



DELEGAZIONE DI TRAPANI

Il Coordinamento Regionale SGS- SICILIA in collaborazione con la Delegazione FIGC-SGS di Trapani organizza

La manifestazione “il Pulcino di Pasqua”

Attività’ promozionale per il Futsal a 5

Categoria Esordienti e Pulcini 18-19 aprile 2025

Presso la struttura “GIKE CLUB” società’ referente:

“Vis Mazara 2000 e La Cantera Pianto Romano”

RISERVATO ALLE SOCIETA’ CHE HANNO MANIFESTATO LA VOLONTA’ DI PARTECIPARE

FUTSAL : CATEGORIA PULCINI A 5 – GIORNO 18 APRILE 2025 DALLE 9,30 ALLE 13,30

GIRONE 1

GIRONE 2

GIRONE 3

**Girone
AZZURRO**

- LA CANTERA
- VIS MAZARA 2000 VERDE
- DRIBBLING BIANCO

**Girone
VERDE**

- DRIBBLING GIALLO
- ACADEMY MAZARA VERDE
- VIS MAZARA GIALLO

**Girone
ROSSO**

- LA CANTERA BLU
- AURORA MAZARA
- DRIBBLING ROSSO

GIRONE 4

GIRONE 2

**Girone
GIALLO**

- GESAN BIANCO
- BOEO MARSALA
- AURORA MAZARA VIOLA

**Girone
AZZURRO**

- GESAN GIALLO
- MARSALA FUTSAL
- GARIBALDINA MARSALA
- ACADEMY MAZARA GIALLO

FUTSAL : CATEGORIA ESORDIENTI A 5 – GIORNO 19 APRILE 2025 DALLE 9,30 ALLE 13,30

GIRONE 1

**Girone
AZZURRO**

- LA CANTERA
- VIS MAZARA 2000 VERDE
- DRIBBLING BIANCO

GIRONE 2

**Girone
VERDE**

- DRIBBLING GIALLO
- LA CANTERA BLU
- VIS MAZARA GIALLO

GIRONE 3

**Girone
ROSSO**

- MARSALA FUTSAL
- BOEO MARSALA
- GARIBALDINA MARSALA

GIRONE 4

**Girone
GIALLO**

- DRIBBLING ROSSO
- PRIMAVERA
- ACADEMY MAZARA

GIRONE 2

**Girone
AZZURRO**

- PRIMAVERA AZZURRA
- MAZARA 2000
- ACADEMY MAZARA GIALLO

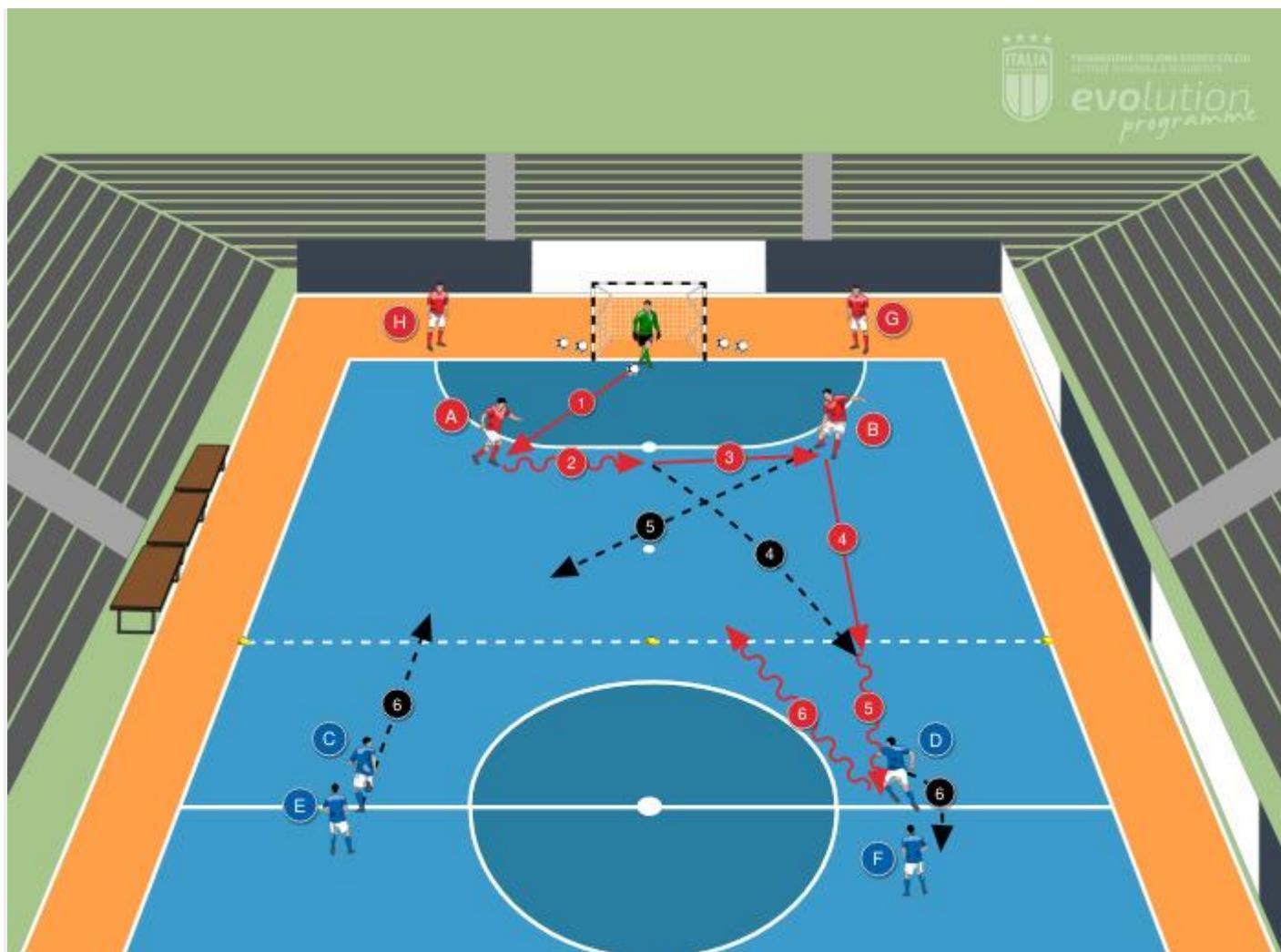
VENERDI 18 e SABATO 19 APRILE 2025:

