



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00187 ROMA – VIA CAMPANIA, 47

Stagione Sportiva 2025 – 2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 13/SGS del 05 Agosto 2025

TORNEO U13 FUTSAL ELITE 2025/2026

***Attività Nazionale Giovanile di Calcio a Cinque
Under 13***

REGOLAMENTO GENERALE

il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un'attività a carattere Nazionale riservata alla Categoria UNDER 13 delle **Società professionistiche di Serie A, di Serie B e di Lega PRO**, delle **Società di Serie A, Serie A2 Elite, Serie A2 e di Serie B Divisione Calcio a Cinque, dei Club di 3° Livello di Calcio a 5 e di Calcio**, in particolare per coloro che hanno attivato il Progetto qualificante relativo allo sviluppo dell'Attività di Calcio a 5.

Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della **Categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01.01.2013, secondo quanto di seguito specificato:**

- Società PROFESSIONISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2014

(le Società Professionistiche che hanno ottenuto deroga per partecipare con i pari età, potranno partecipare con giovani calciatori nati nel 2013 o con squadre di età mista 2013-2014)

- Società DILETTANTISTICHE o di PURO SETTORE GIOVANILE: Squadra composta da giovani calciatori nati dal 01/01/2013 al 31/12/2014, con possibilità di utilizzare un numero massimo di 2 giocatori nati nel 2015

All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2012, purché in regola con la prevista deroga secondo quanto previsto dal C.U. N°1 SGS - 2025/2026 Pag. 25 punto 3) paragrafo 3.1 sia con società Professionistiche che con Club di 3° Livello.

Arbitraggio delle Gare

Le partite saranno arbitrate da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti o dall'organizzazione del Torneo.

Area Tecnica/Bordo Campo

Il lato delle panchine deve rimanere il più possibile "pulito" (eccezioni: rappresentanti Procura Federale e/o FIGC, paramedici posizionati esternamente alle panchine).

Saluti

Sia all'inizio che al termine di ogni incontro i partecipanti alla gara dovranno salutarsi fra loro schierandosi a centrocampo insieme all'arbitro o al dirigente/arbitro.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

• Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco sono come indicato nel 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.

• Pallone

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

• Modalità di svolgimento e durata delle gare

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi da 3/4/5 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** e in un gioco a confronto scelto tra quelli previsti nel **Progetto #Futsal Challenge**.

• 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 10 m. 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.

• Retropassaggio al portiere

La regola relativa al ‘retropassaggio al portiere’ così come previsto nel Regolamento del Gioco 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 fondo campo 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.

- **Sostituzione dei giocatori**

Al fine di permettere la partecipazione attiva di quanti sono iscritti nella distinta della gara, di seguito vengono indicate le modalità con cui sarà possibile effettuare le sostituzioni:

- nei primi due tempi di gioco è prevista una interruzione a metà tempo (*al 10', al 7'30" o al 5' a seconda della durata prevista*) a seguito della quale dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del tempo, tranne che per validi motivi di salute;
- nella seconda parte dei primi 2 tempi potranno essere effettuate sostituzioni cd “volanti” libere, durante il gioco, tra coloro che hanno già preso parte alla prima parte del tempo;
- nel terzo tempo, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, utilizzando la modalità delle sostituzioni cd “volanti”.

Per permettere a tutti i partecipanti di avere un tempo di impiego minimo, in ciascun confronto/gara può essere utilizzato un numero massimo di 10 giocatori.

- **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

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.

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 2 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



ATTIVITA' TECNICA

“FUTSAL CHALLENGE”

Di seguito viene presentati il gioco previsto da abbinare allo svolgimento delle gare delle categorie di base di Calcio a 5 Pulcini ed Esordienti.

