SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36

Stagione Sportiva 2022 – 2023

COMUNICATO UFFICIALE SGS N° 115 del 21/02/2023

TORNEO MAGICO 2023

Attività Femminile Giovanile a carattere promozionale
categoria Pulcini

REGOLAMENTO GENERALE

Al fine di avviare con gradualità il percorso nella partecipazione all'attività giovanile femminile delle bambine che vengono coinvolte nei progetti sviluppati dal Settore Giovanile e Scolastico per le categorie di base, il **Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo riservato alle Società che nelle ultime due stagioni sportive hanno tesserato ed avviato alla pratica del calcio bambine appartenenti alla Categoria PULCINI** nella corrente stagione sportiva 2022/2023.

Il Torneo ha scopo eminentemente promozionale, non competitivo, per avviare in modo confortevole l'attività delle bambine all'interno di un club, con l'obiettivo di dare continuità all'attività e appassionarle al calcio ed allo sport in generale.

Per tale motivo, in considerazione delle progettualità del Settore Giovanile e Scolastico (che persegue anche l'obiettivo di strutturare un percorso di formazione tecnico-sportiva ed educativa rivolta al territorio), **la possibilità di partecipazione viene offerta alle Società di Calcio e di Calcio a 5 che hanno le seguenti caratteristiche:**

- **Società in Convenzione con una Scuola Primaria**
- **Società coinvolte nel Progetto PlayMakers negli ultimi 3 anni**
- **Società che hanno coinvolto bambine della categoria Pulcini al primo tesseramento**

Considerando l'esperienza delle bambine coinvolte e dello scopo sopra indicato, l'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile e del programma di sviluppo territoriale, nell'ambito dell'attività della categoria Primi Calci, rimandando al documento esemplificativo dell'Evolution Programme scaricabile dal seguente link: https://www.youcoach.it/figc/documenti

Scopo dell'attività è di coinvolgere le società in un programma di confronto esclusivo, per cui le graduatorie che verranno stilate saranno utilizzate esclusivamente per determinare le società che saranno coinvolte nelle fasi successive previste a livello regionale, ma non hanno lo scopo di stilare graduatorie di merito tecnico e/o meritocratico.

Si precisa inoltre che tutte le società non coinvolte nelle eventuali fasi successive (es. interprovinciale o regionale) potranno continuare a seguire il programma di attività previste, partecipando ai successivi raggruppamenti organizzati in contemporanea nel territorio.

Compatibilmente con le opportunità che saranno determinate dalle singole Regioni e tenendo conto dei diversi appuntamenti da organizzare, l'attività verrà suddivisa nei seguenti periodi di attività:

- **Tra il 12 Marzo e il 21 Maggio**: Raggruppamenti preliminari Torneo Magico 2023
- **Tra il 21 Maggio e il 4 Giugno:** Festa Finale Regionale Torneo Magico 2023
- **Weekend 17-18 Giugno:** Torneo Magico al Grassroots Festival Nazionale 2023

Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatrici della **Categoria Pulcini** nate dal 01.01.2012 al 31.12.2013.
Qualora necessario, è possibile prevedere la partecipazione di bambine nate nel 2014.

PROCEDURA DI ISCRIZIONE

Le Iscrizioni al Torneo Magico 2023 verranno raccolte direttamente dai Coordinatori Federali Regionali SGS secondo le modalità e procedure indicate dagli stessi.

Modalità di partecipazione

Ciascuna società può iscrivere una o più squadre.

Lo sviluppo dell'attività prevede l'organizzazione di raggruppamenti di più squadre, e si svolgerà con le seguenti modalità:

- Tutte le fasi dovranno svolgersi con la formula dei raggruppamenti suddividendo le società in gruppi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro secondo le modalità previste per la categoria Primi Calci
- L'attività dovrà essere organizzata con rotazione di attività di gioco-partita e giochi di abilità/giochi a confronto, es:
    - Campo 1: Gara 5vs5 "squadra A-squadra B"
    - Campo 2: gioco di abilità "squadra A-squadra B"
    - Campo 3: Gara 5vs5 "squadra C-squadra D"
    - Campo 4: gioco a confronto "squadra C-squadra D"
- I Coordinatori Federali Regionali SGS determineranno calendario incontri e modalità di accesso alla fase regionale in considerazione dei criteri indicati nel presente regolamento
- Le fasi Provinciali e si svolgeranno solo dove il numero di squadre iscritte sarà sufficiente per garantirne lo svolgimento,

Identificazione delle calciatrici

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".

