



evolution  
programme

## TORNEO MAGICO FESTA REGIONALE

**Sabato 1 Giugno 2024 – Ore 15.00 - Centro Sportivo CUS Palermo – Palermo**

ASD RENZO LO PICCOLO  
ASD CUS PALERMO  
ASD ALPHA SPORT SAN GREGORIO

### **REGOLAMENTO (integrazione)**

#### **Triangolare in un'unica giornata**

Ogni squadra disputerà un incontro con le altre due.

#### **Tempi di gioco:**

2 tempi da 10 minuti ciascuno, alternati (in contemporanea se possibile) al Gioco Magico.

#### **Gioco Magico:**

Il Gioco Magico che si disputerà è il 2c2 e 3c3 (Situazioni di gioco). Ciascuna squadra disputerà 2 rotazioni da 3 minuti ciascuna. Ogni mini campo fornirà un successo alla squadra che avrà realizzato il maggior numero di gol/mete. La squadra che avrà ottenuto più successi sui 4 mini campi si aggiudicherà il Gioco Magico. Il Punto Magico verrà assegnato alla squadra che avrà realizzato il maggior numero di gol/mete sul totale dei giochi disputati.

#### **Sfida Pokemon:**

Tutte le squadre saranno coinvolte nella Pokemon Challenge – LEVEL 1. La squadra che otterrà il miglior punteggio otterrà 2 ulteriori punti bonus per la Graduatoria finale.

Accede al Grassroots Festival di Coverciano previsto per il 15/16 Giugno 2024 la Società prima classificata della Graduatoria di Merito.

**Per quanto non citato da questo Regolamento si rimanda al Comunicato SGS Nazionale n. 116 del 16/04/2024.**

# GRADUATORIA FASE INTERPROVINCIALE

## RAGGRUPPAMENTO 1

SOCIETA'	PUNTI TECNICI	PUNTI MAGICO	BONUS MAGICO	CONV. SCUOLA	BONUS NUMERO SQ.	BONUS 10 BAMBINE	BONUS PLAYMAKERS	BONUS NUOVE TESSERATE	TOT
ASD RENZO LO PICCOLO	2	2	0	1	1	1	1	3	11
ASD CUS PALERMO	2	3	1	0	1	1	0	1	9*
ASD FEMMINILE MARSALA	2	1	0	0	1	1	1	3	9

\* Miglior Punteggio "Gioco Magico"

## RAGGRUPPAMENTO 2

SOCIETA'	PUNTI TECNICI	PUNTI MAGICO	BONUS MAGICO	CONV. SCUOLA	BONUS NUMERO SQ.	BONUS 10 BAMBINE	BONUS PLAYMAKERS	BONUS NUOVE TESSERATE	TOT
ASD ALPHA SPORT S.G.	6	4	1	0	1	1	0	2	15
ASD FENICE BELPASSESE	2	3	0	1	1	0	0	-	7
ASD FUTSAL RAGUSA	0	1	0	0	1	0	0	-	3
ACSSD JSL	0	0	0	1	1	0	1	-	2



## SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

### 1) Titolo: "Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9"

#### Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita al quale viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.

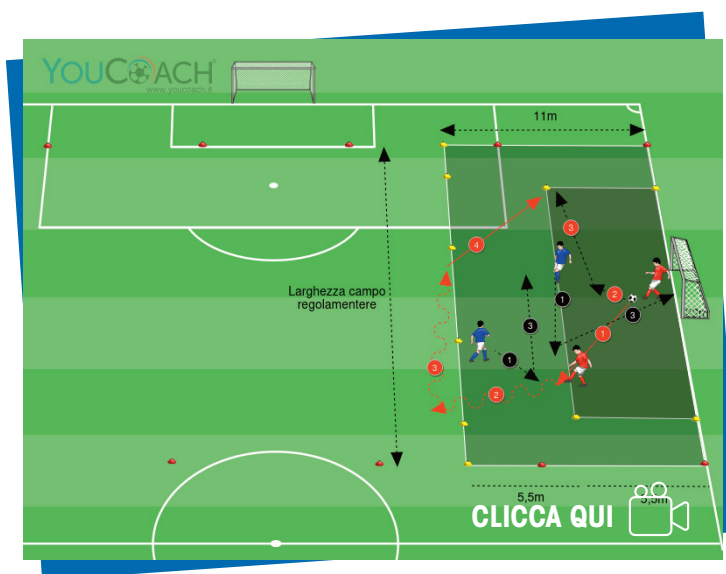


Figura 1

### DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una Situazione di gioco 2 contro 2 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha l'obiettivo condurre palla oltre la linea opposta rispetto a quella di fondo-campo (definita linea di meta). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o condurre palla oltre la linea di meta), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

### REGOLE DEL GIOCO

**Schieramento e ruoli.** La squadra a difesa della porta regolamentare identifica un portiere ed un giocatore di movimento. I giocatori della squadra a difesa della linea di meta si considerano entrambi come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori di ogni squadra (il giocatore scelto per stare in porta deve ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

**Conduzione palla oltre la linea di meta.** Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte di un avversario. I giocatori a difesa della linea di meta possono provare a contrastare l'azione di conduzione palla avversaria anche oltre la linea stessa.





**Retropassaggio al portiere.** Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

**Falli e scorrettezze.** All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come del dischetto del calcio di rigore dalla linea di porta, è sempre di 5 metri.