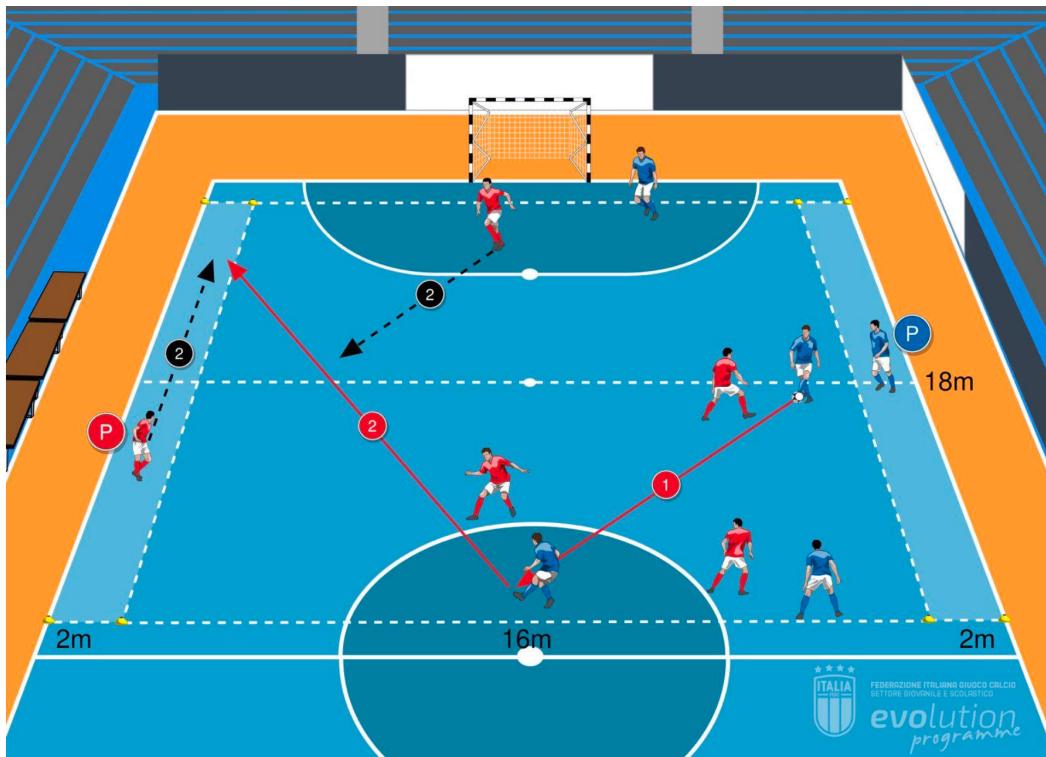
In ogni incontro della categoria Esordienti le squadre dovranno confrontarsi anche in una delle seguenti sfide previste nell'ambito del *FUTSAL CHALLENGE*.

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.



FUTSAL CHALLENGE 2025/2026

1. 4 contro 4 con portieri in copertura FUTSAL CHALLENGE



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5, in senso trasversale.

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 un 4 contro 4 più due portieri disposti in un corridoio con profondità 2 metri in prossimità delle linee laterali.

Il campo di gioco è diviso in 2 in senso longitudinale, definendo così 2 zone di campo.

REGOLE

La squadra in possesso palla otterrà un punto per ogni passaggio/tiro (rasoterra) che superi la linea di fondo avversaria.

Il punto sarà assegnato solo se il passaggio/tiro viene effettuato in diagonale (rasoterra) e quindi abbia attraversato tutte e due le porzioni del campo divise longitudinalmente (vedi immagine).

I portieri per intercettare il pallone non possono usare le mani e possono muoversi esclusivamente nello spazio a loro riservato di 18x2 metri dove nessun altro giocatore può entrare.

Il portiere, seppur limitato nel corridoio, funge da sostegno per la propria squadra; può sempre ricevere e giocare la palla e può realizzare il punto.

Per uno spirito etico e per agevolare una maggiore velocità di gioco, il portiere può mantenere il possesso con i piedi per massimo 4 secondi (se va oltre questo tempo, il possesso passa al portiere avversario)

I giocatori che si trovano all'interno della zona centrale possono muoversi liberamente nelle 2 zone.

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:

- Tutte le rimesse in gioco saranno effettuate dal portiere della squadra a cui spetta il possesso. La rimessa in gioco del portiere avviene con le mani.
- Dalla rimessa in gioco, il portiere non può realizzare direttamente un punto.

Falli:

- 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 il portiere esca dal proprio corridoio ed intercetti il pallone o ostacoli un giocatore avversario viene assegnato un punto alla squadra avversaria.

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco. In caso di numero dispari si possono prevedere dei cambi che devono avvenire in modo continuo tra tutti i partecipanti al gioco.
- Eventuali 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.
- Le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare nel corridoio un giocatore di movimento.