Arbitraggio delle Gare

Le partite saranno regolate dalla presenza di un Dirigente-Arbitro o di un Tecnico incaricato per tale compito su ciascun campo di gioco. La persona incaricata dovrà occuparsi delle procedure previste (riconoscimento calciatrici, registrazione punteggi, ecc.) e seguirà la gara/il gioco intervenendo laddove necessario per la corretta applicazione del Regolamento di Gioco e per la registrazione del punteggio.

Il ruolo di Dirigente-Arbitro potrà essere ricoperto da Tecnici o Dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C messi a disposizione dalle Società partecipanti.

I referti di gara con allegate le distinte dei giocatori devono essere trasmesse al *Comitato Organizzatore di competenza*, entro le 24 ore successive alla gara.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 – Il campo di gioco

Per lo svolgimento dell'attività è necessario uno spazio di gioco ampio che consenta l'organizzazione in contemporanea di diverse attività (partite 5vs5 e giochi), oltre che un numero di servizi (es. spogliatoi) sufficiente per garantirne l'organizzazione.

Per le gare 5vs5 le dimensioni del terreno di gioco saranno comprese tra i seguenti valori:

Lunghezza:	misure minime	25 mt.	misure massime	40 mt.
Larghezza:	misure minime	12 mt.	misure massime	20 mt.

Le dimensioni dell'Area di Rigore dovranno avere i seguenti valori (per disegnarla è possibile utilizzare delimitatori di spazio piatti):
Lunghezza: 8 mt.
Larghezza: 10 mt.

Le dimensioni delle porte saranno comprese tra i seguenti valori: 4-4,50 x 1,60-2 metri, utilizzando eventuali altre tipologie di porte con dimensioni ridotte a seconda del gioco proposto.

Le proposte tecniche ed i giochi tecnico-didattici e di confronto sono quelli proposti dal Settore Giovanile e Scolastico, nell'Allegato *Programma di Sviluppo Territoriale Piccoli Amici e Primi Calci* o nell'attività PlayMakers.
Pertanto gli spazi di gioco previsti saranno quelli specificatamente indicati dal Coordinamento Federale Regionale SGS di appartenenza.

Art. 2 - Pallone

Il pallone utilizzato per le gare è convenzionalmente identificato con il numero "4".

Art. 3 – Modalità di svolgimento e durata delle gare

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con la formula del raggruppamento.
Le squadre si confronteranno in:

- "GIOCO GARA": Gare 5 vs 5

- "GIOCO MAGICO": Giochi di Abilità del Programma "PLAYMAKERS" *(vedi allegato)*

Le gare si svolgeranno in 2 tempi della durata di 10 minuti ciascuno, alternati ai giochi.

<u>Esempio, Sfida n°1 (A vs B / C vs D):</u>

- Campo 1: Gara 5vs5 "squadra A-squadra B"

- Campo 2: gioco di abilità "squadra A-squadra B"

Al termine del primo tempo le bambine impegnate in partita si confrontano nel gioco e le bambine impegnate nel Gioco si confrontano nella partita.

Nei campi adiacenti si sfidano le squadre C e D.

Sfida n°2 (A vs C / B vs D):

- Campo 1: Gara 5vs5 "squadra A-squadra C"

- Campo 2: gioco di abilità "squadra A-squadra C"

Al termine del primo tempo le bambine impegnate in partita si confrontano nel gioco e le bambine impegnate nel Gioco si confrontano nella partita.

Nei campi adiacenti si sfidano le squadre B e D.

Sfida n°3 (A vs D / B vs C):

- Campo 1: Gara 5vs5 "squadra A-squadra D"

- Campo 2: gioco di abilità "squadra A-squadra D"

Al termine del primo tempo le bambine impegnate in partita si confrontano nel gioco e le bambine impegnate nel Gioco si confrontano nella partita.

