



TORNEO PULCINI FUTSAL CHALLENGE 2024

FASE REGIONALE - BASILICATA

APPUNTAMENTO	DATA	ORA	STRUTTURA
TRIANGOLARE Festa Regionale	03 GIUGNO 2024	ORE 18:15	PALASPORT MONTAGNOLA Salandra (MT) https://maps.app.goo.gl/aeg7wVwNfo3ayfbP6

SOCIETA' PARTECIPANTI	REGIONE
ASD Maschito	
ASD CMB Futsal team	
ASD Policoro Futsal Academy	

CALENDARIO TRIANGOLARE	08/06/2024	
GARA	ORE	Futsal Challenge
CMB futsal Team – Policoro Futsal Academy	18.15	3 Pivot vs Meta
Maschito – Perd. Gara1	19.00	3 Pivot vs Meta
Vinc. Gara 1 – Maschito	19.45	3 Pivot vs Meta

SCHEMA DISPUTA FUTSAL CHALLENGE					
Campo	Tempo	Sfida	Risultato	Punti SqA	Punti SqB
A	1	A1-B1			
B	1	A2-B2			
A	2	B2-A1			
B	2	B1-A2			
			TOTALE		

NORME ORGANIZZATIVE :

- Il calendario relativo agli incontri da disputarsi per ogni singolo evento verrà stilato dal Coordinatore Regionale SGS , tenendo in considerazione, ove possibile, le distanze per il rientro delle Società presso la propria sede. A tal proposito si raccomanda la massima puntualità nell'arrivare presso la struttura ospitante per consentire allo staff di controllare la documentazione necessaria allo svolgimento delle gare.
- Per la distinta gara (futsal challenge compreso) potete utilizzare il modello allegato alla Presente in duplice copia. Compilare la Distinta per ogni singola gara , indicando Nome , Cognome , data di nascita e numero di cartellino FIGC per ogni singolo atleta , oltre ad allegare alla distinta il cartellino dell'atleta.
- Per ogni gara bisogna presentare una distinta contenente max n. 10 atleti . Per ogni gara è possibile utilizzare fino a n. 10 atleti diversi (Per gara si intende futsal Challenge + n. 3 Tempi Gara).
- Il Futsal Challenge (n. 3) si disputa come da schema in prima pagina, Es. 1° Tempo A1-B1 / A2-B2 la mini squadra A attacca , la mini squadra B difende , nel secondo tempo si invertono i ruoli delle mini squadre;
- La modalità di svolgimento della singola gara avrà inizio con la sfida contemporanea , tra le due squadre, del Futsal Challenge (6 min.) utilizzando tutte e due le metà campo, prevedere un tecnico per seguire ogni metà campo. Poi si giocherà la partita di calcio a 5 su tre tempi.
- E' 'obbligatorio indossare completi da gara numerati , parastinchi e non è consentito utilizzare maglie senza numero.
- I palloni e le attrezzature utilizzate nell' evento saranno fornite dal Settore Giovanile e Scolastico.
- L'arbitraggio delle gare sarà effettuato da due collaboratori SGS. Il referto , per ogni singola gara , sarà controfirmato dai dirigenti o tecnici delle Società partecipanti alle singole gare .
- Viste le finalità educative della manifestazione , durante le gare, non sono ammessi comportamenti e atteggiamenti antisportivi , respingendo forme di comportamento negativo e di non rispetto delle norme che regolano l'attività giovanile di base. Bisogna favorire atteggiamenti di Fair Play dentro e fuori dal campo . Le Società partecipanti sono responsabili , in toto , degli atteggiamenti dei propri tesserati e dei propri sostenitori accompagnatori. Atteggiamenti negativi provocheranno i provvedimenti del caso che vanno dalla sospensione della gara fino all' esclusione dal Torneo.
- Eventuali inadempienze (es. mancato rispetto delle norme nelle sostituzioni , mancata partecipazione alle gare con il numero minimo consentito dei partecipanti , (tesseramenti non regolari) possono determinare la revoca del Livello di riconoscimento SGS o l'eliminazione dal Torneo.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

3. PIVOT vs META (ex "Goal vs Meta")



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; un'area di rigore (i limiti laterali della quale corrispondono ai limiti laterali del campo); una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centro campo. L'ampiezza dello spazio di gioco viene considerata come l'intera ampiezza del campo di calcio a 5. Le 2 squadre si schierano una a difesa della porta (attraverso un portiere e 2 giocatori di movimento nella porzione centrale del campo) ed una squadra a difesa della zona di meta (attraverso 2 giocatori nella zona centrale del campo ed uno nel ruolo di pivot all'interno dell'area di rigore avversaria). Si gioca una *Situazione di Gioco 3 contro 3* nella quale una squadra ha l'obiettivo di fare gol mentre l'altra ricerca di realizzare una meta portando la palla nell'area opposta alla porta.

REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Il pivot della squadra che attacca la porta, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo, viene ribadito come quest'ultimo, quando si trova in possesso della palla, può ricevere la pressione da uno qualsiasi degli avversari. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot. La squadra che difende la porta ha il compito portare (e fermare) la palla nell'area di meta degli avversari (questi, per difenderla, non possono entrare all'interno della loro zona di meta).

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

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). Al termine del

primo tempo di gioco i 2 gruppi invertono i loro ruoli obiettivi: chi attaccava la porta difende la linea di meta e viceversa.

Il portiere può prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di rigore (spazio che si prolunga sino alle linee laterali e non si limita all'area di rigore del campo di calcio a 5).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa da fondo campo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- In caso la palla attraversi la zona di meta senza il concretizzarsi di un punto, qualora il possesso della stessa risulti a favore della squadra che attacca la porta, la successiva rimessa in gioco avviene attraverso una battuta da effettuare con palla che parte da un punto a piacere della linea di meta (l'azione può cominciare attraverso un passaggio oppure una conduzione autonoma).
- Le rimesse laterali 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 da metà campo.

Falli:

- Qualora si commetta un fallo all'interno della propria area, viene concesso agli avversari 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.
- Se difensore entra in contrasto nella propria area di meta, si assegna un punto agli attaccanti.

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.

SOCIETÀ:

FASE:

Data:

Luogo:

DATA DI NASCITA			N° Cartellino	NOME	COGNOME
N°	Giorno	Mese			
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
TECNICO SIG.					TESSERA N°
DIRIGENTE ACC. SIG.					TESSERA N°
MASSAGGIATORE SIG.					TESSERA N°
MEDICO SIG.					TESSERA N°

Il Dirigente Accompagnatore
