



SABATO 18 APRILE 2026 ORE 10:00  
PALASPORT "PEPPE MAIRA"  
VIA MADRE ANGELICA CALLARI  
93017 SAN CATALDO CL

### GRUPPO I SICILIA:

S.S.D. FAIR PLAY MESSINA
USD LA MERDIANA
ASD AURORA MAZARA

**LE SOCIETA' SONO CONVOCATE ALLE ORE 09:30 PER RICONOSCIMENTO ATLETI E SORTEGGIO**

1. Prima gara A vs B ore 10
2. Seconda gara C vs perdente prima gara ore 11:15
3. Terza gara C vs vincente prima gara 12:30

### 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**

Le squadre si affronteranno con gare di sola andata, 3 tempi da 15 minuti

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 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 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.

- **Falli**

In ogni tempo, dal 6° fallo subito in poi si ha diritto ad un tiro libero dai 10 metri.

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:

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

#### **6) 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.

#### **6) 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

#### **ARBITRAGGIO GARE:**

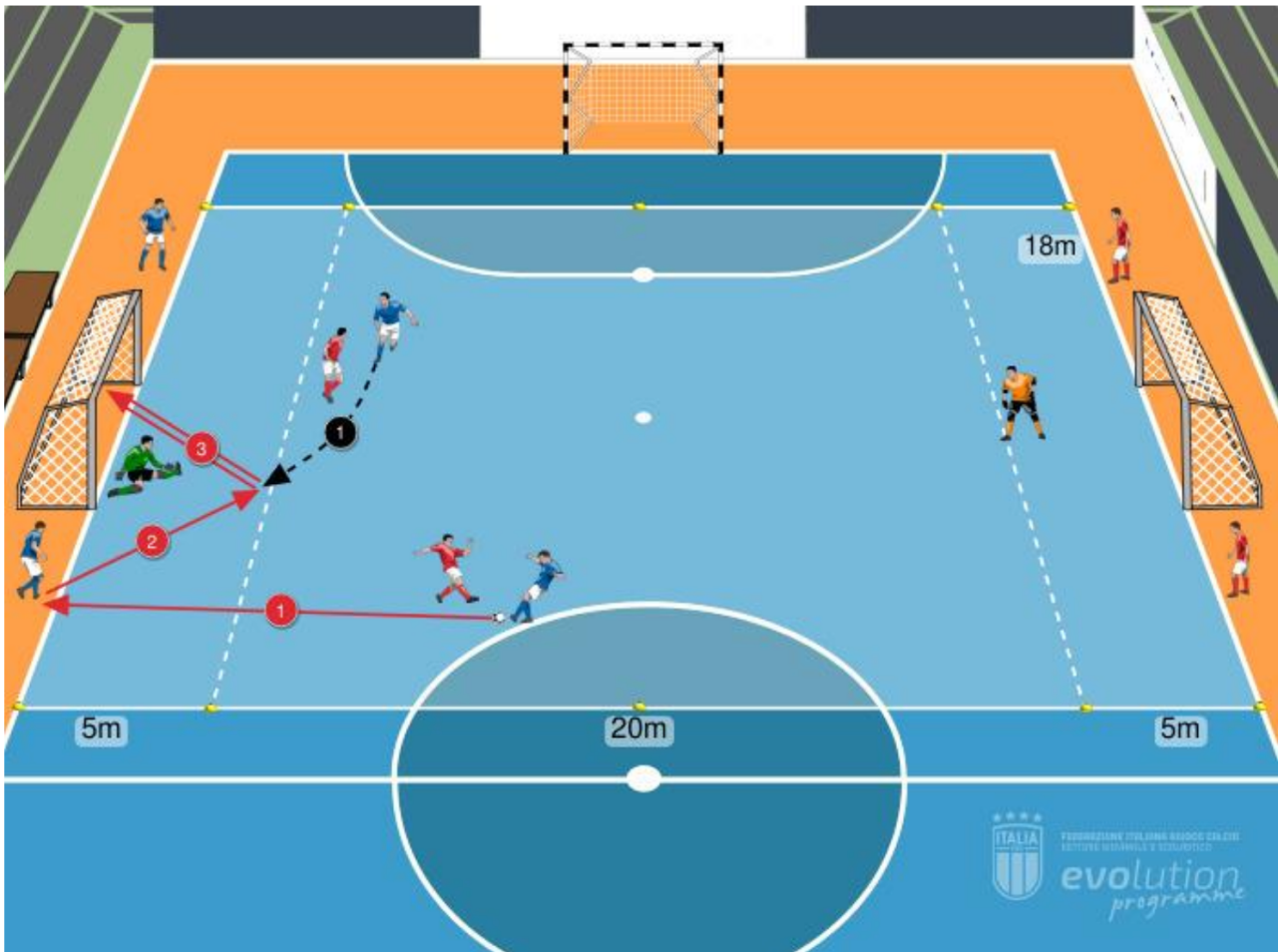
LE GARE SARANNO ARBITRATE DAL TECNICO/DIRIGENTE DELLA SOCIETA’ CHE RIPOSA.



**ATTIVITA' TECNICA**  
**"FUTSAL CHALLENGE"**

**FUTSAL CHALLENGE 2025/2026**

## 4. 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.

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.

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

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



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