Nei campi adiacenti si sfidano le squadre B e C.

Nelle gare non è prevista l'applicazione del fuorigioco.

La regola relativa al 'retropassaggio al Portiere' non viene applicata, per cui è concessa al portiere la possibilità di prendere la palla con le mani dopo retropassaggio con i piedi.

La Rimessa dal fondo potrà essere effettuata dal portiere con le mani o coi i piedi.

Art. 4 – Partecipazione delle calciatrici

Le squadre devono partecipare con 10 bambine tesserate.

Tutte le calciatrici in distinta devono prendere parte alle gare ed ai giochi.

Pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute; mentre durante il gioco sarà possibile sostituire coloro che hanno già preso parte al primo tempo per intero; nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, purché a gioco fermo.

Art. 5 – Punteggi e graduatorie

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" finale sarà data dalla somma dei punteggi A, B e C.

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"** viene prodotto dal risultato ottenuto in ciascuno dei due tempi: quindi il risultato di ciascuna frazione della partita 5vs5 determina l'acquisizione di un ***"punto gara"***. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	Punteggio GARA
Pareggio nelle due frazioni della gara: risultato finale	2-2
Una frazione di gara in pareggio ed una frazione vinto da una delle due squadre:	2-1
Vittoria della stessa squadra nelle due frazioni di gara:	2-0
Una vittoria a testa nelle due frazioni di gara:	1-1

A seguito dei risultati di ciascuna "GARA" vengono assegnati i seguenti punti:
2 punti in caso di vittoria
1 punto in caso di parità
0 punti in caso di sconfitta

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "GIOCO MAGICO"

La gara di Abilità in questo Torneo viene denominata "Gioco Magico", un'attività di confronto che si alterna alla partita.
Il risultato del **"GIOCO MAGICO"** viene prodotto dal risultato ottenuto in ciascuna delle due frazioni: quindi il risultato di ciascuna frazione di gioco determina l'acquisizione di un ***"punto gioco"***. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Combinazione risultati	Punteggio GIOCO MAGICO
Pareggio nelle due frazioni di gioco: risultato finale	2-2
Una frazione di gioco in pareggio ed una frazione vinto da una delle due squadre:	2-1
Vittoria della stessa squadra nelle due frazioni di gioco:	2-0
Una vittoria a testa nelle due frazioni di gioco:	1-1

A seguito dei risultati di ciascun "GIOCO MAGICO" vengono assegnati i seguenti punti:
2 punti in caso di vittoria
1 punto in caso di parità
0 punti in caso di sconfitta

C) 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
Miglior punteggio ottenuto nel "GIOCO MAGICO"	1 per ciascun gioco proposto nel singolo raggruppamento

Al fine di contribuire alla miglior organizzazione dei singoli raggruppamenti, si invitano gli organizzatori a prevedere un tabellone in cui segnare i punteggi ottenuti in ogni singolo "Gioco Magico", riportando per la "GARA" solo i punti ottenuti (es. 2-1) e non la somma dei goal realizzati.

Art. 6 – Partecipazione alla Festa Regionale

A seguito dell'attività sviluppata a livello regionale, il Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, determinerà le Società che parteciperanno alla Festa Regionale secondo criteri e modalità che verranno resi noti localmente, considerando i seguenti parametri:

- Società che ha stipulato una Convenzione con una Scuola Primaria
- Società che ha iscritto il maggior numero di squadre al *Torneo Magico 2023*
- Società che ha ottenuto il miglior piazzamento nel *Torneo Magico 2023* a livello regionale
- Alla Festa Regionale una Società potrà essere rappresentata da una sola squadra, salvo diverse necessità del territorio

Art. 7 – Partecipazione al Grassroots Festival Nazionale 2023

A seguito dell'attività sviluppata a livello regionale, il Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico, determinerà la Società che parteciperà al Grassroots Festival Nazionale 2023 previsto nel weekend del 17-18 Giugno 2023.