La manifestazione si svolgerà presso il **Centro Sportivo "GIKE CLUB"** della società VIS MAZARA 2000 con gare della durata di 2 tempi da 10 minuti **(al termine del 1° tempo cambi obbligatori di tutti i giocatori in distinta)** preceduti dal **GIOCO FUTSAL CHALLENGE** con due tempi da 5 minuti.

L'attività tecnica **"Futsal Challenge"** sia per i Pulcini che per gli Esordienti scelta per il torneo è **"ATTACCO AD UNA PORTA"** o **"DUE CONTRO UNO CON RIPIEGAMENTO"**. **Che verrà effettuato fra tutte le squadre prima del gioco gara.**

Al termine della prima fase seguirà una secondo momento di confronto dove verranno rimodulati i gironi in base alla graduatoria di merito.

DUE CONTRO UNO CON RIPIEGAMENTO



Materiale

1 porta di 3x2 metri

Palloni

Preparazione

Area di gioco: 20x20 metri

Giocatori: 8 + 1 portiere

Durata: 10 minuti

Organizzazione

Per l'esercitazione utilizzare una metà campo regolamentare.

Descrizione

In un campo 20x20 metri con una porta si gioca un 2 contro 1 più un ripiegamento.

Regole

In un campo 20x20 metri ad una porta con un portiere c'è una coppia di giocatori posti all'altezza del limite dell'area di rigore (difensori A e B), altri due in attesa ai lati della porta (difensori G e H) e altre 2 coppie in attesa all'altezza della linea mediana di centrocampo (attaccanti C, D, E, F).

Il portiere serve sempre uno dei due giocatori disposti al limite dell'area di rigore che una volta ricevuto il pallone eseguono una collaborazione a loro scelta (ad esempio: uno-due, parallela, blocco ecc.) per poi condurre la palla nei piedi di uno dei due giocatori posti lungo la linea mediana di metà campo (C e D); il giocatore che conduce il pallone lo lascia nei piedi del suo avversario che attaccherà immediatamente la porta insieme al suo compagno dando vita ad un 2 contro 1.

Il giocatore A che ha lasciato il pallone in conduzione deve effettuare uno scatto di 1 metro oltre il suo avversario D prima di poter ripiegare

Se gli attaccanti segnano realizzano un punto.

Se la palla esce o termina con una parata del portiere i due difensori escono dal campo e i due attaccanti prenderanno il loro posto dando vita ad una nuova azione che inizierà dal portiere;

Se i due difensori riescono ad intercettare il pallone devono servire uno degli altri due attaccanti (E e F) in attesa lungo la linea mediana di centro campo per realizzare un punto. L'azione a quel punto si ritiene conclusa: i due difensori usciranno e i due giocatori in attesa (G e H) prenderanno il loro posto dando vita ad una nuova azione che inizierà sempre dal portiere.

Varianti

ADATTAMENTI NUMERICI

- Con 10 giocatori ci saranno 3 coppie in attesa
- Con 7 giocatori ci saranno 2 coppie in attesa più un giocatore; al termine della seconda azione si riformeranno le coppie
- Con 6 giocatori ci saranno 2 coppie in attesa

Temi per l'allenatore

COMPORTAMENTI PRIVILEGIATI

- Il giocatore nel ruolo di attaccante che riceve palla deve puntare immediatamente la porta avversaria e condurre fin quando ha spazio per avvicinarsi il più possibile alla porta e cercare una finalizzazione; se il difendente si avvicina per tentare di contrastarlo o per chiudergli il tiro cercherà di servire il proprio compagno cercando di smarcarsi in zona luce per poter ricevere nuovamente il pallone.
- Il giocatore nel ruolo di difendente cercherà di temporeggiare possibilmente entro i 14-12 metri dalla porta; più il giocatore che conduce si avvicinerà alla porta più il difendente si avvicinerà a lui cercando contestualmente di contrastarlo e di chiudere la linea di passaggio verso l'altro attaccante (tolgo diagonale e presso). Se il giocatore che conduce riesce a trasmettere palla al suo compagno il difendente manterrà una marcatura individuale stretta sul giocatore che stava conducendo palla lasciando il suo compagno 1 contro 1 con il portiere.
- Uso di finte per trarre in inganno il proprio avversario (possono essere utilizzate sia dall'attaccante che dal difendente che può fintare un intervento).

Grazie i collaboratori tecnici territoriali della Delegazione di Trapani

prof. Giuseppe Tallarita e prof. Antonino Alagna