



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47
Stagione Sportiva 2023 - 2024

COMUNICATO UFFICIALE N° 180/SGS del 02 Giugno 2024

TORNEO U13 FUTSAL ELITE 2024
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A CINQUE
UNDER 13

FASE FINALE NAZIONALE

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

FASE FINALE NAZIONALE

La fase finale Nazionale si disputerà il 9 giugno 2024 presso il PalaSavelli, Via Santa Vittoria, 5, Porto San Giorgio (FM). L'arrivo delle società è previsto il giorno 8 giugno 2024.

Di seguito le società che hanno superato le fasi interregionali acquisendo il diritto a partecipare alla fase finale Nazionale:

ASD CIOLI ARICCIA C5
LIVENTINAOPITERGINA NEXTG SSDARL
SEGATO S.S.D. ARL

Programma generale

Sabato 8 giugno:

ore 18.30 Arrivo delle squadre presso l'hotel assegnato
ore 19.30 Riunione Tecnica
ore 20.00 Cena presso gli hotel

Domenica 9 giugno:

ore 8.00 Arrivo delle squadre presso il palazzetto
ore 9.00 Inizio gara 1
ore 10.30 Inizio gara 2
ore 12.00 Inizio gara 3
ore 13.15 Premiazioni
ore 14.00 Pranzo per tutte le società presso il ristorante Altamarea - Via Guglielmo Oberdan, Porto San Giorgio (FM)
A seguire rientro nelle proprie sedi

Le società il cui arrivo è previsto per il pomeriggio del 8/06/2024 saranno alloggiate nei seguenti Hotel:

ASD CIOLI ARICCIA C5

Hotel Astoria - Viale Vittorio Veneto 8, 63900 Fermo FM - Tel: +39 0734 228601 - Email: info@hotelastoriafermo.it

LIVENTINAOPITERGINA NEXTG SSDARL

Hotel Royal - Piazza Piccolomini, 3 - 63900 Casabianca di Fermo (FM) - Tel +39 0734 642244 - Email: royal@royalre.it

SEGATO S.S.D. ARL

Hotel La Lanterna - Via XX Settembre, 242, 63822 Porto San Giorgio (FM) - Telefono +39.0734679073 - Cellulare +39.3482946779 - email: info@lanternahotel.it

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Programma gare

Ore 09.00	Gara 1	Squadra A	Squadra B
Ore 10.30	Gara 2	Squadra C	Perdente gara 1
Ore 12.00	Gara 3	Squadra C	Vincente gara 1

Nel caso la prima gara termini in parità giocherà prima la seconda partita la squadra prima nominata

Gli abbinamenti saranno sorteggiati durante l'incontro con le società che si terrà il giorno 5 maggio alle ore 17.00 in conference call. Il link per accedere sarà inviato agli interessati tramite mail

REGOLAMENTO GENERALE

Identificazione dei calciatori

I Tecnici, i Dirigenti o gli eventuali Arbitri, che arbitreranno le gare, prima di dare inizio alla gara dovranno controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara, come previsto dall'Art. 71 delle N.O.I.F. "identificazione dei calciatori".

Giustizia sportiva

La disciplina del torneo viene affidata al Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico.

- Le ammonizioni comminate nella 2^a fase interregionale che non comportino squalifica sono azzerate nella fase Nazionale

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 "Sostituzione dei calciatori", determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.

La violazione di quanto previsto dall'art. 4 "Sostituzione dei calciatori", determinerà l'applicazione della punizione sportiva della perdita della gara.

Arbitraggio delle Gare

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

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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 - 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.

Art. 2 - Pallone

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

Art. 3 - Modalità di svolgimento e durata delle gare

Le squadre si confronteranno in Gare di Calcio a 5 con 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno non effettivi.

Oltre ai 3 tempi di gioco è previsto lo svolgimento del gioco a confronto scelto tra quelli previsti nel *Progetto #Futsal Challenge*: [Gioco n° 2 - "3vs3 con pivot"](#)

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 10mt 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 fondocampo 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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Art. 4 - 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 7'30") 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.

Essendo un triangolare, pur mantenendo il numero massimo di 10 giocatori, in ogni singolo confronto/gara possono essere cambiati i partecipanti presentando una nuova distinta della gara.