Nel determinare la società partecipante potranno essere tenuti in considerazione le seguenti priorità:

- Società che ha stipulato una Convenzione con una Scuola Primaria
- Società che ha iscritto il maggior numero di squadre al *Torneo Magico 2023*
- Società che ha ottenuto il miglior piazzamento nella graduatoria del *Torneo Magico 2023* a livello regionale

Eventuali ulteriori precisazioni e aggiornamenti verranno comunicati con apposita Circolare esplicativa.

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 01/07/2022 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base in particolare per quanto previsto per la categoria Primi Calci.

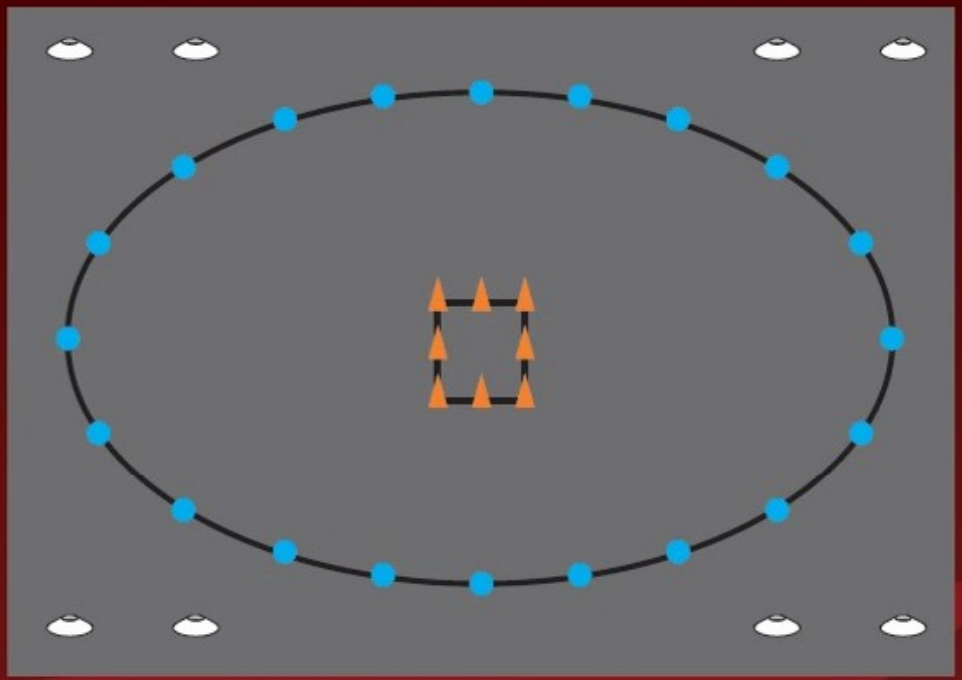
Pubblicato a Roma il 21/02/2023

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

ISTRUZIONI

1. Usare i coni per tracciare un grande ovale: questa è la forma del giardino.
2. Aggiungere un rettangolo al centro dell'ovale, per rappresentare il tavolo da picnic della famiglia.



LEGENDA

coni piccoli/giardino coni grandi/tavolo da picnic

QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].
SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

ISTRUZIONI

1. Giocare a rincorrersi: le bambine giocano in giardino. Intanto, distribuire una pettorina. Interrompere il gioco e spiegare quali sono le azioni da compiere se si viene toccati dalla bambina con la pettorina colorata.
2. Ricominciare il gioco, lasciare passare 20 secondi, quindi consegnare a una bambina una pettorina di un altro colore.
3. Ripetere fino a quando tutti i colori non saranno coinvolti nel gioco.

COMANDO	AZIONE
Verde = Passa attraverso gli oggetti	Correte lateralmente o all'indietro attraverso il tavolo da picnic.
Rosso = Bebè in fiamme	Muovete i piedi velocemente 5 volte sul posto gridando "Ahia!"
Bianco = Sposta gli oggetti con la mente	Correte verso una porta, prendete una palla e portatela in un'altra porta usando le mani o i piedi.
Giallo = Bebè forte	Mettetevi nella posizione della tavola (plank) in modo che un'altra giocatrice possa strisciare sotto.

