



## **“Grassroots futsalchallenge pulcini”**

Il **Torneo Pulcini #FutsalChallenge**, attività ufficiale della categoria Pulcini, si sviluppa coinvolgendo tutte le società che svolgono attività in questa categoria sin dalla fase autunnale. Inoltre, avendo anche lo scopo di verifica dell'attività svolta nei Club Giovanili ufficialmente riconosciuti almeno con il “2° Livello di Qualità”.

**DOMENICA 3 MAGGIO ORE 9:00 PRESSO “CENTRO SPORTIVO RAMMACCA” BAGHERIA**

### **RAGGRUPPAMENTO A 5 SQUADRE**

<b>GIRONE A</b>
PALERMO CA5
VILLAUREA
DON CARLO MISILMERI
PARTINICAUDACE
VIS MAZARA

ORE 9:00 PRESENTAZIONE SQUADRE E RICONOSCIMENTO GIOCATORI

ORE 9:15

1° GIORNATA: DON CARLO MISILMERI – VILLAUREA

PALERMO CA5 – PARTINICAUDACE

RIPOSA: VIS MAZARA

ORE 10:00

2° GIORNATA: VIS MAZARA – VILLAUREA

PALERMO CA5 – DON CARLO MISILMERI

RIPOSA: PARTINICAUDACE

ORE 10:45

3° GIORNATA: VIS MAZARA – PALERMO CA5

DON CARLO MISILMERI – PARTINICAUDACE

RIPOSA: VILLAUREA

ORE 11:30

4° GIORNATA: VILLAUREA – PALERMO CA5

PARTINICAUDACE – VIS MAZARA

RIPOSA: DON CARLO MISILMERI

Ore 12:15

5° GIORNATA: DON CARLO MISILMERI – VIS MAZARA  
VILLAUREA – PARTINICOAUDACE

RIPOSA: PALERMO CALCIO A 5

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELLE GARE:

- 3 TEMPI DA 10 MINUTI, FUTSALCHALLENGE 1 TEMPO DA 5 MINUTI

## Norme regolamentari dell'attività di base futsal

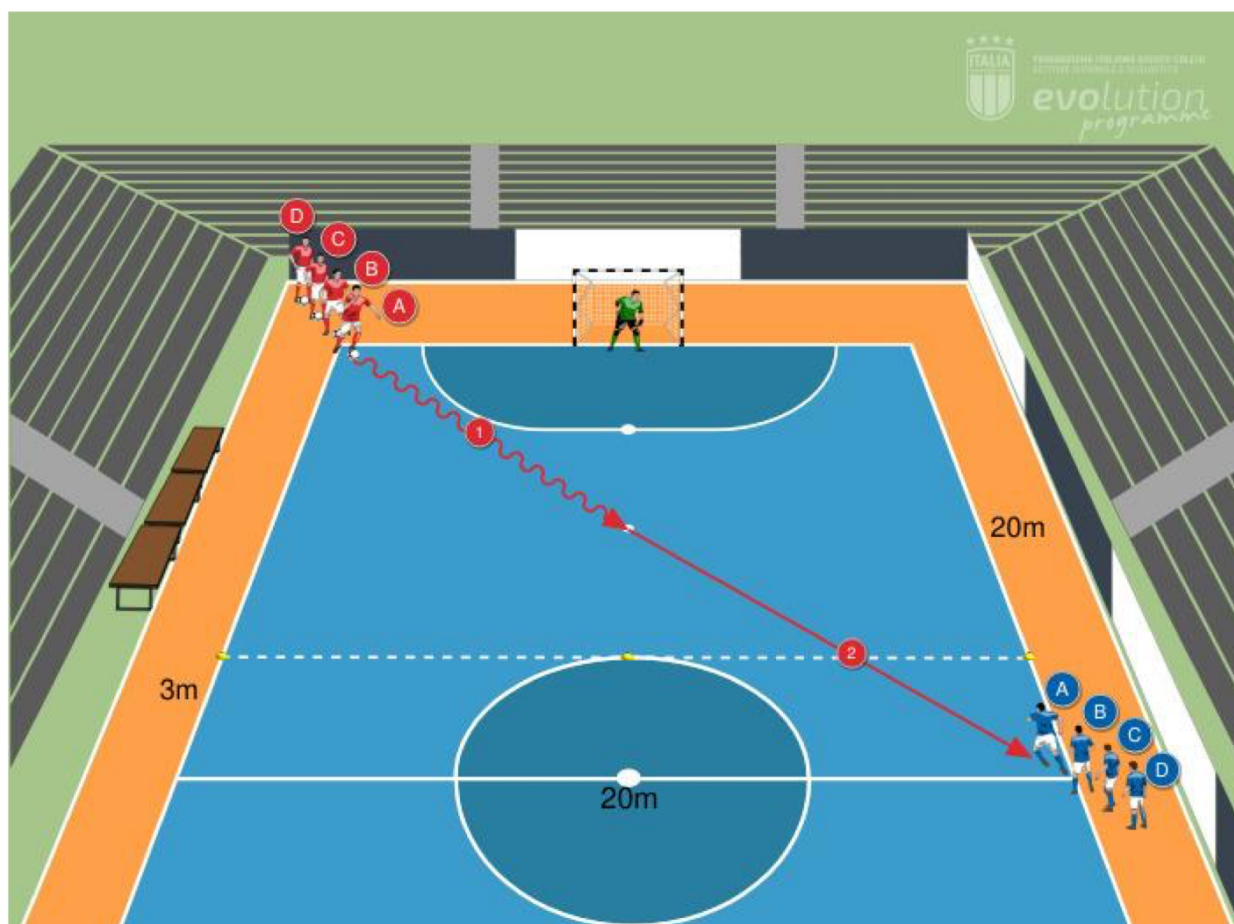
### Categoria Pulcini Calcio a 5 – Torneo Pulcini #FutsalChallenge