Art. 5 - 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

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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".

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.

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 3 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

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 07/07/2023 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato a Roma il 02/06/2024

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

ATTIVITA' TECNICA
"FUTSAL CHALLENGE"

2. 3vs3 CON PIVOT



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su due metacampo, con due mini sfide, con le Squadre A e B che si suddividono in due mini squadre A1 e A2 per la squadra A e B1 e B2 per la squadra B. 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 uno Small Sided Game 4 contro 4 con l'obbligo di avere sempre un giocatore nella zona di costruzione avversaria (l'area delimitata davanti alle porte).

REGOLE

Durante l'intera durata della partita uno dei 4 giocatori di ogni squadra deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Il pivot di ogni squadra, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo.

Al portiere è concessa la possibilità di prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di costruzione. I giocatori che si trovano all'interno della zona centrale è concesso l'ingresso all'interno della propria zona di costruzione per impedire al pivot la realizzazione di una rete.

Nello spirito etico del gioco, al portiere non è concesso il gioco sistematico con i piedi fuori dalla propria area.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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, il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- 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 zona di costruzione avversaria, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.

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.

Esempio attribuzione punteggio:

Metacampo	Tempo	Sfida	Risultato	Punti Sq. A	Punti Sq. B
A	Primo Tempo	A1 vs B1	7-2	1	0
B	Primo Tempo	A2 vs B2	3-6	0	1
A	Secondo Tempo	A1 vs B2	3-3	1	1
B	Secondo Tempo	A2 vs B1	1-0	1	0
Totale				3	2
Il punto del Futsal Challenge va alla squadra A					

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

- 1) Promotore dei valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.
- 2) L'obiettivo è quello di favorire lo spirito sportivo tra i giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche di incoraggiare e valorizzare quelli buoni.
- 3) Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà il form di valutazione della gara.
- 4) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

La valutazione del comportamento delle squadre durante le partite viene effettuata tenendo conto di:

- Comportamenti di Fair Play premiati dall'Arbitro con il Cartellino Verde ("Green Card")
 - Atteggiamenti sanzionati dall'arbitro
 - Atteggiamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro)
 - Atteggiamenti fuori dal campo prima, durante e dopo la gara
- 1) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro (es. non finalizzare una sicura occasione da goal per permettere di soccorrere un avversario infortunato, etc.):
 - (a) Green Card: +1 punto per ciascun cartellino verde
(con motivazione da riportare chiaramente nel referto dell'arbitro)
 - 2) Sanzioni per non conformità con le regole del gioco (riportate dell'arbitro):
 - (a) Ammonizioni: -1 punto per ciascun cartellino giallo
 - (b) Espulsioni: -5 punti per ciascun cartellino rosso
 - 3) Sanzioni applicate per comportamenti nelle aree tecniche (anche se non sanzionati dall'arbitro):
 - (a) Continuo vociare o urlare: -5 punti
 - (b) Proteste nei confronti dell'arbitro: -5 punti
 - (c) Mancato rispetto del protocollo prima, durante e dopo la partita (p.e. non stringere le mani della squadra avversaria): -5 punti
 - (d) Atteggiamenti violenti (verbali o fisici): -5 punti
 - (e) Lasciare l'area tecnica sporca: -5 punti

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

- 4) Premiazione di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, condivisione della procedura di ingresso in campo, organizzazione/partecipazione a "terzo tempo Fair Play" .):
 - (a) +1 punto complessivo per l'atteggiamento positivo riscontrato

VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso della gara
- 2) In caso di parità, i criteri utilizzati per determinare la migliore classificata, saranno, nell'ordine, i seguenti:
 - a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - b. La squadra che ha mostrato più rispetto dei valori durante la competizione (da arbitro e/o dal Comitato Organizzatore)
 - c. La squadra che ha ottenuto il maggior numero di "Green Card"
- 3) La graduatoria finale FAIR PLAY potrà essere determinante per la definizione della graduatoria finale, secondo quanto stabilito dall'Art. 5 "Punteggi e Classifiche" del regolamento generale.
- 4) Il Settore Giovanile e Scolastico si riserva l'opportunità di invitare alla fase finale nazionale una o più società che si sono particolarmente distinte nell'ambito del Fair Play.