COMPOSIZIONE GRUPPI

COMUNICATO UFFICIALE N° 43/SGS del 04 Dicembre 2025

Gruppo 14 Sicilia

1. P.G.S. VILLAUREA A.S.D.
2. USD LA MERIDIANA
3. ASD CITTÀ DI TRAPANI
4. S.S.D. META CATANIA C5 A R. L.
5. ASD PALERMO CALCIO A5
6. ASD VIVI DON BOSCO
7. ASD RENZO LO PICCOLO TERRASINI
8. F.C.D. NEW EAGLES 2010
9. ASD MARSALA FUTSAL 2012
10. ASD AURORA MAZARA
11. JSL JUNIOR SPORT LAB
12. PGS MESSINA FUTSAL A.S.D:
13. FCD BELICE SPORT
14. SSD FAIR PLAY MESSINA
15. APD DRIBBLING
16. ASD TORREGROTTA1973
17. ASD NEW TEAM CATANIA
18. ASD GIOVANILEN ROCCA
19. SSD ACCADEMIA TRAPANI ARL
20. ASD ACCADEMIA BAGHERIA
21. A.S.D. VIAGRANDE C/5
22. SSDSRL NUOVA IGEA VIRTUS
23. SSD ATHLETIC CLUB PALERMO

Accedono alla fase successiva 3 squadre

La 1[^] fase potrà iniziare dal 08/12/2025 e dovrà terminare entro il 29 Marzo 2026

2[^] Fase Le 27 società qualificate saranno suddivise in 9 gruppi da 3 squadre ciascuno così composti

Gruppo A Pilota Piemonte

- 1 qualificata del Gruppo 1
- 2 qualificate del gruppo 2

Gruppo B Pilota Lombardia

- 3 qualificate del gruppo 3

Gruppo C Pilota Veneto

- 1 qualificata del gruppo 3
- 1 qualificata del gruppo 4
- 1 qualificata del gruppo 5

Gruppo D Pilota Emilia

- 2 qualificate del gruppo 6
- 1 qualificata del gruppo 3

Gruppo E Pilota Sardegna

- 2 qualificate del gruppo 11
- 1 qualificata del gruppo 8

Gruppo F Pilota Lazio

- 2 qualificate del gruppo 8
- 1 qualificata del gruppo 7

Gruppo G Pilota Calabria

- 2 qualificata del gruppo 13
- 1 qualificata del gruppo 10

Gruppo H Pilota Puglia

- 1 qualificata del gruppo 12
- 1 qualificata del gruppo 9
- 1 qualificata del gruppo 7

Gruppo I Sicilia

- 3 qualificate del gruppo 14

Le 23 Società divise per delegazione:

DELEGAZIONE DI PALERMO: ASD RENZO LO PICCOLO TERRASINI SSD ATHLETIC CLUB PALERMO A.S.D.PGS VILLAUREA ASD PALERMO CALCIO A5 A.S.D. ACCADEMIA	DELEGAZIONE DI CATANIA: USD LA MERIDIANA S.S.D. META CATANIA C5 A R.L. ASD NEW TEAM CATANIA A.S.D. VIAGRANDE C/5
DELEGAZIONE DI TRAPANI: FCD BELICE SPORT ACCADEMIA TRAPANI SSD ARL APD DRIBBLING ASD CITTA DI TRAPANI CALCIO ASD MARSALA FUTSAL 2012 ASD AURORA MAZARA	DELEGAZIONE BARCELLONA: F.C.D. NEW EAGLES 2010 ASD VIVI DON BOSCO SSD SRL NUOVA IGEA VIRTUS A.S.D. GIOVANILE ROCCA ACSSD JSL JUNIOR SPORT LAB
DELEGAZIONE DI MESSINA: S.S.D. FAIR LAY MESSINA ASD TORREGROTTA 1973 PGS MESSINA FUTSAL A.S.D.	

Composizione dei gironi:

GIRONE A: Asd Aurora Mazara Apd Dribbling Marsala Fcd Belice Sport	GIRONE B: Accademia Trapani Ssd Arl Asd Citta' di Trapani Calcio Asd Marsala Futsal 2012
GIRONE C: ASD Renzo Lo Piccolo Asd Pgs Villaurea Asd Palermo calcio a 5 Asd Accademia	GIRONE D: Usd La Meridiana Ssd Meta Catania C5 arl Asd New Team Catania Asd Viagrande C/5
GIRONE E: Fcd New Eagles 2010 Asd Vivi Don Bosco Ssd srl Nuova Igea Virtus Asd Giovanile Rocca Acssd Jsl Junior Sport Lab	GIRONE F: Ssd Fair Play Messina Asd Torregrotta 1973 Pgs Messina Futsal Asd

Prima fase: dal 19 gennaio al 8 Marzo 2026

Gironi A – B – F (gruppi a 3 squadre) svolgeranno 2 incontri A/R (3 Tempi da 15'+ futsal challenge)

Gironi C – D – E le squadre si affronteranno con gare di sola andata, girone all'italiana.
(3 Tempi da 20'+ Futsal challenge)