**Fuorigioco.** Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

**Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo.** Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea stessa.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.





## 2) Titolo: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9"

### Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri, la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

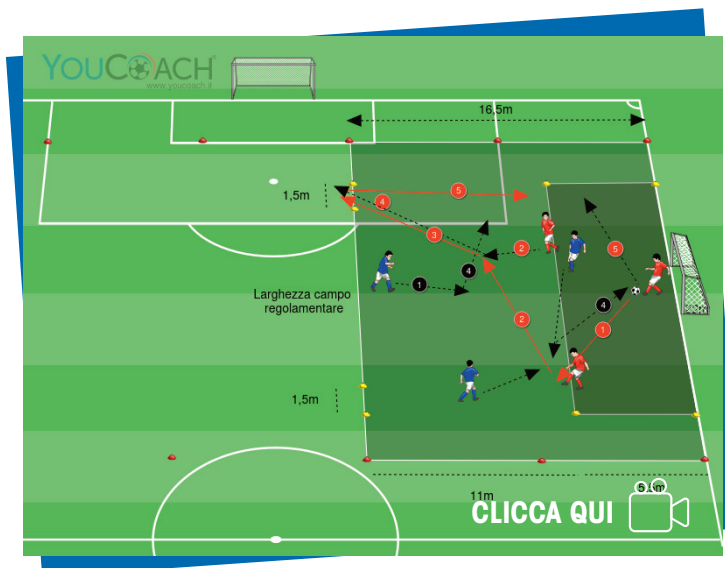


Figura 2

**Durata:** almeno 5 minuti.

## DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 11 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o fare gol nelle porte ridotte), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

## REGOLE DEL GIOCO

**Schieramento e ruoli.** La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori che si trovano a difendere la porta (il giocatore scelto per stare in porta deve tuttavia ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

**Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte.** Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra a questi oppure li tocca, il punto non si considera valido.

**Retropassaggio al portiere.** Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.





**Falli e scorrettezze.** All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione è sempre di 5 metri.

**Fuorigioco.** Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

**Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo.** Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte e le linee laterali, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.



**Ambito  
TECNICO**

**Contenitore  
SFIDE POKÉMON**

**Proposta per LEVEL 1**



4 minuti



10 x 10 metri



? giocatori

**Chiavi della conduzione**

...



...

## DESCRIZIONE

Si svolge un'attività tecnica che alterna conduzione, passaggio e ricezione di palla. Ogni squadra gioca all'interno dello spazio predefinito impiegando due giocatori nell'attività tecnica prevista mentre gli altri partecipanti si dividono su due lati del quadrato in attesa del loro turno di gioco.

Si gioca utilizzando un quadrato di lato 10 metri e due palloni.

## REGOLE

I giocatori “A” e “B” iniziano la sfida tecnica su due lati attigui, entrambi sono in possesso di una palla (come da figura). Al via della prova entrambi sviluppano la seguente sequenza di azioni:

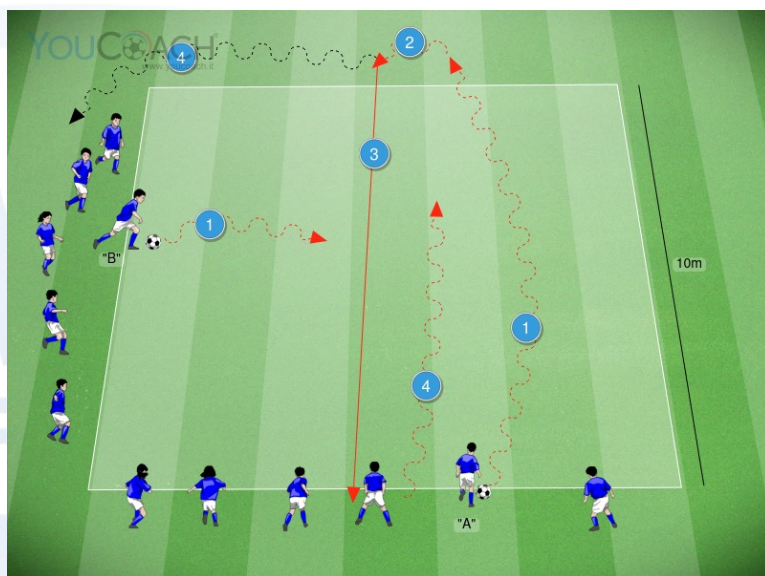
- Una conduzione palla oltre la linea opposta rispetto a quella di partenza.
- Un passaggio ad un compagno in attesa oltre la linea di partenza.

Rotazione dei ruoli in seguito all'azione tecnica prevista:

- Dopo aver effettuato il passaggio, il giocatore “A” corre oltre il lato del campo dove è partito il giocatore “B” mentre il giocatore “B” si sposta oltre il lato del campo dal quel è partito il giocatore “A”. Chi riceve palla dai giocatori “A” e “B” ripete l'azione tecnica svolta dai compagni dando così continuità di svolgimento al gioco.

**Durata del gioco:** 4 minuti

**Punteggio:** si totalizza un punto per ogni conduzione palla oltre il lato opposto del campo. Il punteggio totale viene definito attraverso la somma di tutti i punti realizzati con i due palloni impiegati nella sfida.



## COMPORAMENTI PRIVILEGIATI