PROGRESSIONE

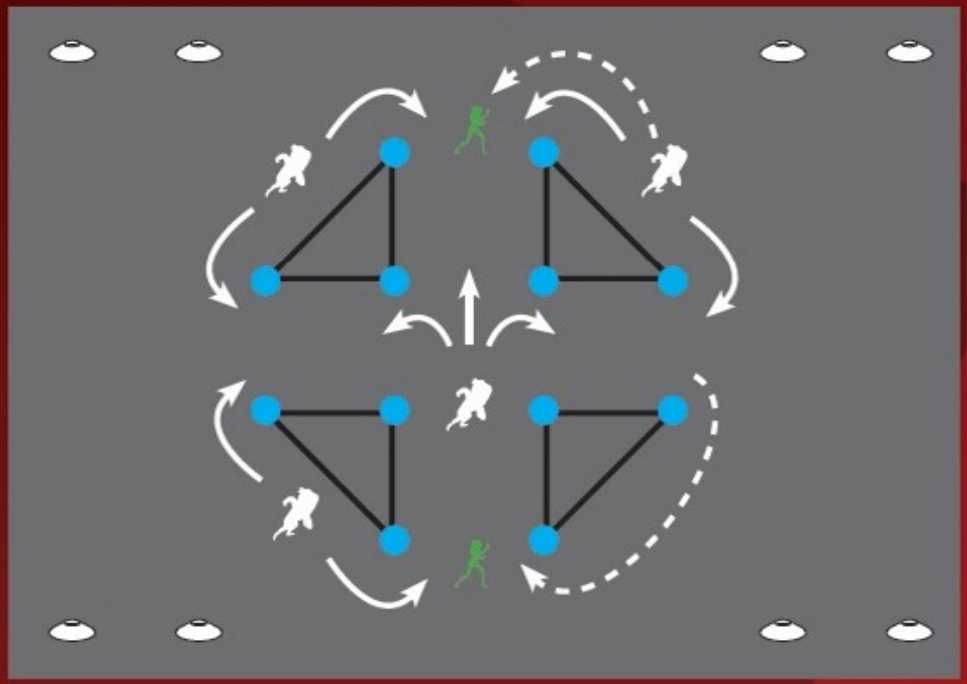
Dare una palla a tutte le bambine e ripetere il gioco; osservare come le bambine scelgono di incorporare la palla mentre si muovono nel giardino.

©Disney/Pixar

ISTRUZIONI

1. Le bambine si muovono per casa senza attraversare le quattro stanze.
2. Mentre le bambine giocano, distribuire pettorine gialle a 3 giocatrici. Queste bambine hanno il compito di rincorrere le altre. Quando toccano un'altra giocatrice, la bambina che è stata presa deve eseguire il comando.
3. Dare alle bambine il tempo di provare il movimento prima di aggiungere un altro colore/comando.

ISTRUZIONI



LEGENDA

coni piccoli/stanze bambine

COMANDO	AZIONE
Pettorina gialla = Reflux	Scappate dalla lava, correte una volta intorno alla casa il più velocemente possibile e continuate a giocare.
Pettorina rossa = Brick	Mettetevi nella posizione della tavola (plank) e aspettate che qualcuno passi sotto.
Pettorina blu = Voyd	Entrate in una delle stanze, uscite con un balzo laterale e continuate a giocare.
Pettorina verde = Screech	Entrate in una delle stanze, ruotate in cerchio e continuare a giocare. (Ricordate di girare in entrambe le direzioni!)
Nessuna pettorina = Siberius	Congelate le pettorine gialle, rosse, blu e verdi!

PROGRESSIONE

Dare a ogni bambina una palla e giocare di nuovo.

QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].
SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

©Disney/Pixar

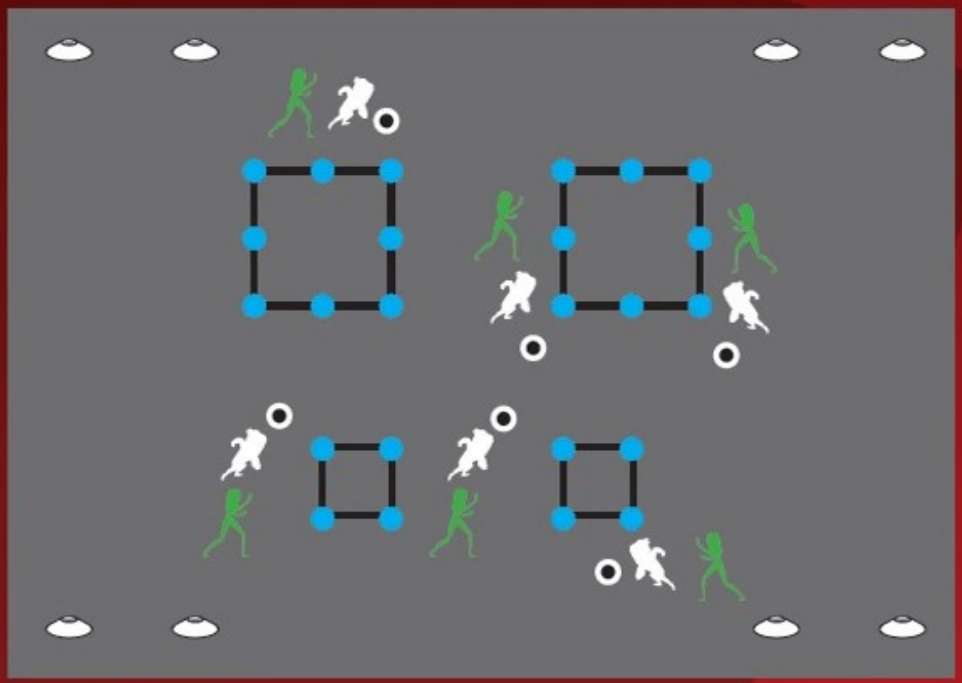
QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].
SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

L'AVVENTURA

Elastigirl attende in bici la sua prima missione. La sua tuta è dotata di una telecamera per registrare le sue azioni. L'attesa non è lunga: mentre osserva la cerimonia di inaugurazione del nuovo treno a levitazione, qualcosa va storto. Il treno si ferma e riparte nella direzione sbagliata. Elastigirl si precipita in soccorso!

Oggi l'attività consiste nel fermare il treno. Presto, Elastigirl deve fermare questo treno prima che deragli!

ISTRUZIONI



LEGENDA

- coni piccoli
- palle
- bambine (squadra 1)
- bambine (squadra 2)

©Disney/Pixar

ISTRUZIONI

1. Le bambine formano delle coppie: una sarà il macchinista e l'altra una carrozza (entrambe con una palla).
2. Per familiarizzare con l'area, le bambine giocano a "fai come il capo". Ogni volta che l'allenatore batte le mani, le bambine si scambiano i ruoli e cambiano direzione.

Ecco che arriva Elastigirl:

3. La bambina 1 si mette davanti alla bambina 2 per rallentare il treno, mentre la bambina 2 si muove per la città cambiando direzione, cercando costantemente di allontanarsi dalla bambina 1.
4. La bambina 1 può attraversare gli edifici per spostarsi di fronte alla bambina 2 (il treno).
5. Le bambine possono giocare con la palla in mano o ai piedi.
6. Scambiare i ruoli una volta che la bambina 1 riesce a "fermare il treno".

PROGRESSIONE

Le bambine formano gruppi di tre. Due bambine formano il treno e si muovono in fila seguendo i binari (con una palla ciascuna). Queste due bambine possono scambiarsi i ruoli e cambiare la direzione del treno come desiderano. La terza bambina interpreta Elastigirl e cerca di fermare il treno.

QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].
SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

COMANDO	AZIONE
Mr. Incredibile (Bob Parr)	Irrompete di spalla attraversando un lato della trivella e uscendo dall'altro.
Elastigirl (Helen Parr)	Fermatevi sul posto, in equilibrio su una gamba e provate ad allungarvi per dare la mano a un'altra persona.
Flash	Accelerate da un'auto all'altra.
Violetta	Formate delle coppie: la numero 1 insegue la numero 2 per toccarla. Una volta toccata, la numero 2 si trova bloccata all'interno di un campo di forza: deve contare fino a 3 e poi inseguire la numero 1.
Jack-Jack	Prendete una palla (Jack-Jack) da una porta e posizionatela in un'altra porta (il passeggino di Jack-Jack), usando mani o piedi.

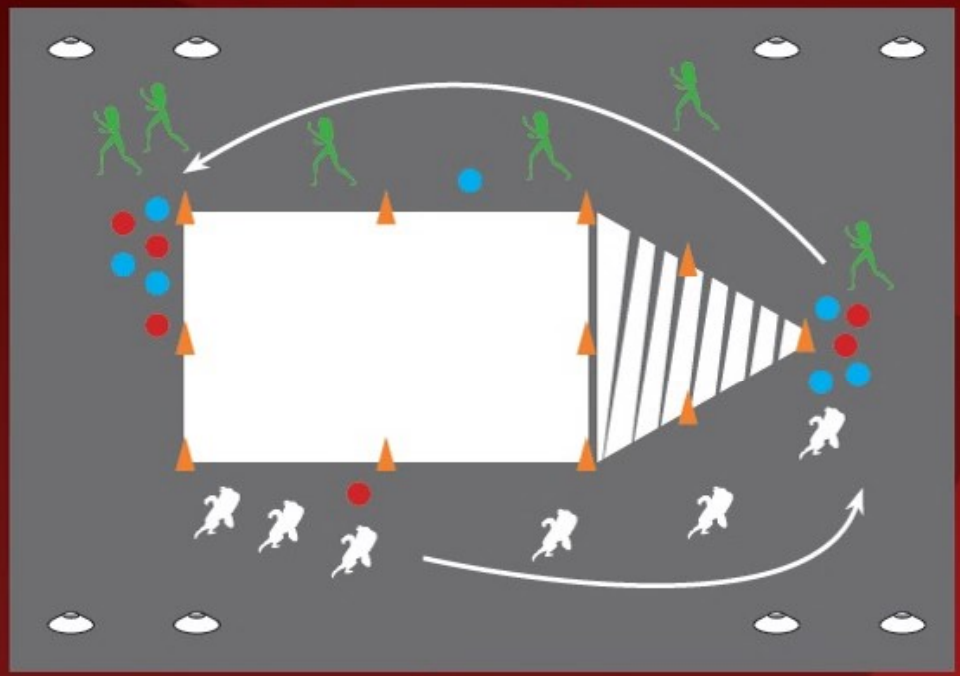
L'AVVENTURA

La trivella si sta avvicinando sempre di più al municipio senza accennare a rallentare! Nel suo percorso rompe i ponti, manda in frantumi le auto e fa crollare gli edifici. Improvvisamente compare in soccorso Siberius (Lucius Best). Il suo superpotere è quello di congelare qualsiasi cosa, per cui aiuta gli Incredibili a fermare la gigantesca trivella. Si muove rapidamente attorno alla trivella congelando tutto quello che incontra; oggi noi faremo lo stesso con la nostra trivella.

QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].
SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

ISTRUZIONI

1. Le bambine si dividono in due squadre.
2. La squadra 1 cerca di congelare la trivella raccogliendo i coni e portandoli davanti alla trivella.
3. La squadra 2 cerca di scongelare la trivella raccogliendo i coni davanti alla trivella e portandoli dietro.
4. SCOPO: La squadra 1 sarà in grado di portare tutti i coni davanti alla trivella per fermarne il movimento?
5. Le squadre giocano per 45 secondi, quindi si scambiano i ruoli.



LEGENDA

coni grandi

coni piccoli

bambine (squadra 1)

bambine (squadra 2)

©Disney/Pixar

PROGRESSIONI

Sostituire i coni con le palle:

- Le bambine possono usare le mani o i piedi per spostare le palle davanti o dietro la trivella, a seconda del loro ruolo.
- Le bambine ripetono il gioco, usando solo i piedi.