Seconda fase: dal 10 al 29 Marzo 2026

Gruppo 1:

Vincente Girone A
Vincente Girone B
Seconda Girone C

Gruppo 2:

Vincente Girone C
Vincente Girone D
Seconda Girone E

Gruppo 3:

Vincente Girone E
Vincente Girone F
Seconda Girone D

Modalità di svolgimento: 3 Tempi da 15' + Futsal challenge

Terza fase: dal 12 al 26 Aprile 2026:

Gruppo I Sicilia:

- **Vincente Gruppo 1**
- **Vincente Gruppo 2**
- **Vincente Gruppo 3**

Modalità di svolgimento: 3 Tempi da 15' + Futsal challenge

La vincente accede alle fasi nazionali.



evolution
programme

REFERTO GARA

Delegazione di _____

INCONTRO: _____ / _____ DATA _____ / _____ / _____
LUOGO _____ ORA INIZIO GARA _____

FUTSAL CHALLENGE

Squadre	Campo 1	Campo 2	Campo 1	Campo 2	Totale punti
	1° tempo	1° tempo	2° tempo	2° tempo	

CONFRONTI 5C5

Squadre	1° tempo	2° tempo	3° tempo	Totale punti

RISULTATO FINALE (1 p.to abilità tecnica + 1 p.to per ogni tempo vinto/pareggiato)

	FUTSAL CH.	CONFRONTI	TOTALE	NUMERO GIOCATORI	RAGAZZE
SQUADRA A					
SQUADRA B					

DIRIGENTE

DIRIGENTE

CLICCA O INQUADRA
I QR CODE PER
APPROFONDIRE



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

CONSULTA I DETTAGLI
DEL REGOLAMENTO
DI GIOCO



REGOLAMENTO DI GIOCO



FUT5AL U12 UNDER U13

REGOLE BASE

- ✓ 5 CONTRO 5
- ✓ 3 TEMPI DA 20'
- ✓ PALLONE: N°3 a rimbalzo controllato
- ✓ MODALITÀ DI GIOCO:
"GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ, MEGLIO".
Partita con attività pre-gara.



IL PUNTEGGIO SI CALCOLA PER TEMPI DI GIOCO:

1 punto per tempo vinto o pareggiato,
0 punti per tempo perso.
I punti si registrano sul referto gara.

CALCI DI PUNIZIONE

Sì, sia diretti che indiretti,
come da regolamento
del gioco del calcio a 5.

DISTANZE SU CALCI DI PUNIZIONE

Sì, 5 metri.

RIMESSA DA FONDO CAMPO

Come da regolamento
del gioco del calcio a 5,
con zona di no pressing
nei 10 metri.

PRESSIONE SUL PORTIERE SU RETROPASSAGGIO

Concessa,
come da regolamento
del gioco del calcio a 5.

CALCIO DI RIGORE

Sì, distanza 6 metri.

RIMESSE LATERALI

Sì, come da regolamento
del gioco del calcio a 5
(ripetizione in caso di errore).

RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

Concesso in maniera
illimitata.

RILANCIO

Con le mani entro 4 secondi
nella propria metacampo,
con i piedi come da
regolamento del gioco
del calcio a 5.

ARBITRAGGIO

Dirigente arbitro
(consigliata anche
modalità auto-arbitraggio).

CARTELLINI

Sì ammonizioni, sì espulsioni.
Espulsioni solo in casi gravi
come da regolamento del gioco
del calcio a 5.

GREEN CARD PER AZIONI DI FAIR PLAY



FALLI CUMULATIVI

In ogni tempo, dal 6° fallo
subito in poi, si ha diritto
ad un tiro libero.

TIME OUT

Possibile 1 time out
di 1' per tempo
per ogni squadra.

SOSTITUZIONI

A metà di ciascuno
dei primi 2 tempi chi non ha
giocato deve entrare in campo.
3° Tempo sostituzioni libere.

ABBIGLIAMENTO

Obbligo parastinchi.
Scarpe adeguate alla
superficie di gioco.

SALUTI

Obbligatori ad inizio
e fine gara.

TIRO LIBERO

Sì, dai 10 metri.

VERSIONE 1



DISPONIBILE SU
Google Play

SCARICA L'APPPLICAZIONE **EVOLUTION
PROGRAMME** PER ACCEDERE AI CONTENUTI
DELLA METODOLOGIA FIGC - SGS

Scarica su
App Store



PER CONOSCERE IL REGOLAMENTO DI GIOCO NELLA CATEGORIA U12/U13 DEL CALCIO, CONSULTA I POSTER DEDICATI.