<b>PULCINI U10/U11</b>	
<b>Gara/confronto</b>	MODALITÀ DI GIOCO: “GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ, MEGLIO. 3 tempi di partita 5 contro 5, abbinando alla gara una delle opzioni previste nelle <b>Proposte Pre-Gara futsal challenge</b> .
<b>Tempi di gioco</b>	3 tempi di 15 minuti ciascuno (con possibilità di svolgere 4° tempo di gioco).
<b>Punteggio</b>	1 punto per tempo vinto o pareggiato. 0 punti per tempo perso. I punti si registrano sul referto gara.
<b>Arbitraggio</b>	Le partite della categoria Pulcini U10/U11 devono essere arbitrate con il “metodo dell’auto-arbitraggio”. Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la partita, delegando al Dirigente Arbitro eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.
<b>Referto di gara</b>	Utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale.
<b>Dimensioni campo</b>	Larghezza 16x20 m; lunghezza 28x40 m.
<b>Dimensioni porte</b>	Larghezza 3,00 m; altezza 2,00 m. È concesso l’utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte.
<b>Dimensione area di rigore</b>	Come da regolamento del Calcio a 5.
<b>Pallone</b>	N° 3 a rimbalzo controllato.
<b>Calcio di punizione</b>	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da regolamento del Calcio a 5. La distanza della barriera dal punto di battuta nei calci di punizione è di 5 metri.
<b>Calcio di rigore</b>	Si concede per fallo evidente. Distanza del dischetto del rigore dalla linea di porta: 6 m.
<b>Rimesse laterali</b>	Eseguite come da regolamento del Calcio a 5; si ripetono in caso di errore.
<b>Rimessa da fondo campo</b>	Il portiere ha 4 secondi per rimettere la palla con le mani.
<b>Zona di no pressing</b>	Durante la rimessa dal fondo, i giocatori avversari non possono superare la linea del tiro libero (10 metri dalla linea di porta, prolungata fino alla linea laterale), consentendo alla squadra in possesso di giocare la palla fuori dall’area di rigore. Il gioco riprende normalmente dopo che il giocatore ha controllato la palla. Il portiere può eseguire la rimessa anche se gli avversari non sono dietro la linea del tiro libero, a condizione che questi ultimi non vadano in pressione e permettano il regolare svolgimento del gioco.
<b>Retropassaggio con i piedi al portiere</b>	Il portiere non può prendere con le mani il retropassaggio con i piedi da parte di un compagno ed è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio. Fuori dell’area di rigore può sempre ricevere la palla senza restrizioni.
<b>Regole per il portiere</b>	Con la palla in mano, il portiere può mantenerne il possesso per un massimo di 4 secondi; trascorso questo tempo il possesso verrà assegnato al portiere della squadra avversaria. Con la palla ai piedi, il portiere all’interno della propria area di rigore non può essere contrastato per i primi 4 secondi. Il portiere non può rilanciare la palla con le mani oltre la metà campo. Con i piedi come da regolamento del gioco del Calcio a 5.
<b>Green card</b>	È previsto il cartellino verde “Green Card” per premiare azioni di Fair Play.
<b>Ammonizione</b>	Sono previste ammonizioni.
<b>Espulsione</b>	È prevista l’espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi con <b>sostituzione</b> immediata del giocatore. Previo accordo con il dirigente arbitro e/o con altro allenatore, il giocatore espulso può rientrare in gioco nella frazione successiva alla sua espulsione.
<b>Sostituzioni</b>	Nei <b>primi due tempi di gioco</b> , è prevista una interruzione a metà tempo per effettuare obbligatoriamente tutte le sostituzioni. I nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del tempo, salvo validi motivi di salute. Nella seconda parte dei primi due tempi, sono consentite sostituzioni “volanti” libere, durante il gioco, per i giocatori che hanno già preso parte alla prima parte del tempo. Se il numero di giocatori è superiore a 10, il tempo sarà diviso in 3 parti. Al termine di ogni parte, si cambiano tutti i giocatori in campo. Nell’ultima parte possono essere effettuate sostituzioni “libere”, durante il gioco, tra coloro che hanno già partecipato a una delle prime parti del tempo. (vedi specifica nella tabella della casistica nelle pagine successive). <b>Nel terzo tempo:</b> Sostituzioni libere, utilizzando la modalità delle sostituzioni “volanti”.



