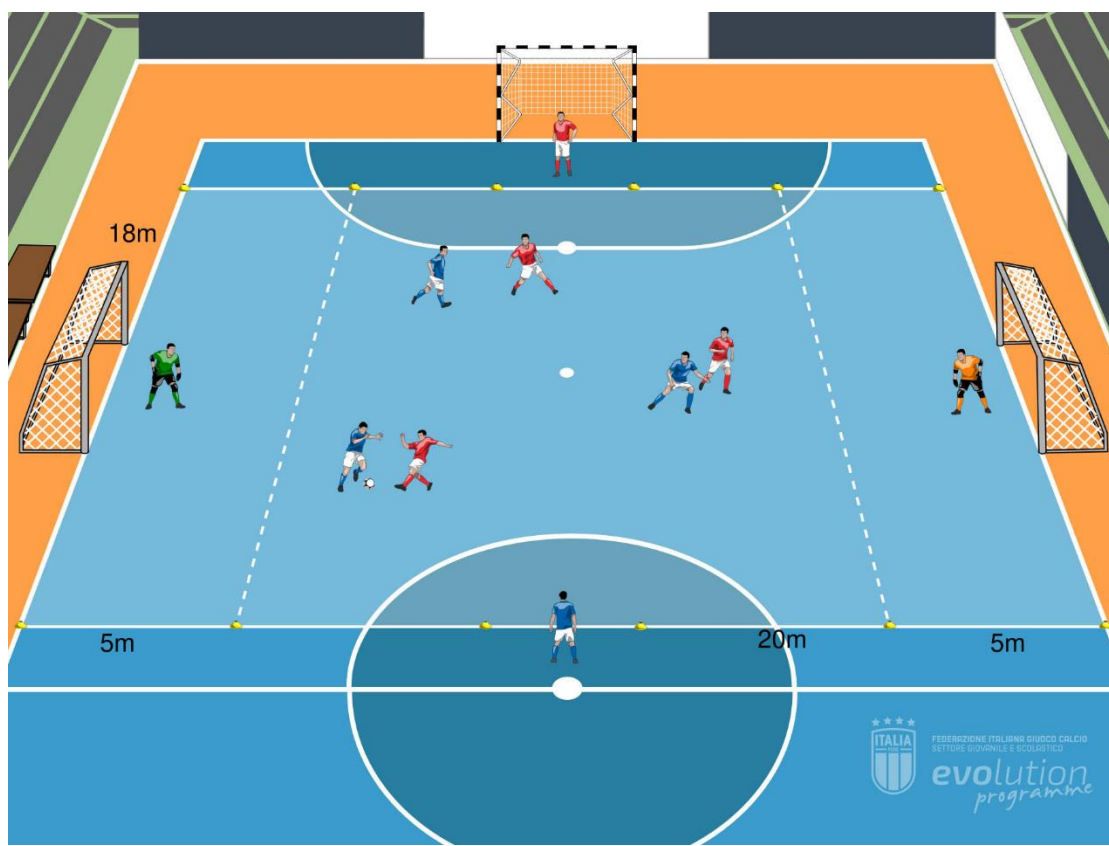
- Il fallo commesso da difensore o portiere viene punito con un calcio di rigore, indipendentemente da dove è stato commesso.
- Il fallo commesso dall'attaccante viene punito con calcio di rigore, con la possibilità di inserire il portiere per cercare di parare il tiro.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

- 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.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- 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.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE
ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

6. 3 CONTRO 3 CON PORTIERI CON CAMBI



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.

Si gioca una partita 3 contro 3 più il portiere; ogni squadra è composta da 4 giocatori di movimento; il quarto giocatore aspetta fuori dal terreno di gioco in attesa di dare il cambio.

REGOLE

Si gioca una partita con sostituzione obbligatoria di un giocatore della squadra che ha mandato la palla oltre la linea di fondo avversaria.

Il cambio deve essere effettuato in uno spazio sulla linea laterale individuato da due delimitatori all'altezza del centrocampo (3m di larghezza); per ogni squadra è individuata la propria zona di cambio, e il giocatore esterno non può entrare prima dell'uscita del compagno. Resta inteso, che il portiere può rimettere la palla in gioco prima dell'uscita dell'avversario, il quale non può intervenire né ostacolare il normale svolgimento del gioco.

PULCINI FUTSAL CHALLENGE

ATTIVITÀ REGIONALE GIOVANILE UNDER 11 DI CALCIO A CINQUE

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). In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- Le rimesse in gioco (dal fondo, laterali ed angoli) devono essere effettuate come da regolamento.

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 sia in campo con 5 giocatori per l'entrata anticipata del giocatore esterno, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.
- Qualora una squadra non effettui nessun cambio quando manda la palla oltre la linea di fondo avversaria, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

- 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.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- 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.