## ATTIVITA' TECNICA "FUTSAL CHALLENGE"

### 6. 1 CONTRO 1 CON PORTIERI



## **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; una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centrocampo e la cui larghezza alle due linee laterali. Le 2 squadre si schierano: una in un calcio d'angolo con un pallone a testa per ogni giocatore, l'altra nell'angolo opposto all'altezza della metà campo.

Si gioca un 1 contro 1 nel quale i giocatori di una squadra hanno l'obiettivo di fare gol mentre gli altri di difendere la porta e una volta recuperata palla di condurla oltre la linea di meta.

## **REGOLE**

Si gioca un 1 contro 1 in cui il giocatore A della squadra Rossa sfida il giocatore A della squadra Blu.

Il giocatore rosso A (difensore) entra in campo palla al piede, la conduce e arrivato all'altezza dei 10 metri la trasmette e contestualmente va in pressione sul giocatore blu A (attaccante).

Qualora ci fosse un errore nella ricezione del passaggio si ripete l'azione.

Da quel momento parte una situazione di 1 contro 1.

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:**

- 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.

## **PUNTEGGI E CLASSIFICHE:**

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

### **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:

<b><u>Combinazione risultati</u></b>	<b><u>Punteggio GARA</u></b>
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

### **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.

<b>PUNTEGGIO "BONUS"</b>	<b>PUNTI</b>
Squadra Esordienti con almeno <b>10 giocatori in distinta gara</b>	2 per ciascuna gara
Squadra Esordienti con almeno <b>8 giocatori in distinta gara</b>	1 per ciascuna gara
<b>Partecipazione alla gara di almeno 2 bambine</b> (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

**LA MIGLIORE CLASSIFICATA AVRA' ACCESSO ALLA FINALE REGIONALE.**